



---

## PENGARUH KOMUNIKASI VISUAL DESAIN GRAFIS BUKU MIZAN TERHADAP MINAT BACA ANAK

**Ummy Chairiyah<sup>1</sup>, Fandi Achmad<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, <sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya  
[ummy.chairiyah@uinsby.ac.id](mailto:ummy.chairiyah@uinsby.ac.id)<sup>1</sup>, [fandialamal@gmail.com](mailto:fandialamal@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### Article Info

#### Article history:

Received 3 Februari 2022

Accepted 7 Maret 2022

Published 1 April 2022

#### Keyword:

*Komunikasi Visual,  
Desain Grafis, Buku Anak,  
Minat Baca.*

### Abstract

*Children's books that use graphic design are currently in great demand by children. Mizan Publisher has published a book that utilizes the concept of graphic design as a way to attract children's reading interest. Graphic design elements in children's books are the key to successful persuasion. This study aims to measure the extent to which graphic design as a propaganda medium affects reading interest. The research uses a quantitative method through parametric statistics with a Likert scale. The correlation analysis is examined by using simple linear regression analysis, Pearson correlation test, and coefficient of determination test. Based on the simple regression test the result has revealed that the value of  $r = 0.767$  and has a coefficient of determination of 17.7%. Which shows that there is a positive and very strong relationship between the influence of visual communication on graphic design of Mizan's book on reading interest by 17.7%.*

*Buku anak-anak yang menggunakan desain grafis, saat ini sangat diminati oleh anak-anak. Penerbit Mizan telah menerbitkan buku yang memanfaatkan konsep desain grafis sebagai salah satu cara untuk menarik minat baca anak-anak. Elemen desain grafis pada buku anak merupakan kunci keberhasilan persuasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana desain grafis sebagai media propaganda mempengaruhi minat baca. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan statistik parametrik dan skala likert. Analisis data kuantitatif menggunakan uji korelasi Pearson dengan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana yang telah dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh nilai  $r = 0,767$  dan memiliki nilai koefisien determinasi sebesar 17,7%, yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif dan sangat kuat antara pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan terhadap minat baca sebesar 17,7%.*

*Copyright © 2022 Jurnal Ilmu Komunikasi. All rights reserved.*

---

#### Editorial Office:

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Jl. Ahmad Yani 117 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Email: [jurnalilkom@uinsby.ac.id](mailto:jurnalilkom@uinsby.ac.id)

## Pendahuluan

Berkembangnya teknologi yang semakin maju telah melahirkan era digital, namun bahan bacaan dalam bentuk buku tetap menjadi rujukan beragam kalangan. Buku merupakan salah satu media terpenting untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Saat ini, buku diedarkan secara bebas dan dapat dibaca oleh siapa saja. Ada banyak variasi buku, termasuk buku fiksi, komik, dan buku anak-anak. Semakin banyak variasi buku yang diterbitkan, semakin besar kemungkinan minat baca di Indonesia akan meningkat. Namun kenyataan di lapangan sebaliknya.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), 96,04% penduduk Indonesia yang berusia diatas 15 tahun melek huruf<sup>1</sup>. Hal ini membuktikan bahwa Indonesia memiliki potensi untuk menumbuhkan minat baca yang tinggi. Namun, menurut data UNESCO tahun 2012, hanya 0,001% anak Indonesia yang memiliki minat baca. Itu berarti hanya 1 dari 1.000 orang yang tertarik membaca. Hasil temuan penelitian menjelaskan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun kurang memiliki minat dan kebiasaan membaca. Hal ini terjadi karena orang tua lebih banyak mengajarkan keterampilan baca tulis, menyediakan buku dan alat-alat tulis, dari pada mengajak anak membaca cerita, dan bermain kartu/gambar serta membeli buku di toko-toko buku. Cara yang dilakukan oleh orang tua ini terlalu

tekstual dengan pendekatan kognitif yang menuntut konsentrasi sehingga kurang menyenangkan bagi anak<sup>2</sup>.

