

## BUKU ILUSTRASI ANAK BERBASIS TEKNIK *BIONIC READING*

Alma Luthfiah Raudlah Azzahra<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup> dan Novian Denny Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
arumochii@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,  
dennynugraha@telkomuniversity.ac.id



**Abstrak :** Tingkat kemampuan membaca yang rendah di kalangan anak-anak usia dini di Indonesia, ditambah dengan kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendukung perkembangan *literasi* anak menjadi latar belakang penelitian ini. Banyak buku anak yang masih menggunakan format teks standar yang kurang mendukung kebutuhan kognitif anak, terutama yang mengalami disleksia atau ADHD. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi anak yang menggunakan teknik *Bionic Reading*, dengan tujuan meningkatkan fokus dan pemahaman membaca bagi anak-anak berusia 6 hingga 9 tahun. Perancangan dilakukan dengan metode kualitatif, data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, serta wawancara dengan psikolog, spesialis rehabilitasi, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi dengan ilustrasi 2D, *font* sans serif, warna cerah, dan teknik *Bionic Reading* dapat meningkatkan minat dan keterbacaan anak. Buku ini juga mendorong interaksi anak dengan orang tua dalam *literasi*. Penelitian ini memberikan alternatif media baca yang menyeluruh, dengan potensi pengembangan ke format digital dan kolaborasi komunitas *literasi*.

**Kata kunci:** *Bionic Reading*, *literasi* dini, buku ilustrasi anak, tipografi

**Abstract :** *Low reading ability levels among early childhood in Indonesia, coupled with insufficient parental involvement in supporting children's literacy development, serve as the background for this research. Many children's books still utilize standard text formats*

*that inadequately support children's cognitive needs, particularly those experiencing dyslexia or ADHD. This study aims to design illustrated children's books using Bionic Reading techniques, with the objective of enhancing reading focus and comprehension for children aged 6 to 9 years. The design was conducted using qualitative methods, with data collected through literature review, observation, and interviews with psychologists, rehabilitation specialists, and teachers. The results indicate that illustrated books featuring 2D illustrations, sans serif fonts, bright colors, and Bionic Reading techniques can improve children's interest and readability. This book also encourages parent-child interaction in literacy activities. This research provides a comprehensive alternative reading medium, with potential for development into digital formats and collaboration with literacy communities.*

**Keywords:** *Bionic Reading, early literacy, children's illustration book, typography*

## PENDAHULUAN

Anak-anak usia dini mengalami periode yang sangat istimewa. Waktu ini dikenal sebagai masa keemasan atau *golden age* karena pada tahap ini, terjadi perkembangan yang luar biasa dan optimal yang berlangsung dalam kehidupan manusia (Sukatin et al., 2023). Anak berkembang secara cepat di sejumlah bidang pada masa ini, termasuk bahasa, sosial, emosional, kognitif, dan fisik. Setiap bidang saling berhubungan dan berkontribusi terhadap pertumbuhan keseluruhan anak. Maka dari itu, memberikan rangsangan yang tepat sangat penting kepada anak berdasarkan kebutuhan mereka. Selain membantu anak memperoleh keterampilan yang mereka butuhkan, stimulasi yang tepat juga penting untuk memaksimalkan potensi mereka di masa depan (Mahdha Lewis et al., 2024).

Buku cerita ilustrasi atau dongeng, belajar, serta membaca buku anak yang dilakukan bersama orang tua atau wali masih cukup rendah persentase pengalamannya. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 yang dikutip oleh CNBC Indonesia, hanya sekitar 17,21% anak yang mendengarkan buku

cerita dibacakan, dan 11,12% yang belajar membaca bersama orang tua. Padahal, kedua kegiatan ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan *literasi* sejak dini (Tasya Natalia, 2024). Kurangnya stimulasi ini dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memproses simbol huruf, memahami makna teks, dan mempertahankan fokus saat membaca, yang bisa berpotensi menghambat prestasi akademik dan perkembangan emosional mereka.

Lingkungan keluarga yang mendukung *literasi* sejak dini, termasuk keberadaan buku di rumah dan waktu membaca bersama, meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak secara signifikan (Wati et al., 2024). Kurangnya partisipasi orang tua dalam proses *literasi* anak berdampak besar terhadap kemampuan dasar membaca anak. Anak-anak yang tidak terbiasa dibacakan cerita atau berdialog tentang isi buku cenderung mengalami kesulitan dalam memproses simbol huruf, memahami makna teks, serta fokus saat membaca.

