

Picture Book untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Anak Usia 9-12 Tahun

Andrian Valentino

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Bunda Mulia
s34190114@student.ubm.ac.id

RR Annisa Rarasati

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Bunda Mulia
rrannisararas27@gmail.com

Diterima: Oktober, 2023 | Disetujui: November, 2023 | Dipublikasi: Agustus, 2024

ABSTRAK

Berdasarkan data yang dibagikan KemenPPPA kepada CNN Indonesia, tercatat telah terjadi sebanyak 251 kasus perudungan pada anak-anak usia sekolah dasar terhitung sejak bulan Januari 2023 hingga bulan April 2023. Perilaku perudungan yang kerap dialami anak dapat mengakibatkan tumbuhnya rasa kurang percaya diri pada anak yang menjadi korban. Rasa percaya diri yang timbul pada anak dapat menghambat perkembangan kepribadian anak sehingga mereka jadi sulit mengaktualisasikan diri dan mengembangkan potensi dirinya sebagai penerus bangsa. Oleh karena itu dibutuhkan media edukasi pengembangan rasa kurang percaya diri bagi anak sejak dini. *Picture book* merupakan media edukasi yang dipilih sebagai solusi keilmuan desain komunikasi visual terhadap fenomena sosial yang diangkat. Dengan cerita yang menginspirasi dan gambar ilustrasi yang saling melengkapi, *picture book* yang dibuat diharapkan dapat menjadi sarana edukasi pengembangan rasa kurang percaya diri bagi anak sejak dini yang mudah dipahami dan bermanfaat bagi perkembangan kepribadian anak yang positif. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif.

Kata Kunci: Edukasi Anak-Anak, Picture Book, Rasa Percaya Diri

PENDAHULUAN

Dilansir dari data Kemenpppa (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) yang dibagikan kepada CNN Indonesia tercatat telah terjadi berbagai kasus perudungan yang terjadi pada anak-anak di rentang usia sekolah dasar sebanyak 251 kasus di sepanjang bulan Januari hingga April 2023. Dari jumlah kasus tersebut sebanyak 142 kasus di antaranya terjadi pada anak perempuan dan 109 di antaranya terjadi pada anak laki-laki. Data mencatat 2 jenis perudungan yang paling mendominasi yaitu kekerasan fisik dan psikis yang biasanya hal ini dilakukan oleh anak-anak sebaya di lingkungan bermain/pertemanan antar anak-anak. Sampai saat ini perilaku perudungan masih kerap terjadi di lingkungan anak-anak yang pada akhirnya berdampak negatif khususnya bagi anak yang menjadi korban perudungan. Berdasarkan pernyataan Dena Haryana pendiri Yayasan Semai Jiwa Amini (Sejiwa) kepada Suara.com, selain mengalami luka fisik anak yang menjadi korban juga dapat mengalami luka psikis seperti merasa tertekan, tidak berdaya, yang mengakibatkan penurunan bahkan hilangnya rasa percaya diri pada anak (Haryana,

2015). Anak yang tidak percaya diri akan selalu merasa ragu dalam membuat keputusan/bertindak, mudah menyerah, tidak punya motivasi, merasa rendah diri (Perdana, 2019). Anak juga menjadi sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya karena tidak kurang percaya diri (Mardiya, 2021). Rasa kurang percaya diri yang tumbuh pada diri anak dapat menghambat perkembangan kepribadian anak karena mereka jadi sulit mengaktualisasikan dirinya dan mengembangkan potensi yang dimiliki sebagai penerus bangsa.

Melihat banyaknya kasus perudungan yang menjadi salah satu timbulnya rasa kurang percaya diri pada anak mengindikasikan dibutuhkan edukasi pengembangan rasa kurang percaya diri pada anak sejak dini agar anak terhindar dari dampak negatif rasa kurang percaya diri yang dapat menghambat berkembangnya kepribadian anak yang positif dan potensi dirinya. Dengan edukasi dapat membantu anak kembali tumbuh dengan rasa percaya diri yang baik. Dalam menyampaikan edukasi kepada anak, dibutuhkan sarana yang dapat menyampaikan informasi/konsep pengembangan rasa percaya diri kepada anak-anak. Cerita merupakan salah satu cara yang efektif yang dipilih untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak. Lewat cerita para tokoh yang dibaca, anak-anak mendapatkan contoh nyata sehingga pesan moral yang disampaikan bisa lebih mudah diterima dan dipahami anak-anak. Dengan membaca cerita anak-anak bisa menerima informasi tanpa merasa digurui (Yuliana, 2013).