Wulandari dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa buku memiliki elemen-elemen yang masing-masing memiliki fungsi tertentu<sup>3</sup>. Salah satunya adalah desain grafis pada sampul buku maupun isi buku. Semakin berkembangnya teknologi, desain grafis dianggap sebagai elemen penting dalam menerbitkan sebuah buku. Desain grafis pada sampul buku awalnya berfungsi sebagai alat pelindung buku. Seiring berjalannya waktu sampul buku menjadi identitas atau pembeda tiap buku. Sedangkan desain grafis dalam isi buku awalnya hanya sebagai penunjang cerita, namun kini berarti sangat penting dalam menyampaikan suatu pesan. Penggunaan desain grafis yang menarik dan sesuai dengan judul dan isi buku, pemilihan warna, tipografi dalam mendesain menjadi bagian terpenting dalam perwajahan buku. Berawal dari desain sampul buku, pembaca dapat mengetahui sinopsis isi buku tersebut, dapat mengetahui nama pengarang dan penerbitnya.

Desain grafis pada sampul buku memiliki dua peran, yaitu berperan dalam hal keteraturan dan keindahan serta ilmu komunikasi berperan dalam memahami posisi desainer sebagai komunikator yang sedang menyusun pesan yang hendak

<sup>1</sup> Badan Pusat Statistik, "Angka Melek Huruf Penduduk Indonesia Tahun 2019-2021," diakses 29 Januari 2022. <https://www.bps.go.id/indicator/28/1460/1/angka-melek-huruf-penduduk-berumur-15-tahun-ke-atas-menurut-jenis-kelamin.html>

<sup>2</sup> Arif Khoiruddin, Imam Taulabi, Ali Imron, "Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman

Baca Masyarakat", *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 1, no. 2 (Desember 2016): 293. <https://doi.org/10.33367/psi.v1i2.295>

<sup>3</sup> Isna Wulandari, *Citra Perempuan pada Sampul Teka-Teki Silang di Yogyakarta*, (Yogyakarta: 2002), 26.

dibaca oleh komunikan (si penerima pesan). Peranan desain grafis pada isi buku agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran.

Sebuah buku bacaan yang desain sampulnya menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar dapat menimbulkan minat seseorang untuk membaca. Dengan demikian, setiap penerbitan buku harus didesain sedemikian rupa agar menarik minat setiap orang untuk membacanya.

Menurut Suhardi sebagaimana dikutip Safitri menjelaskan bahwa minat baca adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca dengan kemauan sendiri<sup>4</sup>. Minat baca di Indonesia berdasarkan penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2003 bahwa dari 40 negara peserta penelitian yang dilakukan oleh PISA 2003, Indonesia berada di urutan ke-40 atau tingkat pertama dari bawah. Artinya, anak Indonesia hanya dapat menyerap sedikit dari beberapa informasi yang dibacanya dan minat baca di Indonesia rendah<sup>5</sup>.

Kebiasaan membaca harus dikembangkan dan ditingkatkan dari sejak kecil. Orang tua yang menghabiskan waktu membaca bersama anak, memberikan permulaan yang baik dalam memahami literasi. Hal tersebut merupakan contoh yang ideal untuk mencapai prestasi

pendidikan yang baik. Banyak penelitian yang menunjukkan anak yang berhasil mencapai prestasi literasi di sekolah biasanya datang dari lingkungan rumah yang menyediakan buku, dan orang tua mempunyai kesempatan untuk membaca dengan anak, serta melihat orang tua dan saudaranya melakukan aktivitas membaca<sup>6</sup>. Tingkat perkembangan seseorang yang paling sesuai untuk mengembangkan minat baca adalah pada usia dini, yaitu sekitar usia 5-6 tahun. Minat membaca ini akan berkembang pada masa remaja.

Membaca untuk anak usia dini adalah kegiatan menceritakan gambar dan mengucapkan huruf yang dilakukan orang dewasa bersama anak. Mengajak anak membaca buku memang susah-susah gampang. Namun saat ini, inovasi di bidang buku anak sangat beragam. Tentunya hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan perhatian anak kecil agar mereka bisa mengenal buku terlebih dahulu.

Penerbit Mizan adalah salah satu penerbit terbesar di Indonesia yang telah menghasilkan banyak buku-buku Islami untuk anak-anak dan orang dewasa. Buku anak-anak dikemas dalam desain grafis yang menarik baik desain sampul maupun isinya. Ilustrasi yang menarik, dengan bahasa yang sederhana, bentuk buku yang ramah bagi anak-anak, dan adanya pesan moral adalah syarat utama buku anak yang berkualitas.

