

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR *PENDEKAR* *CISADANE* SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI KEBERSIHAN SUNGAI

Muhammad Rafi Widiaputra¹, Taufiq Wahab² dan Diani Apsari³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
muhrafi@student.telkomuniversity.ac.id,
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Kota Tangerang memiliki hikayat cerita rakyat yaitu Pendekar Cisadane, yang berkisah tentang seorang pendekar yang melawan Ratu Siluman Buaya penunggu Sungai Cisadane. Kisah unik ini nyatanya belum banyak diketahui oleh warga Kota Tangerang sebagai cerita asli mereka. Salah satu cara untuk menyebarkan cerita rakyat ini dengan mulai mengenalkannya kepada anak usia dini khususnya untuk Taman Kanak-kanak (TK) karena apa saja yang diceritakan pada usia dini berkemungkinan besar akan tertanam pada ingatan mereka. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media edukasi berupa buku cerita anak sekaligus mengenalkan Cerita Rakyat Pendekar Cisadane pada usia dini dengan objek penelitian siswa-siswa pada TK-AI Fajr. Metode penelitian adalah kualitatif dengan penggalan data melalui pengamatan pada aktivitas siswa taman kanak-kanak, wawancara pada guru dan pakar desainer grafis, serta melakukan kajian studi literatur yang berasal dari jurnal atau buku terkait dengan fenomena yang diangkat pada penelitian ini. Semua data tadi akan dikaji dan diakumulasikan serta dibuat sampel dari bahan visual yang sudah ada sebagai perbandingan. Hasil kajian akan dijadikan pedoman untuk perancangan buku cerita sebagai harapan untuk mengenalkan Cerita Rakyat Pendekar Cisadane kepada anak-anak usia dini dengan gaya penggambaran yang disesuaikan. Hasil akhir perancangan diharapkan bisa memberikan pembelajaran hal yang baik terkait pengelolaan kebersihan sungai di Kota Tangerang.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Hikayat Pendekar Cisadane, Media Edukasi, Kebersihan Sungai.

Abstract : The city of Tangerang has its own Folklore, namely Cisadanes's Warrior which tells of a warrior who fights the demon queen of the crocodile guarding the Cisadane River, but not much or even almost no one knows about the original story of this from Tangerang and very few print and digital media cover it. One way to spread this folklore is by starting to introduce it to early childhood, especially for Kindergarten (TK) because anything that is told at an early age is likely to be embedded in their memory. The purpose of this

research is to design education media in the form of children's story books as well as introduce Cisadane's Warrior Folklore at an early age with the object of research of students at TK-Al Fajr. The data collection method was carried out qualitatively by observing kindergarten students and conducting interviews with teachers and graphic designer experts especially in the focus of children's illustration. Apart from that, literature studies were also carried out from journals or books related to the phenomena raised in this research. All the data will be studied and accumulated and samples will be made from existing visual materials for comparison. The results of the study will be used as a guideline for designing a storybook as a hope to provide good lessons related to the management of river hygiene in Tangerang City.

Keywords: *Picture Storybook, Folklore of Cisadane's Warrior, Educational Media, River Hygiene.*

PENDAHULUAN

Sungai merupakan sumber terpenting dalam kehidupan. Banyak hal yang dapat dimanfaatkan dalam ruang lingkup ekosistem Sungai, seperti sebagai sumber air minum, sarana transportasi, mata pencarian, hingga rekreasi, dan pariwisata (kompas.com, 2022). Sungai yang bersih dan terawat akan meningkatkan kualitas sungai tersebut serta dapat dimanfaatkan oleh orang banyak. Kebalikan dari sungai yang bersih, sungai yang tercemar akan berdampak buruk pada lingkungan sekitarnya. Salah satu contoh yang dapat dipetik yaitu pencemaran Sungai Brantas, Jawa Timur. Catatan peneliti ECOTON berisi kasus kematian ikan massal yang terjadi di Sungai Brantas selama sepuluh tahun terakhir dari 2012 hingga 2022 (voaindonesia.com, 2022). Limbah Industri dan sampah plastik yang dibuang sembarangan oleh pihak pabrik dan warga sekitar, menjadi salah satu faktor utamanya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

