

---

**Perancangan Ilustrasi Pada Buku Cerita Digital Dengan Judul Pesan Burung Pitput Pada Aplikasi Ayo Baca Cerita Untuk Orang Tua Dengan Anak Usia 3-5 Tahun Di Kota Depok****Andini Harira Rahmah<sup>1)</sup> Sophia Purbasari<sup>2)</sup> Banon Gilang MKI<sup>3)</sup>**<sup>1,2,3</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis IndonesiaEmail: <sup>1</sup>andiniharira77@gmail.com<sup>2</sup>sophia041@unibi.ac.id<sup>3</sup>banongilang@unibi.ac.id**Abstrak**

Usia dini (0-6 tahun) atau biasa disebut masa keemasan, merupakan masa-masa perkembangan dan menjadi penentu bagi karakter ketika beranjak dewasa. Komunitas Kampung Dongeng memiliki visi menjadikan anak Indonesia berkarakter baik, cerdas, dan ceria. Selain dari program dongeng, Kampung Dongeng juga membuat aplikasi Ayo Baca Cerita. Aplikasi Ayo Baca Cerita ini bertujuan agar para orang tua lebih mudah mendapatkan referensi cerita yang sesuai untuk perkembangan karakter yang dibuat khusus oleh pendongeng di Kampung Dongeng. Namun, aplikasi ini belum banyak memiliki koleksi cerita yang dapat dibaca oleh masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk menambahkan koleksi buku cerita pada aplikasi Ayo Baca Cerita dengan mengambil cerita dari podcast yang dibuat oleh Ketua Kampung Dongeng berjudul "Pesan Burung Pitput" yang tepat untuk anak usia 3-5 tahun. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode mix method, dengan melakukan wawancara dan membagikan kuisioner. Hasil perancangan ini dapat dilihat bahwa ilustrasi buku cerita digital yang dibuat bekerja dengan cukup optimal, baik dalam segi akses, penyebaran dan jangkuan, sehingga efektif dalam memberikan referensi cerita untuk orang tua.

**Kata Kunci:** Karakter, Ilustrasi, Buku Cerita, Anak-anak**Abstract**

Early age (0-6 years) or commonly called the golden age, is a period of rapid development and becomes a determinant of character when growing up. The Kampung Dongeng community has a vision to become Indonesian children with good, intelligent, and cheerful characters. Apart from the Kampung Dongeng program, Kampung Dongeng also makes the Ayo Baca Cerita application. The Ayo Baca Cerita application aims to make it easier for parents to get appropriate story references for character development specially made by storytellers in Kampung Dongeng community. However, this application does not yet have a large collection of stories that can be read by the public. This design aims to add a collection of storybooks to the Ayo Baca Cerita application by taking stories from a podcast created by the Chairman of the Kamung Dongeng community entitled "Pesan Burung Pitput" which is appropriate for children aged 3-5 years. In collecting data the author uses the mix method, by conducting interviews and distributing questionnaires. The results of this design can be seen that the illustrations of digital storybooks that are made work quite optimally, both in terms of access, distribution and outreach, so that they are effective in providing story references for parents.

**Keywords:** Character, Illustration, Storybook, Children

## 1. PENDAHULUAN

Karakter berasal dari bahasa Yunani “Kharakter” yang memiliki arti melekat pada sebuah pohon. Begitu juga dengan karakter, yang merupakan sifat-sifat yang dimiliki seseorang, yang melekat di dalam diri seseorang. Usia dini (0-6 tahun) atau biasa disebut masa keemasan. Masa keemasan merupakan masa-masa perkembangan dan pertumbuhan anak yang berlangsung sangat cepat dan menjadi penentu bagi karakter ketika beranjak dewasa. Komunitas Kampung Dongeng memiliki visi menjadikan anak Indonesia berkarakter baik, cerdas, dan ceria. Melalui berbagai program seperti mendongeng, workshop dan lomba mendongeng yang diadakan. Selain itu Kampung Dongeng juga membuat aplikasi Ayo Baca Cerita. Aplikasi Ayo Baca Cerita ini bertujuan agar para orang tua lebih mudah mendapatkan referensi cerita yang sesuai untuk perkembangan karakter yang dibuat khusus oleh pendongeng di Kampung Dongeng. Namun, aplikasi ini belum banyak memiliki koleksi cerita yang bisa dibaca oleh masyarakat.