<sup>4</sup> Suhardi, "Membaca untuk Dimengerti, Menulis untuk Berbagi," *Buletin Pustakawan* Edisi ke 3, (September-Desember 2011): 27.

<sup>5</sup> Nurul Safitri, "Korelasi Antara Minat Membaca dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 03 Pontianak Selatan," *Penelitian*, (Universitas Tanjungpura Pontianak: 2013): 381.

<sup>6</sup> Bingham Ann, and Julie L. Pennington, "As Easy as ABC: Facilitating early literacy enrichment experiences," *Young Exceptional Children* 10, no 2 (January 2007): 21. <https://journals.sagepub.com/toc/yec/10/2>



Gambar 1. Desain sampul buku anak Mizan

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin besar saat ini, penerbit Mizan terus berusaha semaksimal mungkin untuk menyalurkan agar anak-anak tetap menyukai dan senang membaca. Alhasil, penerbit Mizan mengembangkan fitur buku anak yang beraneka ragam. Mulai dari *pop-up book*, *sound book*, *activity book*, *lift the flap book*, hingga menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau *AR Book*.

### Desain Grafis

Desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. desain grafis yang dalam perkembangannya disebut juga sebagai desain komunikasi visual, umumnya berhubungan dengan grafika

(cetakan) dan/atau media tayang (desain web, desain tampilan *apps*, desain interaktif). Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan me-nyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, sekaligus mengawasi produksi (cetak)<sup>7</sup>.

Sedangkan Muhammad Suyanto Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi<sup>8</sup>.

### Prinsip dan Elemen Desain Grafis

Menurut Stephen Mc Elroy dalam Amar (2013) menjelaskan bahwa, ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat<sup>9</sup>.

Desain grafis yang berkualitas menyertakan gambaran suasana kejadian yang diceritakan oleh teks tulisan, dan hal ini dapat dicapai dengan menerapkan elemen grafis berdasarkan prinsip-prinsip

<sup>7</sup> Leonardo Adi Dharma Widya, Andreas James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*, (KEMDIKBUD: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas, 2020), 5.

<sup>8</sup> M. Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 10.

<sup>9</sup> Miftahurrahmat Amar, “Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi,” *Skripsi*, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: 2013): 8.

desain. Berikut prinsip dan elemen desain grafis<sup>10</sup>:

## 1. Prinsip- Prinsip Desain Grafis

### a. Komposisi (*Composition*)

Komposisi = *Composition* = *Componere* (asal kata dari bahasa Latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi / sepadan. Komposisi sebagai pedoman dasar / arahan umum / wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, non objektif, ornamental, ataupun struktural.

### b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya.

### c. Irama (*Rhythm*)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang

gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

### d. Perbandingan/Proporsi (*Proportional*)

Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik / tidaknya suatu komposisi / struktur / susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

### e. Kesatuan (*Unity*)/*Total Organization* /*Harmony*

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen / unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu.

## 2. Komponen Desain Grafis

Dalam membuat sebuah desain grafis, diperlukan komponen-komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Untuk itu, komponen desain grafis terdiri atas 7 komponen, yaitu titik, garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur. Dari 7

<sup>10</sup> Leonardo & Andreas, *Pengantar Desain.....*, 41-47

komponen tersebut, perancang desain grafis dapat membangun atau membuat sebuah desain yang menjadi sarana komunikasi secara visual. Komponen tersebut antara lain<sup>11</sup>:

a. Titik/*Dot/Verteks*

Titik sebagai salah satu komponen desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.

b. Garis/*Line*

Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi.

c. Bentuk/*raut/kurva*

Bentuk/*raut/kurva* adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.

d. Ruang/*Space/Massa*

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dan dapat membentuk ruang imajiner terkait

persepsi pengamatnya. Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya. Pada desain grafis dapat dijadikan sebagai unsur grafis dan memberikan estetika desain.

e. Terang bayang/*Gradasi*

Terang-Bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif.

f. Warna/*Color*

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, *web design*) mengacu pada lingkaran warna cahaya (*additive*).

g. Tekstur

Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/karakteristik gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Permukaan dapat

<sup>11</sup> Leonardo & Andreas, *Pengantar Desain....*, 28-37.

polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain-lain. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba).