Buku cerita sudah dikenal oleh semua kalangan masyarakat, buku cerita terdiri dari berbagai jenis seperti buku novel, komik, hingga buku cerita bergambar yang juga dikenal dengan istilah *picture book*. *Picture book* umumnya bertema cerita fiksi baik fiksi ilmiah ataupun fiksi fantasi. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan Dwiyarini dalam penelitiannya menunjukkan bahwa 91,4% orang tua lebih memilih *picture book* 3 sebagai bahan bacaan anak-anak karena lebih menyukai buku berbentuk fisik dari pada digital (Dwiyarini, 2021).

Picture book biasanya menggunakan gambar ilustrasi sebagai bagian dari isi buku yang digunakan sebagai elemen visual yang mendukung penyampaian cerita. Dengan dukungan gambar ilustrasi yang kartunis dan penuh warna akan membuat tampilan isi buku jadi lebih interaktif dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dan bisa terus membaca bukunya, gambar ilustrasi juga membantu pembaca untuk memahami maksud yang ingin disampaikan pada tulisan yang ada di isi buku.

Dilandasi dengan fakta yang menjadi latar belakang penelitian ini maka dirancang *picture book* sebagai media edukasi pengembangan rasa kurang percaya diri bagi anak usia 9-12 tahun sebagai solusi dari keilmuan Desain Komunikasi Visual terhadap fenomena sosial yaitu rasa kurang percaya diri anak yang diakibatkan perilaku perudungan yang terjadi di lingkungan anak-anak.

KAJIAN TEORI

Isi dari Kajian Teori

Pada perancangan, digunakan teori-teori untuk mendukung proses perancangan *picture book*, teori-teori tersebut antar lain yaitu teori; unsur visual, komposisi desain, tipografi, warna, tata letak, narasi cerita, anatomi *picture book*, ilustrasi, pengertian rasa percaya diri, perilaku perudungan, desain karakter dan desain *environment*.

Penulisan Kajian Teori

1. Teori Unsur-Unsur Visual

Pada tugas akhir yang dibuat menerapkan unsur visual titik, garis, warna, bidang, ruang dan tekstur dikarenakan elemen visual pada ilustrasi dan desain *picture book* membutuhkan unsur visual tersebut.

2. Teori Komposisi Desain

Agar dapat menghasilkan desain yang efektif penulis menerapkan prinsi desain seperti prinsip; kesatuan, irama, keseimbangan, penekanan, proporsi, dan kontras sehingga komposisi konten desain pada *picture book* yang dibuat dapat tampil dengan menarik dan fungsional.

3. Teori Tipografi

Terdapat beberapa jenis huruf dalam tipografi di antaranya seperti huruf berjenis *serif*, *sans serif*, *script*, kaligrafi, dan *handwriting*. Pada proyek yang dibuat menggunakan jenis font sans serif karena sesuai dengan karakter buku yang modern dan tidak formal karena ditujukan bagi bacaan anak-anak sehingga fonts yang tampak lebih fleksibel dan tidak kaku.

4. Teori Warna

Warna merupakan elemen menonjol dalam desain, warna sendiri memiliki beberapa kelompok seperti warna primer (warna utama yang terdiri warna merah, kuning, biru), warna sekunder (warna hasil pencampuran antar warna primer), dan warna tersier (warna hasil campuran antar warna primer dengan sekunder). Pada perancangan penulis menerapkan perpaduan warna primer, sekunder dan tersier sehingga menghasilkan warna yang beragam dan menghasilkan visual yang atraktif bagi anak-anak.

5. Teori Tata Letak

Terdapat 2 strategi dalam menyusun tata letak yaitu dengan *path layout* dengan penyusunan konten dengan urutan tertentu dan *grid layout* penyusunan konten dengan eksplorasi menggunakan struktur kotak-kotak *grid*.

6. Teori Narasi

Terdapat beberapa jenis narasi diantaranya yaitu narasi; informatif, ekspositoris, artistik, sugestif, Pada cerita *picture book* yang dirancang, digunakan narasi informatif untuk menyampaikan setiap alur adegan cerita dengan jelas kepada pembaca. Narasi sugestif juga digunakan untuk memberikan pandangan kepada anak yang membaca lewat dialog tentang bagaimana cara membangun rasa percaya diri dan memiliki sikap percaya diri yang positif.