Perancangan ini bertujuan untuk menambahkan koleksi buku cerita pada aplikasi Ayo Baca Cerita dengan mengambil cerita dari podcast yang dibuat oleh Ketua Kampung Dongeng berjudul “Pesan Burung Pitput” yang tepat untuk anak usia 3-5 tahun. Menurut Nurgiyantoro, buku cerita bergambar yang dapat menarik bagi anak usia 3-5 tahun memiliki gambar-gambar ilustrasi yang dominan daripada teks verbal/narasi, dengan komposisi warna yang mencolok, sampai hampir memenuhi halaman buku. Hal ini karena anak usia prasekolah belum lancar membaca, dan aktivitas apresiasi masih lebih banyak ditunjukkan pada ilustrasinya (Nurgiantoro, 2018:152). Berdasarkan data yang sudah didapat maka penulis memilih cerita “Pesan Burung Pitput” dari podcast Ka Awam untuk diilustrasikan.

Cerita “Pesan Burung Pitput” dinilai cocok dengan usia target audiens yaitu anak usia 3-5 tahun yang para tokohnya digambarkan dengan binatang. Cerita dengan penokohan binatang dapat membuat pembaca terutama anak-anak lebih senang dan menikmati cerita (Nurgiyantoro, 2018:153). Selain itu pesan moral yang diangkat dalam cerita “Pesan Burung Pitput” juga sesuai dengan kebutuhan perkembangan emosi dan sosial anak usia 3-5 tahun, yaitu mengenai pentingnya menjaga amanah dan tidak boleh mengambil barang orang lain tanpa izin. Hal ini sesuai dengan perkembangan emosi anak yang masih diwarnai dengan persaingan, ingin menang sendiri, dan belum memiliki rasa menerima, memberi, serta berbagi (Mansur, 2019).

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang dilengkapi dengan teks narasi dan gambar ilustrasi. Di setiap halamannya terpampang gambar-gambar bagus yang terdapat di selasela teks narasi, di bawah, atau di samping halaman. Biasanya gambar-gambar tersebut bahkan sudah terlihat pada sampul buku, hal itu sengaja dipakai sebagai salah satu cara penting untuk menarik perhatian anak dan pembaca. Keberadaan gambar-gambar tersebut akan menambah keindahan dan memperkuat isi cerita.<sup>1</sup>

Menurut Mitchell (2003:87) buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar serta teks dan keduanya saling menjalin. Baik gambar maupun teks secara sendiri belum cukup untuk mengungkapkan cerita secara lebih mengesankan, dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi.

<sup>1</sup> Nurgiyantoro, Burhan Sastra. (2005), *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Madam University Press. hal 152-153

## 2.2. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Berikut adalah fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak menurut Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:87-92), yaitu:

1. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
2. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia.
3. Lewat buku cerita bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, para tetangga, kawan sebaya, pergaulan di sekolah, dan lain-lain.
4. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan dan kenikmatan batiniah.
5. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan.
6. Buku cerita bergambar dapat mendorong tumbuh kembang imajinasi anak.

## 2.3. Hakikat Buku Cerita Bergambar

Terdapat beberapa unsur yang ada pada sebuah buku cerita bergambar menurut Nurgiyantoro (2019:5), yaitu:

1. Narasi digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi. Buku cerita yang baik untuk anak seharusnya menggunakan bahasa yang sederhana untuk narasi, sehingga dapat dibaca dan dipahami anak.
2. Tokoh, adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita, dalam cerita bergambar tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca cerita karena cerita akan bergulir diseperti tokoh.
3. Ilustrasi, dapat diartikan sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk menguatkan pengaruh teks tersebut.
4. Layout, Letak gambar pada halaman dalam buku cerita bergambar umumnya memiliki dua variasi yaitu : *Spread Illustration dan Single Slide Illustration*.
5. Tipografi, adalah representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan porperti visual dan efektif. Tipografi dijadikan sebagai pedoman

mendesain tulisan yang akan digunakan baik pada iklan maupun media lainnya.

6. *Camera angle* tidak hanya digunakan untuk mengambil gambar dengan lensa kamera, tetapi dapat juga dipakai untuk menggambarkan sebuah adegan dengan pena sehingga pesan dapat disampaikan menghasilkan nilai dramatik dalam sebuah pandangan yang dapat mempengaruhi emosi yang melihat. (Sitorus,2019:146)

## 2.4. Desain Karakter

Menurut Sumirat dalam (Halali, 2020:16), desain karakter adalah sebuah gambar/ilustrasi tokoh nyata/karakter fiksi bisa berupa manusia, binatang, makhluk goib atau objek apapun yang digayakan dan diciptakan oleh kreator untuk bertujuan tertentu dengan sifat, warna dan memiliki bentuk visual yang khas/unik.