### Minat Baca

Minat atau *interest* merupakan gambaran sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu. Minat erat kaitannya dengan perasaan, oleh sebab itu melakukan suatu kegiatan dengan keterpaksaan dapat menghilangkan minat dalam diri seseorang tersebut termasuk dalam kegiatan membaca. Minat dapat menumbuhkan rasa senang ketika dilakukan, dan begitu pun sebaliknya jika tidak dapat melakukan maka akan timbul rasa kecewa dalam hati<sup>12</sup>.

Menurut Herman Wahadaniah yang dikutip oleh Irma Yuliani bahwa minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauan sendiri atau dorongan dari luar<sup>13</sup>.

Berdasar pendapat-pendapat di atas maka minat membaca adalah kekuatan yang mendorong individu untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca

sehingga mereka melakukan aktivitas membaca dengan keinginan sendiri. Minat baca bukanlah sesuatu yang lahir begitu saja pada diri seseorang. Akan tetapi minat baca harus dipupuk dan dibina sejak usia dini.

### Indikator Minat Baca

Menurut Safari, indikator minat baca adalah; a). Perasaan senang, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut; b). Ketertarikan siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; c). Perhatian siswa, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut; d). Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut<sup>14</sup>.

<sup>12</sup> Anjani, S. N. Dantes, G. Artawan, "Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* .3, no 2 (Agustus 2019): 76.

<sup>13</sup> Irma Yuliani, "Hubungan Minat Baca Buku IPS dengan Prestasi Belajar IPS Siswa kelas V SD Se-Gugus 3 Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul,

Yogyakarta TA 2011/2012," *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: 2019): 9.

<sup>14</sup> Anis Sulistyani, Sugianto dan Mosik, "Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Physics Education Journal* 5, no 1 (September 2016): 14.

### Membangkitkan Minat Baca

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat baca pada suatu subjek yang baru adalah dengan ditanamkannya minat baca sedini mungkin. Menurut Hasyim dalam Fina, (2019) menyebutkan bahwa ada beberapa cara menumbuhkan minat baca yaitu; 1) bacakan buku sejak anak lahir, 2) dorong anak bercerita tentang apa yang telah didengar atau dibacanya, 3) ajak anak ke toko buku/perpustakaan, 4) beli buku yang menarik minat anak, 5) sisihkan uang untuk membeli buku, 6) tukar buku dengan teman, 7) hilangkan penghambat seperti televisi dan playstation, 8) beri hadiah (*reward*) yang memperbesar semangat membaca, 9) memiliki kesadaran dan minat yang tinggi terhadap membaca, dan 10) menyediakan waktu untuk membaca<sup>15</sup>.

### Minat Baca Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Istilah anak usia dini di negara Indonesia ditujukan kepada anak dari usia sejak lahir sampai dengan enam tahun<sup>16</sup>. Pada masa anak usia dini otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat semasa hidupnya atau sering kita kenal dengan masa *golden age* yaitu masa keemasan. Pada masa *golden age* anak usia dini hanya akan dilewati sekali saja dalam hidupnya, masa ini tidak akan dilewati lagi pada periode berikutnya.

Pada masa ini perkembangan anak akan menjadi penentu di masa kehidupannya kelak. Keberhasilan dalam perkembangan anak usia dini akan menentukan keberhasilan perkembangannya dimasa yang akan datang, apabila masa *golden age* ini dilewati dengan baik maka mereka akan tumbuh dan berkembang menjadi dewasa yang mampu mengoptimalkan kemampuannya baik dari segi berfikir, bahasa, mental maupun sosialnya. Oleh karena itu, perkembangan pada masa awal ini harus sangat diperhatikan baik dengan cara memberikan pendidikan secara langsung dari orang tuanya sendiri ataupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini sebagai wujud dari rasa perhatiannya.

Dalam jenjang pendidikan anak usia dini maka seorang pendidik harus mengembangkan 6 aspek yang dimiliki oleh anak. Aspek-aspek perkembangan anak terdiri dari nilai moral dan agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Pada usia 0-6 tahun inilah merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan ke enam aspek tersebut. Adapun perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak karena akan sangat berguna untuk anak guna mendapatkan pengetahuan-pengetahuan mereka melalui interaksi maupun dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa pun anak dapat mengungkapkan ide-idenya maupun keinginan mereka<sup>17</sup>.