Hal serupa terjadi pada Sungai Cisadane yang terletak di Kota Tangerang, Banten yang sudah tercemar limbah. Salah satu pihak yang terdampak oleh pencemaran ini adalah Warga Kampung Tanjung Burung Beting, Desa Tanjung Burung, Kecamatan Teluk Naga, Kabupaten Tangerang. Warga mengeluh bahwa mereka sekarang takut untuk menggunakan air dari Sungai Cisadane untuk

mengairi lahan pertanian karena menimbulkan penyakit sehingga tanaman mati. Warga sudah berunjuk rasa terhadap pabrik-pabrik yang diduga membuang sisa produksi atau limbah ke sungai, tetapi masih ada saja pabrik yang membuang limbah ke sungai.

Data Lembaga Kajian Ekologi Lahan Basah (ECOTON) menunjukkan ada delapan juta ton sampah plastik setiap tahunnya yang ditemukan se-Indonesia. Tiga juta ton berhasil diolah, 2,6 juta ton dibuang ke sungai, dan sisanya ada yang ditimbun serta dibakar (Suara.com, 2021). Angka 2,6 juta ton sudah cukup untuk mencemari sungai-sungai yang ada di Indonesia. Masalah orang-orang dalam membuang sampah di sungai sudah menjadi faktor utama sebab pencemaran air di negara berkembang, termasuk Indonesia. Sampah yang dibuang akan mengganggu ekosistem sungai dan dapat menimbulkan penyakit (Pristananda, 2018).

Orang-orang dewasa seharusnya menjadi teladan untuk mencontohkan yang baik kepada generasi muda. Masyarakat harus diberikan pemahaman sedini mungkin untuk selalu menjaga sungai dan lingkungan sekitarnya. Anak-anak usia dini rentan untuk mencontoh orang-orang yang ada di sekitarnya. Novitasari menambahkan dari pernyataan tadi bahwa habit yang datang dari lingkungan sekitar anak-anak akan mempengaruhi pola sikap, pola pikir, dan pola indra dalam diri anak-anak (Novitasari, 2017). Berdasarkan fenomena tersebut, Cerita Rakyat Pendekar Cisadane sangatlah cocok untuk memberikan edukasi betapa pentingnya untuk menjaga sungai. Cerita rakyat tersebut memiliki pesan moral untuk selalu menjaga sungai agar tetap lestari.

Layaknya cerita rakyat heroik seperti Si Pitung dari Betawi atau Jaka Tingkir dari Jawa Tengah, Tangerang juga mempunyai sebuah cerita rakyat yang belum banyak orang tahu yaitu Pendekar Cisadane. Sejauh ini, Pendekar Cisadane memiliki cerita yang belum terlalu jelas asal - usulnya sampai mempunyai beberapa versi yang berbeda. Novel Pendekar Cisadane karya Mimi Ch dalam

wawancaranya oleh MerahPutih.com disebutkan bahwa ada tokoh nyata yang menginspirasi Mimi Ch dalam pembuatan Novel Pendekar Cisadane yaitu seorang Jawara bernama Surya yang berasal dari Rawa kidang, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tangerang pada masa penjajahan Belanda sekitar tahun 1930-an, Mimi Ch menggambarkan Pendekar Cisadane seperti jawara pada umumnya layaknya Si Pitung (Merahputih.com, 2017). Serta dari Masyarakat Tangerang juga mengatakan pada zaman dahulu bahwa konon ada sebuah pendekar yang melawan siluman buaya penunggu Sungai Cisadane yang sekarang sebutan itu disematkan kepada pemain-pemain sepakbola PERSITA (bola.Okezone, 2023).