## 2.5. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Terdapat berbagai jenis buku cerita bergambar. berikut adalah jenis buku cerita bergambar berdasarkan genre, Denise dalam (Rengganis, 2019 : 9), yaitu:

1. *Anthropomorphic Animal Stories*; tokoh - tokoh dalam cerita jenis ini biasanya menggunakan binatang atau benda mati, yang digambarkan dapat berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia.
2. *Realistic Stories*; cerita jenis ini biasanya menampilkan tokoh-tokoh yang menimbulkan rasa empati dari anak dengan kisah yang terkesan suram.
3. *Magic Realism*; adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petuangan seakan dimasukan dalam kegiatan sehari-hari.
4. *Traditional Literature*; meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose, dan fable*.
5. *Informational*, buku cerita bergambar ini merupakan alternative dari ensiklopedia.

## 2.6. Jenis Buku Cerita Digital

Berikut adalah beberapa bentuk inovasi buku cerita digital (Astina, 2020: 357), yaitu :

1. *Text Book*  
Buku ini berisi tulisan dan gambar sama seperti buku cetak pada umumnya, hanya saja medianya berupa perangkat digital.
2. *Text to Speech*  
Buku cerita yang dilengkapi dengan pengisi suara yang dapat membacakan cerita, serta instrumen.
3. *Animation to Speech*  
Animation to Speech memiliki arti buku cerita yang disajikan dalam bentuk animasi bergerak yang dilengkapi dengan audio suara dan lagu.
4. *Book to Animation*  
Disajikan sebagai sebuah buku konvensional, namun tersambung dengan aplikasi digital yang mendukung cerita.
5. *Complex Book*  
Selain menyediakan dongeng anak, juga menyediakan ruang bagi anak untuk berinteraksi. Buku ini biasanya dilengkapi dengan game, ruang tanya jawab, ruang latihan membaca dan lain sebagainya.

## 2.7. Anak Usia Dini

Pengertian usia dini menurut undangundang no.20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, Menurut (Hartiati, 2005:8-9) anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas dan berbeda tentunya dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak Usia 3-6 Tahun:

1. Hubungan dengan teman sebaya dan saudara kandung masih diwarnai persaingan.

2. Mulai timbul rasa ingin tahu, banyak bertanya dan meniru di sekitarnya, namun belum mementingkan hasil.
3. Lingkungan mulai menuntut anak untuk mampu melaksanakan tugas tertentu seperti membereskan mainan, menjaga kebersihan badan, juga membantu menjaga adik.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur suatu penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara deskriptif.<sup>2</sup>

Untuk memperoleh data dan keterangan yang sesuai maka peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan :

- a. Studi Lapangan (*Field Research*)  
Studi lapangan adalah melakukan peninjauan secara langsung untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penulis melakukan studi lapangan ke komunitas Kampung Dongen Depok
- b. Angket  
Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah. Angket disebar kepada para orang tua yang memiliki anak dengan usia 4-5 tahun di kota Depok.

<sup>2</sup>Amirin,Tatang,2014. *Metode Pengumpulan Data dengan Kuesioner pada Penelitian Kuantitatif*.  
<http://panduanskripsi.com/metode-pengumpulan-data-dengan-kuesioner-pada-penelitiankuantitatif/>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 18:30

c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dalam suatu penelitian. Wawancara dilakukan kepada ketua Kampung Dongeng yaitu Awam Prakoso.

d. Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilakukan dengan mengunjungi toko buku atau perpustakaan untuk melihat buku cerita untuk anak usia prasekolah sebagai perbandingan dan referensi.

## e. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung informasi data primer yang telah diperoleh dengan melakukan proses pencarian studi pustaka, literatur, penelitian terdahulu, dan lain sebagainya. Dalam hal ini perancang mengumpulkan data sekunder dengan melakukan pencarian mengenai buku cerita bergambar untuk anak usia dini dengan *keyword* tertentu dan berbagai data lain yang berkaitan erat dengan masalah tersebut.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Analisis SWOT

Analisa SWOT dimaksudkan untuk memperjelas semua kekuatan dan kelemahan yang dapat diidentifikasi guna memberikan suatu rekomendasi pengembangan berdasarkan potensi-potensi yang tersedia.

Analisa SWOT merupakan analisa terhadap produk barang maupun jasa yang akan dipasarkan berdasarkan tinjauan dari segi keunggulan atau kualitas, kelemahan, kemungkinan, ancaman-ancaman yang mungkin muncul dalam proses pemasaran produk (David,2006:47).

1. *Strengths* (Kekuatan)

- a. Kampung Dongeng mengembangkan media mendongeng dengan aplikasi Ayo Baca Cerita sehingga lebih mudah diakses oleh masyarakat.

- b. Aplikasi Ayo Baca Cerita memiliki aksesibilitas yang relatif mudah, dan ringan.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Koleksi buku pada aplikasi Ayo Baca Cerita masih terbatas.

3. *Opportunities* (Kesempatan)

Aplikasi Ayo Baca Cerita dapat membantu orang tua untuk mendapat referensi cerita

4. *Threats* (Ancaman)

Aplikasi buku Cerita lain yang lebih banyak memiliki koleksi buku dan dilengkapi dengan audio serta lebih interaktif.