<sup>15</sup> Fina, "Hubungan antara Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone," *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar: 2019): 12.

<sup>16</sup> Nilawati Tadjuddin, *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi Dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*, (Jakarta: Harakindo Publishing, 2014), 5.

<sup>17</sup> Ida Muamalah, "Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah



Bahasa adalah suatu alat berkomunikasi yang diutarakan baik itu secara lisan, secara tertulis, melalui bahasa gerak tubuh atau suatu isyarat maupun ekspresi wajah<sup>18</sup>. Perkembangan bahasa adalah perkembangan pada anak usia dini yang harus dikembangkan. Perkembangan bahasa anak adalah kemampuan seorang anak untuk memberikan suatu respon terhadap suara, perintah, dan berbicara dengan sopan<sup>19</sup>.

Peranan bahasa pada anak usia dini merupakan sarana penting dalam hal berfikir, berbicara, mendengarkan, bahkan kemampuan untuk membaca dan menulis. Terdapat empat aspek berbahasa pada anak usia dini yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca<sup>20</sup>. Dari ke empat aspek berbahasa tersebut pun saling berhubungan satu sama lain. Diantara aspek-aspek tersebut membaca adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting yang harus diajarkan dan dikembangkan sedini mungkin.

**Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan terhadap minat baca anak usia dini. Model penelitian ini merupakan model yang efektif guna mengumpulkan data asli untuk mendeskripsikan keadaan dari populasi.

Di RA Hidayatutthullab Lampung Selatan, *Skripsi*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung: 2021): 6.

<sup>18</sup> Itsnaini Asfiyaturrofiah, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card Pada Anak Kelompok A di RA Al Huda, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta,” *Thesis*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: 2018): 2.

Subyek dan tempat penelitian ini adalah orang tua pengguna buku Mizan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuesioner. Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 95 orang tua pengguna buku Mizan. Dimana orang tua tersebut menjadi pengikut (*followers*) akun Instagram @mizan.bukuanak serta pengguna buku Mizan bagi anak-anaknya.

**Hasil dan Pembahasan**

**1. Uji Persyaratan Instrumen**

**a. Uji Validitas**

Dalam penelitian ini, penulis mengambil data dari luar sampel dengan jumlah 20 orang, pengujian validitas setelah mendapatkan data yakni menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 26. Adapun untuk hasil dari uji validitas terhadap variabel X dan Y sebagai berikut:

Tabel 1  
Item-Total Statistics Variabel X

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	114.80	122.063	.767	.746
Item_2	114.95	119.734	.797	.741
Item_3	114.70	121.274	.812	.744
Item_4	114.65	123.082	.690	.749
Item_5	114.60	124.253	.616	.752
Item_6	114.60	125.305	.756	.753
Item_7	114.70	121.905	.769	.746
Item_8	114.40	127.832	.653	.759
Item_9	114.55	123.418	.790	.749
Item_10	114.50	127.316	.498	.759
Item_11	114.55	124.787	.827	.751
Item_12	114.70	123.274	.604	.750
Item_13	114.30	129.484	.640	.762

Sumber: Data diolah peneliti

<sup>19</sup> Yulia Salnita, “Language Acquisition for Early Childhood,” Diakses 9 Januari 2022. [https://www.researchgate.net/publication/330936414\\_Language\\_Acquisition\\_for\\_Early\\_Childhood](https://www.researchgate.net/publication/330936414_Language_Acquisition_for_Early_Childhood)

<sup>20</sup> Kadek Suartini, “Penerapan Metode Bermain Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di TK Negeri Desa Tigawasa,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4 no. 2 (Agustus 2016): 2.

Pada uji variabel X ini penulis lakukan pada 20 responden dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dari taraf signifikansi dan jumlah responden yang digunakan tersebut didapat nilai r tabel Product Moment sebesar 0,444. Adapun untuk syarat valid atau tidaknya sebuah item adalah nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) > r tabel.