7. Teori Anatomi *Picture Book*

Berdasarkan buku berjudul *A Picture book Primer*, *picture book* umumnya terdiri dari beberapa bagian utama seperti bagian; book jackets (yang terdiri dari bagian flaps, cover buku, dan punggung buku), bentuk dan ukuran *picture book*, dan supporting parts (yang terdiri dari bagian *front matter* dan *back matter*) (Denise, 2008:30).

8. Teori Ilustrasi

Terdapat beberapa jenis ilustrasi yang dapat digunakan di *picture book* seperti ilustrasi; fotografi, kartun, karikatur, dan ilustrasi digital. Pada perancangan digunakan ilustrasi digital 2D bergaya kartun agar visual ilustrasi mudah diterima oleh anak-anak usia 9-12 tahun.

9. Teori Pengertian Rasa Percaya Diri

Teori ini digunakan guna mendapatkan data faktor penyebab hilangnya rasa percaya diri dan bagaimana cara untuk memulihkannya yang dibutuhkan dalam perancangan konten cerita di *picture book* agar *relatable* dengan target audien.

10. Teori Perilaku Perudungan

Teori ini digunakan guna menjadi referensi dalam pembuatan karakterisasi/ watak tokoh pelaku dan korban perudungan di dalam cerita.

11. Teori Desain Karakter

Dalam merancang desain karakter, menerapkan *line of action*, ekspresi wajah, dan *shape language* agar dapat memperkuat karakterisasi karakter tokoh pada cerita yang dibuat.

12. Teori Desain Environment

Dalam merancang desain latar pada cerita perlu memperhatikan beberapa hal seperti komposisi, perspektif, dan komponen *foreground*, *middle ground*, hingga *background*.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Dalam merancang tugas akhir yang dibuat penulis menerapkan penelitian deskriptif kualitatif dengan melakukan pengamatan mengenai isu sosial yang menjadi penyebab timbulnya rasa kurang percaya diri pada anak-anak usia sekolah 9-12 tahun. Pengamatan penulis lakukan dengan melakukan studi pustaka berdasarkan jurnal penelitian, berita, artikel, yang dikumpulkan menjadi data kualitatif untuk memahami isu sosial yang penulis angkat pada penelitian ini. Hasil data kualitatif yang telah didapatkan kemudian penulis jabarkan ke dalam penelitian penulis secara deskriptif.

Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, penulis melakukan wawancara sebagai data primer dan studi pustaka sebagai metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sekunder.

Metode Perancangan

Dalam merancang tugas akhir yang dibuat penulis menerapkan metode perancangan Pahl & Beitz. Metode Pahl & Beitz merupakan metode perancangan yang dilakukan dengan melakukan pendekatan sistematis dalam merancang sebuah produk yang dibutuhkan konsumen (Mufdi, 2020). Dengan metode Pahl & Beitz penulis dapat memahami perilaku interaksi atau latar belakang kebutuhan target konsumen dan prosedur yang tepat dalam merancang produk buku sebagai hasil tugas akhir. Dalam penerapannya penggunaan metode Pahl & Beitz memiliki beberapa tahap di antaranya yaitu tahap perencanaan dan penjelasan tugas, perancangan konsep produk, perancangan bentuk produk, perancangan detail produk. Dengan metode Pahl & Beitz membantu menciptakan produk desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan konsumen dan memberikan solusi atas masalah perancangan yang ada dengan prosedur perancangan yang sistematis (Ernawati, 2020).

PEMBAHASAN

Segmentasi pasar Dalam rangka merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, meningkatkan daya tarik konsumen dan menciptakan efektifitas pemasaran yang tinggi maka segmentasi pasar dibagi ke dalam 3 kategori yaitu segmentasi pasar berdasarkan demografis, psikografis, dan geografis.

1. Segmentasi Demografis

- **Target Audiens Primer**
Usia: Anak-anak usia 9-12 tahun
Pekerjaan: Anak pelajar sekolah dasar
Gender: Perempuan dan laki-laki
Ekonomi: Ekonomi B hingga A
- **Target Audiens Sekunder**
Semua orang di luar target primer

- **Target Market**

Ekonomi: Orang tua dengan ekonomi B hingga A

Usia: 30-45 tahun

Gender: Ibu maupun ayah

2. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis target pembacanya yaitu anak yang gemar membaca, punya rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu berdasarkan data dari penelitian terdahulu secara umum rasa percaya diri anak-anak usia sekolah dasar mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya seperti saat bermain bersama anak-anak lainnya atau saat belajar bersama.