Penggunaan cerita rakyat sebagai media edukasi untuk anak-anak usia dini dinilai cocok karena selain menghibur, juga dapat memberikan nilai-nilai moral sebagai pembentukan karakter untuk selalu menjaga alam, terutama sungai. Sayangnya Cerita Rakyat Pendekar Cisadane tidak terlalu populer oleh kebanyakan orang. Padahal sebutan Pendekar Cisadane sudah diadaptasi oleh tim sepakbola PERSITA sebagai julukan untuk pemain-pemainnya dan masyarakat pun mengetahui hal itu, tetapi banyak yang tidak tahu jika sebutan Pendekar Cisadane berasal dari Cerita Rakyat khas kota mereka sendiri.

Media-media yang membahas cerita ini juga belum terlalu banyak. Oleh karena itu, cerita rakyat ini harus sering-sering diceritakan oleh masyarakat dari mulut ke mulut, buku bacaan, artikel, atau media informasi yang lain agar cerita rakyat ini dapat terus hidup dari waktu ke waktu. Nilai-nilai moral untuk selalu menjaga sungai tidak boleh luput dari anak-anak, oleh karena itu, diputuskan untuk membuat buku cerita yang menggambarkan narasi Cerita Rakyat Pendekar Cisadane untuk memberikan edukasi kepada anak-anak agar selalu menjaga kelestarian sungai.

TINJAUAN PUSTAKA

Buku Cerita Bergambar

Faizah dalam jurnal Suryaningsih dan Fatmawati (2017) memberikan definisi mengenai buku cerita bergambar yaitu sebuah cerita yang dikemas dengan bahasa yang sederhana atau terbilang ringan seperti obrolan, lengkap dengan gambar/ilustrasi yang menjadikannya kesatuan dari cerita untuk menyampaikan pesan tertentu. Nurgiantoro dalam jurnal yang sama menambahkan bahwa buku cerita selain menarik harus memiliki manfaat, di antaranya dapat menunjang pematangan emosi anak, mendapatkan kesenangan, membantu anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya dan menstimulasi kemampuan berimajinasi.

Media Edukasi

Media Edukasi menurut Daryanto (2013) dalam Ratnasari dan Ginanjar (2019) yaitu Media untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar yang juga merupakan komponen keseluruhan dari sistem pembelajaran. Proses media edukasi memiliki fungsi sebagai pengantar informasi dari guru untuk siswa. Hubungan antara media edukasi untuk perancangan nanti adalah sebagai pengajaran nilai-nilai moral sekaligus literasi kepada anak-anak usia dini.

Jenjang A atau Pembaca Dini

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud) dalam Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 030/P/2022 tentang Pedoman Perjenjangan Buku. Perjenjangan dalam pasal 1 ayat 1 Peraturan Kepala Badan berbunyi: "Pemandu padanan antara buku dan pembaca sasaran sesuai dengan tahap kemampuan membaca." Definisi Jenjang A atau Pembaca Dini diatur dalam pasal 1 ayat 7 yang berbunyi: "Jenjang A atau Jenjang Pembaca Dini adalah jenjang pembaca yang baru kali pertama mengenal buku yang memerlukan Perancah (*scaffolding*) untuk

mendampingi anak membaca.” Target perjenjangan ini yaitu anak dengan rentang usia dari usia nol hingga 7 tahun. Isi peraturan ini meliputi jumlah halaman 8-24 halaman, gambar per halaman lebih dominan daripada teks, *full color*, dan jumlah kalimat per halaman maksimal tiga kalimat dengan maksimal lima kata dalam tiap kalimat.

Psikologis Anak Usia 4-7 tahun

Milestone pun menambahkan tentang perkembangan anak usia 4-6 tahun yang dapat membuat puisi, mengenali warna lebih banyak, menggambar dengan sederhana, dan berhitung sampai 10 (Khoiruzzadi, Barokah, dan Kamila, 2020).