Hasil analisis uji validitas di atas menjelaskan dari 13 item pernyataan kuisisioner variabel X yaitu desain grafis pada buku Mizan, diperoleh bahwa semua item pernyataan kuisisioner variabel X yang berjumlah total 13 item dinyatakan valid. Dengan demikian item kuisisioner yang valid tersebut yang digunakan dalam analisis-analisis selanjutnya.

Tabel 2  
Item-Total Statistics Variabel Y

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_14	221.50	309.105	.543	.752
Item_15	221.40	303.832	.860	.747
Item_16	221.40	309.937	.507	.753
Item_17	221.30	307.168	.714	.750
Item_18	221.65	307.818	.646	.751
Item_19	221.65	307.818	.646	.751
Item_20	221.50	306.579	.686	.750
Item_21	221.55	307.208	.653	.751
Item_22	221.60	308.463	.591	.752
Item_23	221.40	305.937	.738	.749
Item_24	221.30	306.747	.740	.750
Item_25	221.35	302.976	.936	.747
Item_26	221.45	305.524	.750	.749
Item_27	221.60	307.200	.664	.751
Item_28	221.40	307.200	.664	.751
Item_29	221.50	304.263	.818	.748
Item_30	221.50	307.632	.626	.751
Item_31	221.65	308.871	.584	.752
Item_32	221.55	305.945	.725	.749
Item_33	221.35	307.397	.671	.751
Item_34	221.50	305.737	.733	.749
Item_35	221.60	306.358	.713	.750
Item_36	221.45	304.682	.798	.748
Item_37	221.45	308.261	.593	.752
Item_38	221.60	306.989	.677	.750

Sumber: Data diolah peneliti

Pada uji variabel Y ini penulis lakukan pada 20 responden dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dari taraf signifikansi dan jumlah

responden yang digunakan tersebut didapat nilai r tabel Product Moment sebesar 0,444. Adapun untuk syarat valid atau tidaknya sebuah item adalah nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) > r tabel.

Hasil analisis uji validitas di atas menjelaskan dari 25 item pernyataan kuisisioner variabel Y yaitu minat baca anak usia dini, diperoleh bahwa semua item pernyataan kuisisioner variabel Y yang berjumlah total 25 item dinyatakan valid. Dengan demikian item kuisisioner yang valid tersebut yang digunakan dalam analisis-analisis selanjutnya.

#### b. Uji Realibilitas

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data kepada 20 orang responden untuk diuji reliabilitasnya dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 26 dengan teknik uji *alpha cronbach*. Adapun untuk uji reliabilitas variabel X dan Y pada penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3  
Reliability Statistics Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items
.847	13

Dari hasil uji reliabilitas pada variabel X, didapati nilai Alpha adalah 0,847, dan nilai r tabel dengan nilai N=20 dengan signifikansi 5% maka diperoleh nilai r tabel 0,444. Karena nilai Alpha 0,847 > 0,444 (r tabel) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, kuisisioner variabel X desain grafis pada buku anak dinyatakan

reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 4  
Reliability Statistics Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	25

Dari hasil uji reliabilitas pada variabel Y, didapati nilai Alpha adalah 0,821, dan nilai r tabel dengan nilai N=20 dengan signifikansi 5% maka diperoleh nilai r tabel 0,444. Karena nilai Alpha 0,821 > 0,444 (r tabel) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, kuisisioner variabel Y minat baca anak usia dini dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

## 2. Deskripsi Data Responden Penelitian

Dalam menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan Rumus Yamane. Didapat dari hasil perhitungan dengan menggunakan Rumus Yamane adalah sebesar 95 responden. Berikut di bawah ini merupakan tabel mengenai karakteristik responden penelitian:

Tabel 5  
Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persen (%)
Laki-Laki	27	29 %
Perempuan	68	71 %
Total	95	100 %

Sumber: Data diolah peneliti

## 3. Analisis Korelasi (Pearson)

Analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan

baik yang bersifat positif maupun negatif, antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Berikut tabel di bawah ini adalah daftar interpretasi nilai koefisien r:

Tabel 6  
Daftar Interpretasi Nilai Koefisien R

Nilai Pearson Correlation (r)	Interpretasi
0,00 s/d 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 s/d 0,40	Korelasi lemah
0,41 s/d 0,60	Korelasi sedang
0,61 s/d 0,80	Korelasi kuat
0,81 s/d 1,00	Korelasi sempurna