Oleh karena itu secara psikografis *picture book* yang dibuat ditujukan bagi anak-anak sekolah dasar secara umum yang punya rasa ingin tahu yang tinggi, suka membaca, dan memiliki rasa kurang percaya diri, agar buku ini dapat menjadi sarana edukasi konsep pengembangan kurangnya rasa kurang percaya diri yang menjadi bekal bagi perkembangan kepribadian anak. Secara psikografis anak-anak usia 9-12 tahun lebih mudah memahami gambar yang sederhana namun berwarna, oleh karena itu berdasarkan aspek psikografis penulis memilih menggunakan gaya visual 2D sederhana pada visual gambar ilustrasi pada *picture book* yang didukung dengan penggunaan warna pada ilustrasi sehingga meningkatkan daya tarik dan fokus anak saat membaca.

3. Segmentasi Geografis

Secara geografis konsumen yang dituju merupakan anak-anak yang tinggal di kota-kota besar seperti kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi. Karena *picture book* yang dibuat merupakan produk baru maka penulis hanya memilih 5 kota besar di sekitar Tangerang dahulu agar juga dapat menjadi uji coba respon pasar terhadap produk yang dibuat. Secara geografis *picture book* yang dibuat akan dipromosikan dan dijual di toko buku seperti toko buku Gramedia yang sudah sangat dikenal berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Dengan demikian produk yang dibuat mendapatkan exposure yang luas.

4. Target Audiens

Target pembaca *picture book* yang dirancang merupakan Anak-anak pria dan wanita berusia sekolah dasar 9-12 tahun yang tinggal di kota besar JaBoDeTaBek.

5. Positioning

Picture book yang dibuat diposisikan sebagai produk buku pengembangan diri khususnya edukasi pengembangan rasa percaya diri bagi anak sejak dini yang penting dimiliki oleh anak. Keunggulan utama dari buku ini yaitu dari segi cerita yang menonjolkan sisi empati bagaimana rasa percaya diri yang telah dikembangkan dapat membawa dampak positif tidak hanya bagi diri sendiri namun juga bagi orang lain dengan meningkatnya rasa empati anak yang berguna untuk kehidupan sosialnya yang pada cerita ditunjukkan dengan adegan Miya menolong karakter antagonis yang dulu memusuhi Miya.

6. Konsep Warna

Picture book yang dibuat ditargetkan untuk dibaca oleh anak-anak, selain itu berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan terhadap tampilan visual *picture book* di pasaran penulis menangkap kesimpulan bahwa secara keseluruhan *picture book* menggunakan gambar-gambar yang penuh warna. Oleh karena itu penulis memakai konsep warna yang colorful namun juga terasa lembut sehingga terasa nyaman untuk dibaca oleh anak-anak.

7. Konsep Tipografi

Jenis font yang digunakan yaitu font berjenis sans serif sesuai dengan karakter buku yang modern dan tidak formal karena ditunjukkan bagi bacaan anak-anak sehingga fonts tampak

lebih fleksibel dan tidak kaku. Selain itu berdasarkan panduan buku *picture book* dari kemendikbud menyatakan bahwa jenis font standar *picture book* yaitu font berjenis Sans Serif atau Serif menyesuaikan tema buku. Font yang digunakan yaitu Mouse Memoirs yaitu font berjenis sans serif yang terinspirasi dari buku komik keluaran Walt Disney yang berjudul Uncle Scrooge, Micky Mouse dan Beagle Boys. Font Mouse Memoirs terkesan ringan, tidak kaku, dan dinamis yang membuat font ini direkomendasikan oleh Google Font untuk digunakan pada berbagai *children's books*.