Gaya Ilustrasi Anak

Ilustrasi dengan fungsi untuk alat bercerita atau menyampaikan narasi banyak digunakan untuk mendampingi teks cerita. Banyaknya antara teks dan ilustrasi juga diperhatikan mengikuti target audiens agar cerita yang ingin disampaikan menarik bagi pembaca (Witabora, 2012). Janitra, Adityawan, dan Kartaatmaja (2019) dalam jurnalnya mengutip pemikiran dari Nikolaeva yang menjelaskan tentang ilustrasi yang dikhususkan untuk anak-anak memiliki *genre* atau gaya yang berbeda-beda tergantung oleh individu yang membuatnya. Gaya yang biasanya dipakai mulai dari realistis, detail, hingga sederhana. Gaya yang sederhana banyak dipakai oleh ilustrator karena menyesuaikan dengan anak-anak dari sisi kemampuan berpikir yang masih sederhana.

Warna pada Anak

Sari (2019) berpendapat bahwa anak-anak menyukai warna-warna cerah. Apalagi jika mereka disuruh untuk memilih baju, makanan, bahkan mainan pun akan memilih warna yang cerah dan mencolok. Ketika anak-anak memasuki usia pra sekolah yang berjangkau empat sampai tujuh tahun, saat dalam sesi mewarnai sebuah gambar mereka cenderung untuk menggunakan warna yang cerah seperti merah, kuning, biru atau warna-warna yang terdapat pada pelangi (mejikuhibiniu). Karakteristik warna tersebut mirip dengan warna *vibrant* yaitu salah satu jenis

warna yang dikenal dengan warna-warna berani karena warna ini memiliki karakteristik yang cerah, kontras, dan tegas. Warna ini dapat memunculkan kesan modern, kontemporer, dan ekspresif yang berujung pada kesan dramatis.

Cerita Rakyat Pendekar Cisadane

Pendekar Cisadane merupakan cerita rakyat yang berasal dari Tangerang, Banten. EF Syah (2022) selaku ketua dalam penelitian *Identitas Cerita Rakyat Banten sebagai Transformasi Pertunjukan Pencak Silat untuk Implikasi Bahan Ajar Muatan Lokal*, melakukan penelitian terhadap pertunjukan pencak silat yang diadakan oleh Perguron PP Cisadane, Kota Tangerang yang menampilkan Hikayat Pangeran Cisadane.

Perguron tersebut menampilkan Cerita Pangeran atau Pendekar Cisadane yang dimodifikasi menjadi tema kepahlawanan dalam melawan penjajahan Belanda. Narasi pertunjukan berisi kisah perebutan wilayah antara warga dengan pihak Belanda. Awalnya perguron ini menunjukkan versi Cerita Pendekar Cisadane yang melawan Ratu Siluman Buaya, penunggu Sungai Cisadane, tetapi diganti total dengan melawan penjajahan Belanda. Hal itu bertujuan untuk menghilangkan kepercayaan mistik masyarakat terhadap Sungai Cisadane. Sejak saat itu, perguron tersebut tidak menunjukan peragaan Cerita Pendekar Cisadane melawan Ratu Siluman Buaya.

Perbedaan versi cerita tersebut harus dipilih secara bijak berdasarkan konten kedua cerita tersebut. Anak-anak usia dini belum mengerti konsep penjajahan itu seperti apa dan sulit untuk menceritakan pesannya harus seperti apa, sedangkan versi melawan Ratu Siluman Buaya mudah untuk disampaikan karena anak-anak menyukai sesuatu yang bersifat fantasi serta jelas pesan yang mau disampaikan yaitu menjaga kebersihan sungai. Maka perancangan buku cerita bergambar menggunakan versi yang melawan Ratu Siluman Buaya.

Cerita rakyat menurut Nurgiyantoro (2010) merupakan narasi yang dibuat oleh masyarakat dan mengalami penyesuaian secara turun-temurun dari masyarakat masa lampau sebagai sarana untuk memberikan pesan moral.