Berdasarkan nilai signifikansi Sig. (2-Tailed): jika nilai signifikansi < 0.05 maka berkorelasi (ada hubungan), dan jika nilai signifikansi > 0.05 maka tidak berkorelasi (tidak ada hubungan). Adapun output hasil analisis korelasi (Pearson) dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7  
Coefficients

Correlations		Desain Grafis Pada buku Mizan	Minat Baca
Desain grafis pada buku Mizan	Pearson Correlation	1	.541**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
Minat baca	Pearson Correlation	.541**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil analisis korelasi (Pearson) pada tabel output diatas, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) antara variabel independen (X) yaitu desain grafis pada buku Mizan dengan

variabel dependen (Y) yaitu minat baca adalah  $0.000 < 0.05$  yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara kedua variabel dengan tingkat korelasi sedang berdasarkan nilai Pearson Correlation sebesar 0.541.

#### 4. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Analisis regresi linier sederhana dapat dilaksanakan apabila telah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- Sampel diambil secara random (acak)
- Variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan yang kausal, dimana X merupakan sebab dan Y merupakan akibat.
- Nilai Y mempunyai penyebaran yang berdistribusi normal.
- Persamaan tersebut hendaknya benar-benar linier.

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana karena telah memenuhi syarat-syarat yang sebagaimana dijelaskan di atas. Persamaan regresi linier sederhana dapat dibentuk menggunakan persamaan berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bila harga  $X = 0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Adapun output hasil analisis uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8  
Coefficients

coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	65.209	9.310		7.058	.000
	Desain Grafis Padai Buku Mizan	.767	.157	.541	4.495	.000

a. Dependent Variable: Minat Baca

Dengan mengacu pada rumus persamaan regresi di atas, maka nilai koefisien regresi dapat diketahui melalui penjabaran sebagai berikut;

- a=angka konstan dari *Unstandardized Coefficients*. Dalam hasil output pada tabel di atas mendapati nilai dari a sebesar 65.209. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada desain grafis pada buku Mizan (X) maka nilai konsisten minat baca (Y) adalah sebesar 65.209.
- b=angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0.767, angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat variabel independen (X), maka variabel dependen (Y) akan meningkat sebesar 0.767.

Karena nilai koefisien regresi bersifat positif (+), maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel independen (X) yaitu desain

grafis pada buku Mizan berpengaruh positif terhadap variabel dependen (Y) yaitu minat baca. Sehingga bisa didapati bahwa persamaan regresi berdasarkan penjabaran di atas adalah:

$$Y = 65.209 + 0.767X$$

### 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pembuktian empiris untuk mengkonfirmasi atau menolak sebuah opini ataupun asumsi dengan menggunakan data sampel. Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS 26 adalah:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.), lebih kecil (<) dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan (X) terhadap minat baca (Y).
- b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.), lebih besar (>) dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan (X) terhadap minat baca (Y).

Adapun output hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9 Model

Model	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	7.058	.000
	Desain Grafis Pada Buku Mizan	.541	4.495

a. Dependent Variable: Minat Baca

Berdasarkan hasil output di atas dapat diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan (X) terhadap minat baca (Y). Dari pernyataan di atas bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini merupakan jawaban yang valid dan benar.

### 6. Koefisien Determinasi

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen (X) dalam menjelaskan variabel dependen (Y). Atau dengan kata lain untuk mengetahui seberapa besar pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan (X) terhadap minat baca (Y). Adapun untuk hasil output koefisien determinasi, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Model Summary

Model Summary				
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.541 <sup>a</sup>	.177	.168	8.41684

a. Predictors: (Constant), Desain Grafis Pada Buku Mizan

Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai R-Square (R<sup>2</sup>). Nilai tersebut menunjukkan kebaikan model, semakin besar R<sup>2</sup> semakin baik modelnya. Nilai R<sup>2</sup> berada antara 0% sampai 100%.

Berdasarkan hasil output pada tabel *model summary* di atas dapat diketahui

nilai R-Square sebesar 0.177. Nilai ini mengandung arti bahwa total besaran pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan (X) terhadap minat baca (Y) adalah sebesar 17,7% sedangkan 82,3% minat baca dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa (1) Dalam hal pengujian Regresi sederhana variabel yang dimasukkan adalah variabel desain grafis buku Mizan sebagai variabel independent dan variabel minat baca sebagai variabel dependent dan metode yang digunakan adalah metode enter. (2) Berdasarkan hasil uji regresi sederhana yang telah dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh nilai  $r = 0,767$ . Yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif dan sangat kuat antara pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan terhadap minat baca.