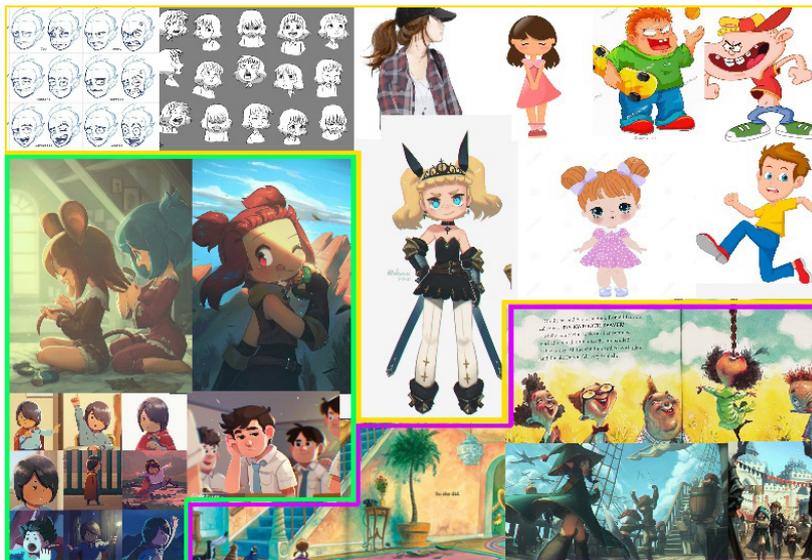
8. Plot Cerita

Pada plotnya ceritanya dimulai dari kehidupan Miya seorang anak berusia 10 tahun yang tinggal di sebuah kompleks perumahan. Mulanya Miya adalah anak yang normal seperti biasa. Dalam kehidupan sehari-hari Miya sering mengalami perundungan oleh teman-teman sebayanya, Miya sering diremehkan karena ia satu-satunya anak perempuan yang ada dilingkungan sebayanya sehingga sering dianggap berbeda, lemah, tidak unggul.

Di rumah hubungan Miya dan orang tuanya juga tidak begitu dekat, tak jarang ketika di rumah kerap kali Miya kurang diperhatikan sekalipun orang tuanya mengetahui perihal perundungan yang dialami Miya. Perundungan yang terjadi terus menerus membuat rasa tidak peraya diri semakin tumbuh dalam diri Miya, ia jadi merasa rendah diri, tidak berharga, hingga suatu hari saat Miya dibully oleh sekawanan anak laki-laki yang nakal.

Saat itu Miya diselamatkan oleh seorang anak remaja bernama Liviya, Liviya membantu mengusir anak-anak yang menindas Miya, merekapun akhirnya berkenalan dan mulai menghabiskan waktu bersama, seperti makan ice cream dan ngobrol bersama, hingga suatu ketika Liviya melihat adanya pengumuman acara sederhana berupa lomba lari sprint (jarak pendek) berhadiah uang yang diselenggarakan masyarakat sekitar, melihat Miya yang merupakan anak baik-baik tapi masih minder karena selalu sering dibully, Liviya tergerak untuk ngebantu Miya jadi lebih percaya diri oleh karenanya ia meyakinkan Miya dan mengajaknya untuk ikut serta lomba lari tersebut. Miya setuju dan meminta Liviya membantunya. Liviya mulai melatih Miya dengan berolah raga yang giat pagi hari agar melatih fisik Miya menjadi lebih bugar, lincah dan meningkatkan rasa percaya dirinya lewat kerja keras untuk

Proses Desain



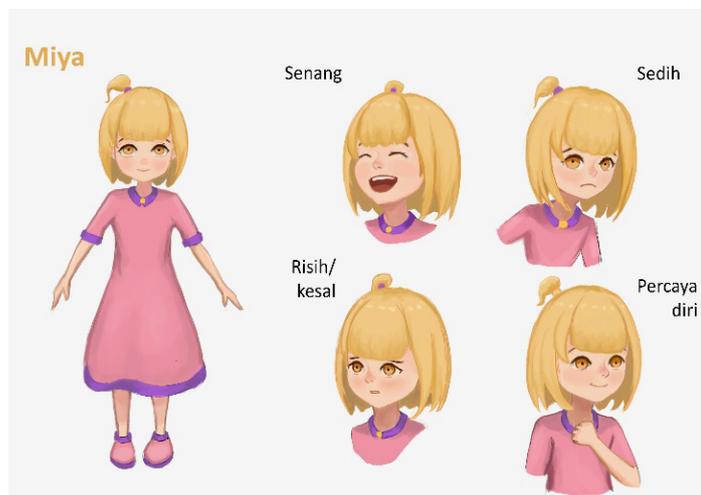
Gambar 1 Moodboard Karya (Sumber: Valentino, 2023)