METODE PENELITIAN

Penelitian untuk mencari landasan dalam merancang buku cerita bergambar. Ada tiga metode pengumpulan data yang dipakai antara lain wawancara, observasi, dan studi pustaka. Wawancara dalam perancangan ini dilakukan pada pihak taman kanak-kanak yaitu guru-guru, serta pendapat pakar di bidang tertentu seperti ahli sejarah, psikolog, dan Desainer Media terkait. Observasi dilakukan di taman kanak-kanak dengan tujuan untuk mengetahui psikologi anak-anak di sana dan mengetahui cara guru-guru di sana berinteraksi. Observasi juga dilakukan di ranah visual seperti melihat-lihat karya desainer lain yang sudah ada agar menemukan pengayaan yang cocok untuk media edukasi yang akan dibuat. Studi Pustaka dilakukan dengan mencari sumber bacaan seperti jurnal, artikel, dan buku yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam tugas akhir ini. Studi pustaka dilakukan untuk mencari metode pembuatan buku cerita bergambar.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

konsep pesan mengutamakan kelestarian dan peduli lingkungan karena inti sari dari cerita adalah menjunjung tinggi kelestarian lingkungan dengan tidak merusak sungai dan tempat-tempat sejenisnya. Serta memiliki rasa hormat terhadap apa yang ada di sekitarnya sesuai dengan tujuan TK Al-Fajr yang memiliki tujuan ke lima yaitu mewujudkan peserta didik yang berperilaku hidup bersih, sehat, dan mandiri, serta tujuan ke enam yaitu mewujudkan peserta didik yang

berbudaya dan menghargai budaya lokal. Oleh karena itu konsep pesan nantinya akan berfokus pada tidak hanya menceritakan intrinsik cerita yang ada di dalamnya sekaligus berfokus kepada kesadaran lingkungan hidup yang mulai diajarkan pada usia dini. Cerita dan visualnya harus dikemas sedemikian rupa agar tidak menyeramkan dan dimengerti oleh anak-anak usia dini di lingkungan TK.

Berdasarkan hasil data tadi, dapat dibuat beberapa *keyword* atau kata kunci untuk menentukan nuansa visual apa yang akan ditunjukkan pada buku cerita nanti antara lain:

Kid's Friendly

Artinya cerita dan ilustrasi yang ditampilkan tidak begitu menyeramkan dan lebih kepada bentuk-bentuk lucu yang disukai anak-anak tetapi masih logis untuk dilihat.

Simplified

Ilustrasi yang ditampilkan sederhana dan tidak terlalu rumit karena anak-anak usia dini belum mempunyai kemampuan untuk mengenal bentuk-bentuk yang rumit. Ilustrasi yang sederhana juga dapat mengurangi distraksi dan interpretasi yang salah dari anak-anak terhadap bentuk lain.

Enviromental

Artinya warna yang banyak ditampilkan adalah warna pastel dan warna alam.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif berdasarkan teknik mendongeng di TK Islam Al-Fajr menggunakan peraga boneka tangan sebagai pelengkap yang efisien untuk menumbuhkan semangat dan fokus anak-anak. Berhubungan dengan anak-anak pra sekolah yang berada pada fase bermain sambil belajar, maka akan diberikan halaman-halaman mewarnai dan berhitung di akhir cerita untuk membantu proses perkembangan mereka.

Konsep Media

Pengaplikasian Media Utama

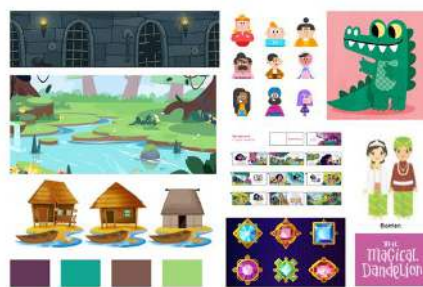
Hasil dari perancangan nanti akan berbentuk media buku cerita agar memudahkan guru atau orang tua mendongengkan cerita kepada anak-anak serta dapat kesan yang lebih natural ketika membacakan buku. Penggunaan bahan lebih baik menggunakan yang umum seperti HVS dengan berat antara 80-100 gsm agar tidak mudah meninggalkan bekas lipatan. Bentuk buku cerita yaitu bujur sangkar atau kotak karena mengikuti SK 030 yang mengutamakan bentuk yang demikian. Ukuran buku yaitu 8,5 inci x 8.5 inci atau 21,59 cm x 21,59 cm mengikuti hasil wawancara dengan ilustrator.