Arti positif adalah hubungan antara variabel X dan Y searah. Maksud searah disini, semakin lama pengaruh komunikasi visual pada desain grafis buku Mizan, maka semakin meningkat minat baca. (3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara desain grafis buku Mizan dengan minat baca digunakan nilai koefisien determinasi.

Dalam penelitian ini memiliki nilai koefisien determinasi sebesar 17,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, kontribusi atau sumbangan yang diberikan variabel X terhadap variabel Y sebesar 17,7%.

### Daftar Pustaka

- Amar, Miftahurrahmat. "Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi," *Skripsi*, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2013.
- Anjani, S. N. Dantes, G. Artawan. "Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 3, no 2 (Agustus 2019): 74-83. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/2869](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/2869)
- Ann, Bingham, and Julie L. Pennington. "As Easy as ABC: Facilitating early literacy enrichment experiences." *Young Exceptional Children* 10, no 2 (January 2007): 17-29. <https://journals.sagepub.com/toc/yec/10/2>
- Asfiyaturrofiah, Itsnaini. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card Pada Anak Kelompok A di RA Al Huda, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta." *Thesis*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- Badan Pusat Statistik. "Angka Melek Huruf Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Jenis Kelamin (Persen) 2019-2021." Diakses 22 Januari 2022.
- Fina. "Hubungan antara Minat Baca terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone." *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 2019. <https://www.bps.go.id/indicator/28/1460/1/angka-melek-huruf-penduduk-berumur-15-tahun-ke-atas-menurut-jenis-kelamin.html>

- Muamalah, Ida. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Di RA Hidayatutthullab Lampung Selatan." *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Mudjito. *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2001.
- Naim, Ngainun. *The Power of Reading*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013.
- Ruhaena, L. *Model Stimulasi Dini Kemampuan Baca Tulis Anak Prasekolah di Rumah*. Surakarta: UMS, 2012.
- Ruhaena, L. *Profil Minat Literasi Orang Tua dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta: UGM, 2011.
- Ruhaena, L. *Stimulasi literasi anak prasekolah masalah dan solusinya. Asean Conference 2nd Psychology & Humanity: Optimalizing Human Strenght for Productivity and Well Being*. Malang: UMM, 2016.
- Safari. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Safitri, Nurul. *Korelasi Antara Minat Membaca dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 03 Pontianak Selatan*. Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2013.
- Salnita, Yulia. "Language Acquisition for Early Childhood." Diakses 9 Januari 2022.  
[https://www.researchgate.net/publication/330936414\\_Language\\_Acquisition\\_for\\_Early\\_Childhood](https://www.researchgate.net/publication/330936414_Language_Acquisition_for_Early_Childhood)
- Suartini, Kadek, I Nyoman Jampel, Putu Aditya Antara. "Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di TK Negeri Desa Tigawasa." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4, no. 2 (Agustus 2016). DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7762>
- Suhardi. "Membaca untuk Dimengerti, Menulis untuk Berbagi." *Buletin Pustakawan* Edisi 3 (September-Desember, 2011).
- Tadjuddin, Nilawati. *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi Dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*. Jakarta: Harakindo Publishing, 2014.
- Triatma, Nur Ilham. "Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta." *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* V, No. 6 (Oktober 2016): 166-178.  
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/3098>  
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/3098>
- Widya, Leonardo Adi Dharma, Andreas James Darmawan. *Pengantar Desain Grafis*. KEMDIKBUD: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, 2020.
- Wiriodijoyo, Suwaryono. *Membaca Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud, 1989.
- Wulandari, Isna. "Citra Perempuan pada Sampul Teka-Teki Silang di Yogyakarta". *Skripsi*, Institui Seni Indonesia Yogyakarta, 2002.
- Yuliani, Irma. "Hubungan Minat Baca Buku IPS dengan Prestasi Belajar IPS Siswa kelas V SD se-Gugus 3 Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, Yogyakarta TA 2011/2012." *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.