Moodboard Karya

Berikut merupakan *moodboard* yang berisi kumpulan referensi yang menjadi acuan dan gambaran bagi penulis dalam menciptakan visual pada *picture book* yang dibuat. Seperti pada gambar-gambar di dalam garis kuning merupakan referensi yang penulis gunakan dalam mendesain karakter baik dari segi pakaian, ekspresi, hingga kualitas gambar yang ingin dicapai. Pada gambar-gambar di dalam garis hijau merupakan moodboard yang menjadi gambaran visual ilustrasi pada *picture book* yang terlihat colorful, dan gaya visual yang sederhana dengan gaya kartunis yang terlihat menarik dan mudah dipahami anak-anak. Pada gambar di dalam garis ungu merupakan gambaran teks narasi cerita yang diletakkan berdampingan dengan gambar ilustrasi, pada moodboard tersebut juga memperlihatkan visual ilustrasi yang menggunakan berbagai angle dan perspektif dalam visualisasinya.

Desain Karakter

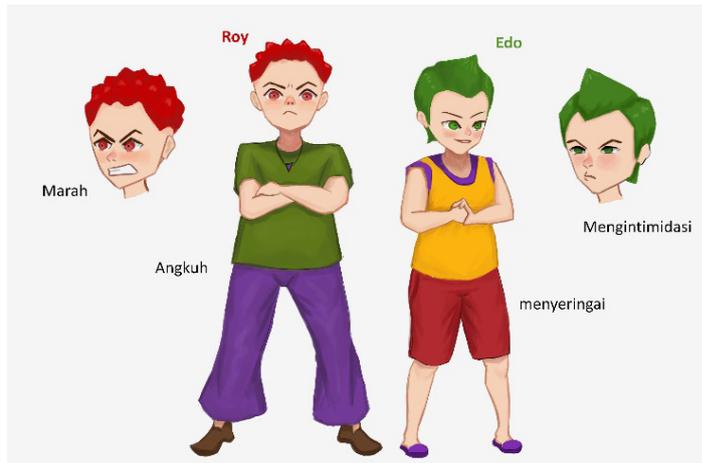
Pada cerita *picture book* yang dibuat terdapat 2 karakter protagonis dan 2 karakter antagonis. Karakter protagonis atau karakter baik yaitu Miya sebagai karakter utama yang menjadi anak korban perudungan, lalu ada Liviya sebagai karakter utama ke dua yang menjadi sahabat Miya. Di peran antagonis terdapat Roy dan Edo yang menjadi tokoh karakter pelaku perudungan terhadap Miya.



Gambar 2 Desain Karakter Miya (Sumber: Valentino, 2023)



Gambar 3 Desain Karakter Liviya (Sumber: Valentino, 2023)



Gambar 4 Desain Karakter Roy dan Edo (Sumber: Valentino, 2023)

Desain Latar/*Environment*

Terdapat 2 latar tempat adegan cerita berlangsung yaitu di taman bermain anak-anak dan arena lomba lari.



Gambar 5 Desain Latar Taman Bermain Anak-Anak (Sumber: Valentino, 2023)



Gambar 6 Desain Latar Arena Lomba Lari (Sumber: Valentino, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil tugas akhir yang dikerjakan penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan *picture book* sebagai media edukasi pengembangan rasa kurang percaya diri bagi anak dapat dilakukan dengan melakukan riset terhadap penyebab timbulnya rasa kurang percaya diri pada anak agar dapat mengenali pengalaman yang dialami target pembaca sehingga dapat membuat cerita yang dapat membuat anak yang membaca merasa terhubung dengan isi cerita pada *picture book* dan edukasi pada isi buku dapat tersampaikan dengan baik pada anak.

Dengan media edukasi berupa *picture book* penulis dapat menggunakan gambar ilustrasi yang dapat mendukung penyampaian edukasi dengan pengalaman terasa yang menarik bagi anak-anak. Agar produk *picture book* yang dibuat dapat dikenal oleh target audien, digunakan beberapa media promosi baik media digital maupun media cetak yang ditempatkan dalam periode pra penjualan, penjualan, hingga paska penjualan agar dapat meningkatkan produk *product awareness* target audien.