Di Kota Bandung, menunjukkan peningkatan IPLM (Indeks Peningkatan *Literasi* Masyarakat) dari 81,38 di tahun 2022 menjadi 86,70 pada tahun 2023 dan TGM (Tingkat Kegemaran Membaca) dari 44,03 pada tahun 2021 hingga 55,25 di tahun 2024 (Bandung Pos, 2024). Perbedaan yang ada antara kedua indeks ini menunjukkan bahwa walaupun fasilitas dan program *literasi* telah berkembang dengan baik, budaya membaca di kalangan masyarakat masih memerlukan perhatian dan upaya yang lebih serius untuk dapat ditingkatkan. Survei juga menunjukkan hanya 36% responden membaca di rumah, dengan 76% memiliki koleksi bacaan 1-25 buah, menandakan dukungan keluarga masih terbatas. Artikel dari Pikiran Rakyat menegaskan minat baca harus dibangun dari rumah, karena anak meniru kebiasaan orang tua, meskipun penggunaan gawai sering mengurangi waktu membaca panjang (Pramudya, 2025).

Kurangnya stimulasi membaca sejak dini juga dapat memperburuk kondisi anak-anak yang memiliki gangguan belajar seperti disleksia, yaitu kesulitan dalam

membaca dan mengeja akibat gangguan pemrosesan simbol huruf, dan ADHD, yang ditandai dengan kesulitan mempertahankan perhatian, menghadapi tantangan yang lebih besar tanpa stimulasi yang memadai. Tanpa adanya deteksi dan intervensi dini melalui aktivitas membaca bersama sejak dini, anak-anak dengan kondisi ini mungkin tidak bisa mendapatkan dukungan maksimal yang mereka butuhkan untuk mengatasi kesulitan membaca serta belajar mereka.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan teknik membaca, beberapa strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca untuk anak-anak bermunculan, salah satunya adalah teknik *Bionic Reading*. Meskipun teknik *Bionic Reading* telah diterapkan dalam beberapa konteks untuk meningkatkan pemahaman dan kejelasan membaca, penerapannya dalam buku cerita anak di Indonesia masih sedikit penelitian yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengisi gap tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana teknik *Bionic Reading* dapat diterapkan dalam desain buku ilustrasi anak untuk meningkatkan minat baca, fokus dan pemahaman mereka.

*Bionic Reading* adalah sebuah teknik membaca yang membantu mata mengikuti teks pada bagian-bagian tertentu dari sebuah kata. Biasanya dengan menebalkan huruf awal, untuk membantu otak memproses teks lebih cepat dan efisien. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan, kejelasan, dan pemahaman dengan memandu mata untuk fokus pada bagian penting dari teks, sehingga mengurangi gangguan visual yang sering dialami saat membaca. Menurut situs resmi *Bionic Reading* (Bionic Reading, n.d.), cara kerja metode ini dapat dicapai melalui sistem bacaan yang mendukung alur membaca. Mata pembaca dipandu melalui teks sorotan tipografi tertentu. Melalui interaksi antara elemen fiksasi, *saccade*, dan *opacity*, rangsangan visual ditransfer ke teks secara langsung, sehingga mampu mengubah tampilan huruf dan meningkatkan kenyamanan membaca.

Buku cerita sangat penting dalam dunia *literasi* anak-anak karena buku cerita membantu mereka mengembangkan kebiasaan membaca dan meningkatkan pemahaman serta kreativitas. Namun, banyak buku anak yang tersedia saat ini masih menggunakan format teks standar yang bisa terasa melelahkan atau sulit dipahami oleh beberapa anak. Kecenderungan anak-anak untuk lebih tertarik pada konten digital interaktif daripada membaca buku sebenarnya membuat masalah ini semakin parah. Apalagi dengan tidak adanya pengalaman membaca bersama yang dilakukan di rumah bersama orang tua atau wali. Akibatnya, diperlukan pendekatan baru untuk menyampaikan materi bacaan yang lebih menarik dan ramah anak. Penggunaan *Bionic Reading* dalam desain buku anak-anak merupakan salah satu strategi yang bisa diterapkan untuk mendukung perkembangan anak-anak dalam membaca dengan lebih lancar dan memahami materi cerita dengan lebih baik.