Media Pendukung

Perancangan media utama ini diperlukan adanya media pendukung untuk mempromosikan dan melengkapi media utama sesuai dengan target audiens, antara lain poster, X banner atau standee banner, konten *Instagram*, dan merchandise (Cindra mata).

Konsep Visual

Moodboard



Gambar 1 *Moodboard* untuk Perancangan
Sumber: *Pinterest*

Gaya Ilustrasi

Gaya Ilustrasi yang digunakan menekankan pada bagian desain karakter meliputi ekspresi wajah, pakaian, dan warna, serta *background* atau latar tempat

terjadinya peristiwa cerita. Gaya ilustrasi berkesan imut dan lucu dan pewarnaan yang sederhana tetapi cukup kontras untuk membedakan obyek satu dengan yang lainnya. Latar yang ditunjukkan memiliki kesan semi realis dengan masih mengikuti gaya ilustrasi yang lucu. Pewarnaan gelap terang menggunakan *brush* yang menghasilkan tekstur pada ilustrasi.



Gambar 2 Ilustrasi *background* amaliatiu_
Sumber : *instagram.com*

Tipografi

Font yang dipilih ada dua yang sama-sama bersifat *Sans Serif* yaitu *Jungle Fever NF* sebagai judul pada *cover* buku dan penomoran halaman pada setiap halaman. Badan teks yang berfungsi sebagai teks isi cerita menggunakan *Sawaizumi Sans* dengan ukuran 24 pt mengikuti arahan peraturan kemendikbudristek agar terbaca jelas sekaligus tidak terlalu menutupi halaman. *Font* untuk judul memiliki fisik lengkungan *simple* dan kokoh, cocok untuk penggunaan judul dengan tema cerita tentang petualangan dan kepahlawanan. *Font* untuk badan teks pun *simple* dan tidak memiliki bentuk yang mencolok serta memudahkan untuk membaca.

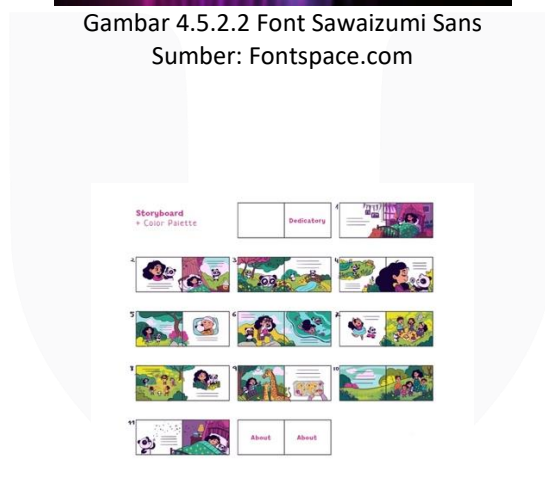


Gambar 3 Font Jungle Fever NF
Sumber: 1001fonts.com



Gambar 4.5.2.2 Font Sawaizumi Sans
Sumber: Fontspace.com

Layout



Gambar 4 Layout storyboard dari *The Magical Dandelion*
Sumber: behance.com

Tata letak atau *layout* akan menggunakan dua versi yaitu per halaman (*single*) dan dua halaman sekaligus (*spread*). Artinya ilustrasi atau gambar ada yang hanya memakai satu halaman dilanjut dengan halaman selanjutnya dengan konteks yang berbeda. Ada juga ilustrasi yang memakai dua halaman dalam satu bukaan yang dapat melebar dari satu halaman ke halaman sebelahnya. Peletakan

badan teks dominan di atas dan ada juga yang di bawah mengikuti narasi dan ilustrasi cerita. Teks cerita dibuat sesingkat mungkin tanpa menghilangkan makna tiap halaman.