Diharapkan dengan cerita pengembangan rasa kurang percaya diri yang inspiratif pada *picture book* dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dengan meningkatkan kesadaran diri akan pentingnya rasa percaya diri dan cara mengembangkannya yang membantu anak dalam menghadapi situasi negatif yang menyebabkan timbulnya rasa kurang percaya diri. Diharapkan *picture book* yang dibuat dapat dikembangkan menjadi produk yang lebih baik lagi atau dikembangkan ke dalam media edukasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting “Culinary Experience Of Malang” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. *Mavis Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8-16. <https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>

CNN Indonesia. (2023). 251 Anak Usia SD Jadi Korban Kekerasan di Sekolah Sepanjang 2023. Diakses 20 Juli 2023 dari [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com/nasional/20230529171523-20-955430/251-anak-usia-sd-jadi-korban-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023). URL: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230529171523-20-955430/251-anak-usia-sd-jadi-korban-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023>

Herowati. (2021). Perilaku Bullying Bisa Terjadi pada Anak Usia Dini. Diakses 18 Juli 2023 dari jateng.antaranews.com. URL: <https://jateng.antaranews.com/berita/367113/perilaku-bullying-bisaterjadi-pada-anak-usia-dini>

Hopeman. (2020). Dampak Perundungan Terhadap Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sekolah Tunas Bangsa Kodya Denpasar). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 52-63. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3416>

Kamadewi, P. P. (2020). Perancangan Buku Resep Berilustrasi Untuk Anak Usia 9-11 Tahun. *Eproceeding of Art & Design*, 7(2), 1-6. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12569/12321>

KPAI. (2019). Korban perundungan terhadap anak didominasi siswa SD. Diakses pada 25 Maret 2023 dari www.kpai.go.id. URL: <https://www.kpai.go.id/publikasi/korban-perundungan-terhadap-anakdidominasi-siswa-sd>

Kristen. (2021). 37 Picture books to Inspire Self-Confidence and Self-Esteem in Kids. Diakses pada 23 Maret 2023 dari Childrenslibrarylady.com URL: <https://childrenslibrarylady.com/books-self-esteem/>

Lararenjana, E. (2023). 6 Manfaat Membaca Buku Pengembangan Diri, Bantu Pilih Tindakan Tepat. Diakses pada 9 Februari 2023 dari Merdeka.com URL: <https://www.merdeka.com/jatim/6-manfaat-membaca-bukupengembangandiri-simak-ulasannyakln.html>

Lemong, J. L., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2023). Perancangan buku bergambar sebagai media edukasi sopan santun anak. **Serat Rupa Journal of Design**, 7(1), 73-90. <https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.4764>

Madarina, A. (2023). Penyebab Anak Tidak Percaya Diri dan Tips Menumbuhkannya. Diakses pada 9 Februari 2023 dari Hellosehat.com URL: <https://hellosehat.com/parenting/kesehatananak/gangguanperkembangan/membantu-anak-tidak-percaya-diri/>

Mardiya. (2021). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Pada Anak. Diakses pada 9 Februari 2023 dari Pemberdayaan.kulonprogokab.go.id URL: <https://pemberdayaan.kulonprogokab.go.id/detil/1367/menumbuhkanrasapercaya-diri-pada-anak#>

Perdana, F. J. (2019). Pentingnya Kepercayaan Diri Dan Motivasi Sosial Dalam Keaktifan Mengikuti Proses Kegiatan Belajar. **Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi**, 8(2), 70-87. <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v8i2.5342>

Pustakalana Children's Library. (2020). Manfaat Picture book Untuk Anak. Diakses pada 9 Februari 2023 dari Pustakalanalibrary.wordpress.com URL: <https://pustakalanalibrary.wordpress.com/2020/08/26/manfaat-picturebookuntuk-anak/>

Sulaiman. (2017). Sering Di-bully, Bagaimana Agar Lebih Percaya Diri?. Diakses 20 Juli 2023 dari health.detik.com. URL: <https://health.detik.com/konsultasi/d-3747058/sering-di-bully-bagaimana-agar-lebih-percaya-diri>

Thobarsi, A., Ernawati, D., & Tranggono. (2020). Perancangan Produk Multifunction Box Yang Ergonomis Dengan Menggunakan Metode Pahl & Beitz. **Jurnal Manajemen Industri dan Teknologi**, 1(5), 1-12. <https://doi.org/10.33005/juminten.v1i5.162>

Yosi, S. (2014). Penyebab Timbulnya Kurang Percaya Diri. Diakses pada 9 Februari 2023 dari E-jurnal.com URL: <https://www.ejurnal.com/2014/03/penyebab-timbulnya-kurang-percayadiri.html>