Merancang buku anak-anak dengan teknik *Bionic Reading* yang menggabungkan visual yang menarik dan tata letak teks yang ramah anak adalah solusi yang disarankan dalam penelitian ini. Metode ini memiliki keunggulan dibandingkan pendekatan lain karena dapat menyesuaikan cara kerja otak saat membaca, sehingga anak-anak dapat menyerap informasi lebih cepat tanpa kehilangan ide utama cerita. Diharapkan dengan menggunakan metode ini, kemampuan *literasi* anak-anak akan meningkat dan akan membantu mereka mengembangkan kebiasaan membaca yang lebih baik di masa depan.

Dengan adanya permasalahan rendahnya membaca dan memahami teks dalam buku anak serta potensi *Bionic Reading* sebagai solusi desain, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana teknik ini dapat diterapkan dalam buku ilustrasi anak. Sehubungan dengan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk fokus pada perancangan buku ilustrasi anak sebagai media informasi visual berbasis teknik *Bionic Reading*.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif diterapkan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam bagaimana anak-anak merespons teknik *Bionic Reading* secara subjektif. Dalam rangka pengumpulan data yang spesifik, digunakan beberapa metode pengumpulan data berikut:

### **Studi Pustaka**

Proses mencari dan meninjau ulang berbagai literatur yang relevan dengan suatu topik penelitian adalah langkah penting yang dapat dilakukan pada berbagai tahap penelitian. Aktivitas ini dapat dilakukan pada berbagai tahap, yaitu selama, sebelum dan setelah dilakukannya pengambilan serta analisis data penelitian tersebut (Subakti et al., 2023).

### **Observasi**

Proses pengamatan atau biasa disebut sebagai observasi adalah suatu proses yang melibatkan berbagai aktivitas yang beragam dan selalu disesuaikan dengan kebutuhan serta situasi yang ada. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan berguna. Selain itu, observasi harus bersifat objektif, nyata dan dapat dipertanggungjawabkan (Subakti et al., 2023). Pada penelitian ini observasi dilakukan di beberapa tempat di Bandung, dimulai dari TK, SD hingga ruang baca.

### **Wawancara**

Wawancara merupakan suatu bentuk percakapan yang dirancang untuk mendalami berbagai aspek mulai dari pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan yang dimiliki oleh narasumber. Tujuan utama dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam dari narasumber mengenai kejadian-kejadian yang tidak bisa diamati secara langsung oleh peneliti, serta untuk menggali informasi tentang kejadian yang telah

berlangsung di masa lalu (Soewardikoen, 2021). Wawancara dilakukan dengan psikolog anak, guru dan juga spesialis rehabilitasi.

## HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini, penulis dapat dari kumpulan data yang diambil mulai dari observasi, wawancara, SWOT, hingga matriks dapat disimpulkan bahwa bentuk rancangan yang ideal adalah dalam bentuk media buku ilustrasi. Media buku termasuk ke dalam media yang umum dan dapat dikemas sedemikian rupa. Melalui buku, kita dapat mengubah gagasan yang kita dapat menjadi karya-karya yang bernilai tinggi, menginspirasi dan bermanfaat (Haryono, 2015). Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa buku ilustrasi anak berperan penting dalam membangun kebiasaan membaca dan imajinasi, tetapi format teks standar sering kali tidak mendukung kebutuhan anak dengan kesulitan fokus (Hanisha et al., 2018). Hasil dari wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan terlihat bahwa anak-anak memiliki preferensi terhadap ilustrasi yang besar dan penuh warna, kisah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Syafi'i, 2021), warna mempunyai dampak yang berpengaruh terhadap pembentukan pikiran dan mental anak, misalnya warna-warna cerah yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar. Di sisi lain, hasil SWOT dan matriks menunjukkan bahwa penerapan teknik *Bionic Reading* pada buku anak merupakan peluang yang cukup besar karena masih jarang diterapkan di Indonesia. Penelitian sebelumnya menegaskan pentingnya desain visual yang ramah anak, seperti *font sans serif* besar dan ilustrasi 2D, untuk meningkatkan keterlibatan (Rustan, 2020). Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi ini perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, antara lain penggunaan *font sans serif* yang mudah dibaca, pemilihan warna cerah namun tidak mencolok, ilustrasi 2D, dan penggunaan

teknik *Bionic Reading* untuk mengarahkan fokus. Struktur visual termasuk pilihan warna cerah, tipografi sederhana, dan ilustrasi emotif memainkan peran penting dalam memperkuat ikatan emosional dan daya ingat pembaca usia dini (Hidayat et al., 2023). Konten cerita juga sebaiknya mengangkat aktivitas keseharian atau tema yang relevan dengan anak, agar anak lebih mudah memahami dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi.