Strategi Komunikasi

Tabel 1 Tabel Strategi Komunikasi

AISAS	Capaian	Media
<i>Attention</i>	Membuat calon pembeli teralihkan perhatian nya kepada buku cerita rakyat Pendekar Cisadane.	<i>X banner, Standee.</i>
<i>Interest</i>	Membuat tertarik calon pembeli untuk membeli buku cerita Pendekar Cisadane dengan promo krayon gratis.	Konten <i>Instagram.</i>
<i>Search</i>	Membuat calon pembeli mencari informasi tentang Cerita Rakyat Pendekar Cisadane sebelum membeli.	<i>Google, youtube.</i>
<i>Action</i>	Membeli dan membacakan Buku Cerita Rakyat Pendekar Cisadane serta mengajar anak untuk berkreasi dengan mewarnai dan berhitung.	Media utama buku cerita, krayon.

Share	Membagikan momen indah dengan si anak di media sosial.	WhatsApp, Instagram.
-------	--	----------------------

Sumber: Tabel oleh Widiaputra, 2023

Hasil Perancangan

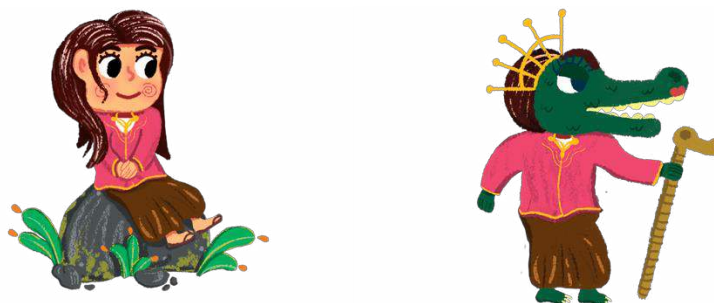
Cerita

Berkisah tentang seorang jawara bernama Aby yang menyelamatkan warga desa yang diculik oleh Ratu Siluman Buaya di bantaran Sungai Cisdane. Bukan tanpa alasan Sang Ratu melakukan itu, karena warga telah mengotori sungai tempat tinggalnya. Isi cerita menggambarkan soso kepahlawanan dan amanat untuk selalu menjaga lingkungan khususnya sungai.

Karakter



Gambar 5 Tokoh Pendekar Cisdane beserta pose dan ekspresinya
Sumber: visual oleh Widiaputra, Juli 2023



Gambar 6 Desain karakter pendekar cisdane dan wujud gadis Ratu siluman Buaya

Sumber: visual oleh Widiaputra, Juli 2023



Gambar 7. Pak Sanusi beserta ekspresinya

Sumber : visual oleh Widiaputra, Juli 2023



Gambar 8 Warga dan Syarif yang sedang duduk

Sumber visual oleh Widiaputra, Juli 2023

Halaman Buku



Gambar 9 Cover depan dan belakang

Sumber: Visual oleh Widiaputra, Juli 2023

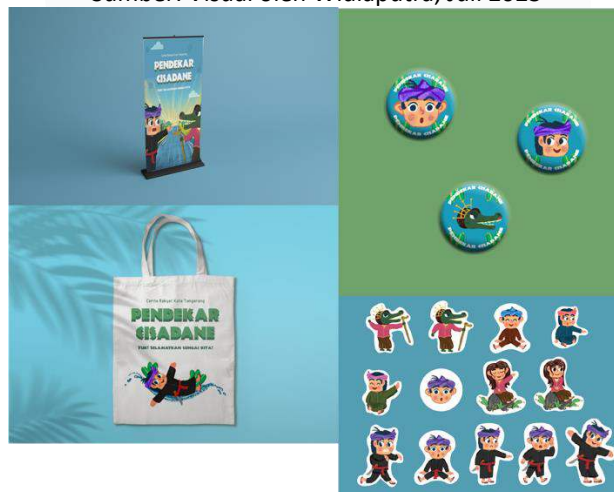


Gambar 10 Halaman 6-7 buku sekaligus menjadi latar tempat cerita
Sumber: Visual oleh Widiaputra, Juli 2023