### **Konsep Pesan**

Konsep pesan dari perancangan buku ilustrasi anak berbasis metode *Bionic Reading* adalah “Membaca Jadi Mudah dan Menyenangkan”. Pesan ini bertujuan untuk mengajak anak-anak, khususnya mereka dengan kesulitan fokus dan memahami bacaan seperti disleksia dan ADHD, untuk menikmati proses membaca melalui buku ilustrasi yang dirancang secara menyeluruh, tidak terasa menakutkan, dan sesuai dengan cara belajar mereka masing-masing. Buku ini dirancang untuk anak usia 6-9 tahun (kelas 1-3 SD), dengan mengusung cerita bertema kehidupan sehari-hari, penggunaan *font* sans serif dengan jarak antar kata dan baris yang tidak rapat, penerapan teknik *Bionic Reading* untuk menonjolkan huruf awal kata, ilustrasi kartun 2D dengan warna cerah namun tidak berlebihan.

Kata kunci : Menyenangkan, mudah, sehari-hari, interaktif

### **Konsep Media**

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Lesmana et al., 2015), “komposisi antara gambar dan teks menjadikan ilustrasi mudah dimengerti dan menarik bagi generasi muda,” sehingga visualisasi cerita yang baik mampu menyampaikan nilai budaya dan pesan moral dengan lebih ringan dan komunikatif. Buku dirancang dengan ukuran 15 x 23 cm seperti sebuah novel. Berdasarkan penuturan Kak Erika dan juga Bu Elsa, anak pada usia 6-9 tahun sudah mulai memiliki preferensi buku mereka masing-masing, dan juga mulai memiliki ketertarikan pada buku novel.

Karena itu, media utama buku ini dirancang seperti buku novel agar minat awal anak tertarik pada buku ini.

Media pendukung yang dipilih terdiri dari stiker, *postcard*, *puzzle piece*, gantungan kunci serta *activity worksheet*. Stiker dirancang dengan gaya visual yang senada dengan ilustrasi di dalam buku, mencakup ekspresi karakter, kata-kata yang ditulis menggunakan metode *Bionic Reading*, serta elemen visual seperti simbol emosi atau benda-benda dari cerita. Tujuannya adalah untuk memberikan semangat dan *reward* visual kepada anak setelah menyelesaikan bagian bacaan tertentu. Untuk memperkaya aktivitas membaca, disediakan pula *activity sheet* sederhana, seperti mewarnai gambar, menghubungkan kata dengan gambar, atau menebalkan kembali kata-kata penting layaknya metode *Bionic Reading*.

### **Konsep Kreatif**

Buku ilustrasi anak yang beredar umumnya menggunakan format teks standar yang sering kali sulit dipahami oleh anak usia 6-9 tahun, terutama mereka dengan disleksia atau kesulitan fokus seperti ADHD. Buku ilustrasi juga terbukti efektif meningkatkan minat baca. Menurut, (Suci & Denny Nugraha, 2018) dalam artikel "Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Prosesi Tabuik dari Pariaman Sumatera Barat" mencatat bahwa buku lama yang kebanyakan berisi tulisan saja dan sedikit penggambaran visual membuat pembaca muda enggan melanjutkan bacaan. Dalam responsnya, perancangan buku ilustrasi dengan banyak gambar sukses menarik perhatian remaja sehingga mereka tidak akan bosan membacanya dan pesan pun dapat tersampaikan. Penelitian ini merancang buku ilustrasi berbasis teknik *Bionic Reading* dengan tema cerita tentang bunga matahari untuk mengedukasi anak tentang siklus hidup tumbuhan secara sederhana, menyenangkan dan mudah dipahami. Konsep kreatif ini menargetkan anak usia 6-9 tahun yang aktif dan penasaran, serta orang tua yang ingin mendampingi *literasi* anak secara interaktif.

Pendekatan kreatif berfokus pada cerita yang dekat dengan keseharian anak, seperti interaksi dengan teman atau keluarga, disampaikan melalui alur sederhana dan dialog ringan. Visual dirancang dengan gaya ilustrasi kartun 2D yang ceria, menggunakan warna-warna hangat seperti kuning, biru muda, dan hijau untuk menarik perhatian tanpa mengganggu fokus. Teknik *Bionic Reading* diterapkan dengan menebalkan huruf awal kata, dipadukan dengan *font* sans serif berukuran besar (misalnya, Kiddosy Regular dan Lexend) untuk memudahkan keterbacaan. Berdasarkan observasi, anak-anak lebih tertarik pada buku interaktif, sehingga rancangan ini dilengkapi halaman aktivitas seperti mewarnai atau menghubungkan kata dengan gambar. Media pendukung seperti stiker dan *activity sheet* juga dirancang dengan gaya visual serupa untuk meningkatkan keterlibatan anak dan orang tua, menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan edukatif.

### **Konsep Visual**

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi anak berbasis metode *Bionic Reading* menggunakan gaya 2D digital untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik karena sederhana dan mudah dikenali. Pemilihan warna mempertimbangkan kebutuhan anak yang cenderung responsif terhadap visual sederhana. Penggunaan warna yang tepat dan sesuai dengan konsep publikasi sangat penting karena dapat meningkatkan efektivitas pesan visual yang disampaikan lebih mengena, memengaruhi, dan membangkitkan emosi serta psikologi, termasuk pemahaman orang yang melihat pesan visual tersebut (Putra, 2021). Palet warna terdiri dari warna primer dan sekunder yang cerah, seperti kuning, biru muda, dan hijau muda. Pemilihan warna juga tidak terlalu maskulin

maupun feminin, sehingga dapat digunakan dengan cara yang sama oleh anak laki-laki maupun perempuan secara merata tanpa ada perbedaan.



Gambar 1 Palet Warna

Sumber: Dokumentasi Alma Luthfiah Raudlah Azzahra (2025)

Tipografi pada buku ilustrasi ini menggunakan *font* dari keluarga sans serif untuk memastikan keterbacaan yang tinggi bagi anak usia 6-9 tahun dengan disleksia, ADHD dan gangguan dalam fokus membaca yang lain. *Font* sans serif dipilih karena bentuknya sederhana, tanpa dekorasi tambahan, sehingga akan mengurangi kebingungan visual. Dua *font* utama digunakan dalam perancangan ini yaitu Kiddosy Regular dan Lexend.

### Hasil Perancangan Media Utama Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi anak yang dirancang ini terinspirasi dari buku anak berjudul “Kenapa, ya?” dengan fokus pada pertanyaan “Bunga Matahariku, Kenapa Ya?”. Cerita ini akan mengikuti perjalanan Toni, seorang anak yang penasaran kenapa bunga mataharinya bisa berubah warna dan tidak segar seperti awal.



Gambar 2 Isi Buku Ilustrasi Bunga Matahariku Kenapa Ya?

Sumber: Dokumentasi Alma Luthfiah Raudlah Azzahra (2025)

### Hasil Perancangan Media Pendukung

#### Activity Sheet

Lembar aktivitas melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar. Dengan latihan seperti mencocokkan bayangan, mewarnai, atau menyusun kalimat, anak tidak hanya membaca tapi juga aktif memahami isi cerita. Ini sangat selaras dengan prinsip *Bionic Reading* yang ingin mempermudah pemahaman bacaan dengan fokus pada inti kata.



Gambar 3 Isi Activity Worksheet

Sumber: Dokumentasi Alma Luthfiah Raudlah Azzahra (2025)

#### Stiker



dijadikan media kampanye atau promosi untuk mengenalkan metode *Bionic Reading* kepada lingkungan sekitar anak. Dari *postcard* ini juga anak bisa menuliskan hal menyenangkan untuk mereka di hari itu. Atau sebagai *diary* apakah bunga matahari yang mereka punya sama dengan *postcard* yang ada dari buku cerita.

### ***Puzzle Piece***



*Gambar 6 Puzzle Piece*

Sumber: Dokumentasi Alma Luthfiah Raudlah Azzahra (2025)

*Puzzle* melatih konsentrasi, logika, dan kemampuan memecahkan masalah. Semua ini adalah kemampuan yang mendukung proses membaca. *Puzzle* bertema cerita dalam buku juga membantu anak mengingat alur cerita dan karakter, menjadikan pengalaman membaca lebih menyenangkan.