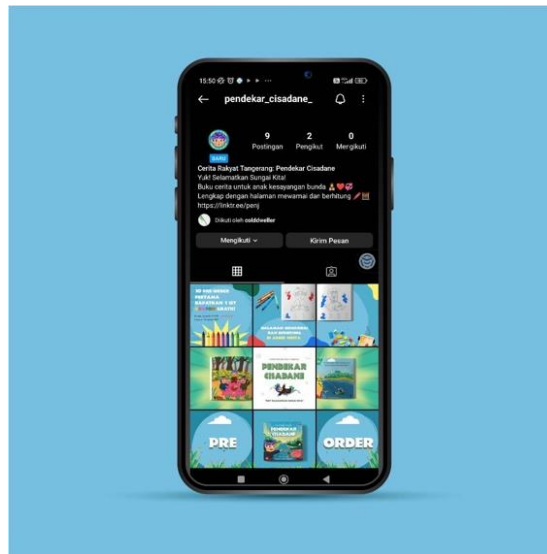
Mockup Media Utama dan Pendukung



Gambar 11 Halaman Mewarnai dan Berhitung
Sumber: Visual oleh Widiaputra, Juli 2023



Gambar 12 X Banner dan Merchandise berupa totebag, pin, dan stiker
Sumber: Visual oleh Widiaputra, Juli 2023



Gambar 13 Media Promosi *Instagram*
Sumber: Visual oleh Widiaputra, Juli 2023

KESIMPULAN

Hasil perancangan buku cerita ini untuk meningkatkan literasi anak-anak dan memberikan kesadaran terhadap lingkungan sekitar termasuk sungai karena Cerita Rakyat Pendekar Cisadane memberikan edukasi yang inspiratif kepada anak-anak usia dini ketika mereka sedang mencari jati diri. Sikap kepahlawanan juga penting untuk memberikan mereka pesan untuk selalu menjaga dan menyelamatkan alam dengan melakukan hal-hal kecil yang dapat mereka lakukan seperti tidak membuang sampah sembarangan dan menghargai pemberian Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk menyeimbangkan psikologi anak-anak yang suka bermain sekaligus belajar, buku disediakan halaman mewarnai dan berhitung di akhir cerita agar anak-anak dapat menstimulus kognitif mereka sesudah dibacakan cerita. Dalam menunjang buku.

Berdasarkan hasil perancangan berserta kelebihan dan kekurangannya, ada hal-hal yang harus ditingkatkan lagi. Buku cerita sebaiknya dilakukan pengujian terhadap target audiens agar terlihat dampaknya. Penelitian observasi

juga dapat ditambahkan Taman Kanak-Kanak selain yang ada di laporan agar lebih *valid*. Tambahkan halaman data pemberi proyek di dalam media utama.

DAFTAR PUSTAKA

- BSKAP, K., & BSKAP, K. (2022). Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 030/P/2022.
- Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 1(1), 69-74.
- Janitra, F., & Kartaatmadja, H. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Rupaka*, 1(2).
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40-51.
- Nurgiyantoro, B. 2010. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481-488.
- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. (2017). Pengembangan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD. *Profesi pendidikan dasar*, 4(2), 113-124.
- Sari, D. R. (2019). Pengenalan Warna dan Gradasi pada Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan Mewarnai. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 4, pp. 509-514).
- Syah, E. F. (2022). Identitas Cerita Rakyat Banten sebagai Transformasi Pertunjukan Pencak Silat untuk Implikasi Bahan Ajar Muatan Lokal. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7738-7747.
- Tema, R. I. P. LAPORAN AKHIR PROGRAM PENELITIAN IDENTITAS CERITA RAKYAT BANTEN SEBAGAI TRANSFORMASI PERTUNJUKAN PENCAK SILAT UNTUK IMPLIKASI BAHAN AJAR MUATAN LOKAL.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.