### **Gantungan Kunci**



Sumber: Dokumentasi Alma Luthfiah Raudlah Azzahra (2025)

*Gambar 7 Gantungan Kunci*

Gantungan kunci berfungsi sebagai simbol keterikatan anak terhadap cerita dan karakternya. Dapat menjadi pengingat visual untuk membaca kembali buku, sekaligus alat promosi kecil yang bisa dikenakan anak ke mana-mana juga menumbuhkan rasa bangga karena memiliki benda yang terhubung dengan buku yang telah mereka baca.

## KESIMPULAN

Hasil dari pengembangan buku ilustrasi menunjukkan bahwa metode Bionic Reading dapat disesuaikan dan dimodifikasi untuk memperkaya pengalaman membaca anak berusia 6 hingga 9 tahun. Penggunaan elemen visual yang kuat, ilustrasi yang relevan, dan narasi yang sederhana, dikombinasikan dengan penekanan visual tertentu pada teks seperti pemberian huruf tebal atau penandaan pada kata-kata penting, terbukti mampu menarik perhatian anak dan membantu mereka lebih fokus saat membaca.

Selain berfungsi sebagai alat bantu membaca, buku ini juga didesain sebagai media interaksi antara anak dan orang tua, untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses literasi. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat lebih mudah memahami cerita, mengasah kemampuan berpikir kritis sejak dini, serta menikmati membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bionic Reading. (n.d.). *Bionic Reading Method*. Bionic Reading. Retrieved February 24, 2025, from <https://bionic-reading.com/br-method/>
- Hanisha, F., Utama, K., & Djalari, Y. (2018). BAHASA VISUAL, GAMBAR ANAK, DAN ILUSTRASI PADA BUKU CERGAM ANAK. *Jurnal Seni & Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>
- Haryono, T. (2015). *Penyajian Buku Bermutu Menurut SNI dan ISO Rekomendasi Menuju Perbaikan Berkelanjutan* 1. 22(3), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.37014/medpus.v22i3.209>

- Hasil Kajian Indeks Literasi Masyarakat Kota Bandung Tahun 2024 Berjaya di Kota Legenda.* (2024, November 29). Bandung Pos. <https://bandungpos.id/hasil-kajian-indeks-literasi-masyarakat-kota-bandung-tahun-2024-berjaya-di-kota-legenda/>
- Hidayat, S., Mudra, I. W., & Rachmawanti, R. (2023). Visual Structure of the Digital Comic Banggaber with the Theme of Parents and Children. *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)*, 943–949. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0\\_108](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_108)
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KOMIK BERBASIS CERITA RAKYAT TIMUN MAS. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Mahdha Lewis, A., Sahibul Muzakkir, E., Wardiansyah, M., Harto, K., & Raden Fatah Palembang, U. (2024). TAHAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK USIA DINI DAN POLA PEMBINAANNYA DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17001>
- Pramudya, W. E. (2025, May 18). *Tingkatkan Indeks Minat Baca di Kota Bandung, Microlibrary Kembali Dibuka dan Digalakkan.* Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-019340469/tingkatkan-indeks-minat-baca-di-kota-bandung-microlibrary-kembali-dibuka-dan-digalakkan>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto, Ed.; I). ANDI.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020* (2nd ed.). Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sari, N., & Syafi'i, I. (2021). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA WATER BEADS. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.24853/yby.5.1.28-33>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi* (B. Anangga & F. Maharani, Eds.; Revisi). PT Kanisius.
- Subakti, H., Hurit, R. U., Eni, G. D., Yufrinalis, M., Maria, S. K., Adwiah, R., Syamil, A., Mbari, M. A. F., Putra, S. H. J., Solapari, N., Musriati, T., & Amane, A. P. O. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (S. Bahri, Ed.). MEDIA SAINS INDONESIA.
- Suci, P. A., & Denny Nugraha, N. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Prosesi Tabuik dari Pariaman Sumatera Barat. *EProceedings of Art & Design*, 5(3), 1420.
- Sukatin, S., Mutaqin, K., Astuti, P., Widiyansih, W., & Putri, Y. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(3), 186–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i3.492>

- Tasya Natalia. (2024, December 14). *Minim Baca, Anak-anak Indonesia Darurat Literasi!* CNBC Indonesia.  
<https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128-595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi>
- Wati, T. S. M., Sarah, D., & Putri, N. (2024). Pengenalan Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Literasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(4), 565–568. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2502>