### 4.2. Analisis 5W+1H

1. *What* (Apa)

Merancang ilustrasi buku cerita digital berjudul “Pesan Burung Pitput” dari mini series yang telah Kak Awam buat.

2. *Why* (Kenapa)

Kampung Dongeng ingin memiliki visual ilustrasi yang cocok untuk anak usia prasekolah untuk di upload pada aplikasi Ayo Baca Cerita. 3

3. *Where* (Di mana)

Ilustrasi buku cerita digital berjudul Pesan Burung Pitput akan di upload pada aplikasi Ayo Baca Cerita.

4. *When* (Kapan)

Kegiatan Waktu Wawancara dengan narasumber Tanggal 8 Maret 2021, perancangan buku cerita elektronik 31 Mei 2021, pembuatan buku cerita elektronik 22 Agustus 2021 dan Kegiatan promosi Hari Dongeng Nasional (28 November).

5. *Who* (Siapa)

Perancangan ilustrasi pada buku cerita digital ini ditargetkan untuk orang tua dengan anak usia 3-5 tahun.

6. *How* (Bagaimana)

Merancang ilustrasi pada buku cerita digital dengan judul “Pesan Burung Pitput” agar sesuai untuk anak 3-5 tahun.

### 4.3. Target Audiens

## 1. Demografis

Ditunjukkan kepada orang tua dengan anak usia 3-5 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

2. Geografis  
Ditunjukkan kepada orang tua yang tinggal di Indonesia khususnya Kota Depok
3. Behavioral  
Orang tua yang suka membacakan cerita dan membutuhkan sumber cerita yang mudah diakses dengan Anak-anak yang masih mengalami proses perkembangan psikologi seperti moral, emosi dan sosial.
4. Psikologis  
Orang tua yang memiliki sifat sabar, dan keibuan dan Anak yang memiliki penasaran dan ceria.

#### 4.4. Data Proyek Sejenis

Data proyek sejenis ditujukan untuk menjadi referensi atau bahan acuan untuk membuat hasil perancangan. Proyek sejenis yang menjadi referensi adalah Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi



**Gambar 1.**  
Cover dan isi Buku Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi  
Sumber: perpustakaan.poltektegal.ac.id

Keunggulan pada perancangan ilustrasi ini ialah dalam memilih warna yang cerah dan terlihat serasi. Warna yang terang dapat menarik perhatian anak. Pengaplikasian layout yang cukup baik karena konsisten pada penempatan teks dan ilustrasi. Sehingga tidak membingungkan pembaca mengenai arah baca.

Kekurangan pada perancangan ilustrasi ini ialah pada penerapan kalimat teks narasi yang terlalu padat dan panjang tanpa dipisah oleh paragraf pada satu halaman sehingga dapat menyebabkan pembaca merasa lelah saat membaca.

#### 4.5. Perancangan Media

##### 4.5.1. Karakter Desain

1. Ayam Jingo  
Karakter Ayam Jingo di gambarkan sebagai Ayam jago yang memiliki sifat suka menolong dan bijaksana.



**Gambar 2.**  
Final Desain Alternatif Ayam Jingo  
Sumber: Olah data penulis

2. Burung Pitput  
Burung Pitput sendiri memiliki sifat yang keibuan dan baik hati



**Gambar 3.**  
Final Desain Karakter Burung Pitput  
Sumber: Olah data penulis

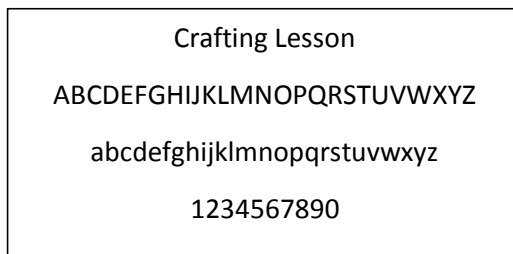
3. Semut Mitmut  
Semut Mitmut digambarkan memiliki sifat licik dan egois.



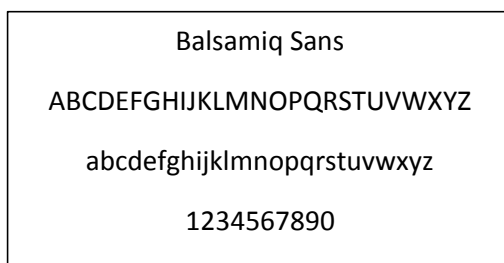
**Gambar 4.**  
Final Desain Karakter Semut Mitmut  
Sumber: Olah data penulis

#### 4.5.2. Tipografi

Tipografi yang dipakai untuk buku cerita ini adalah, tipografi sans serif yang memiliki ujung rounded atau tidak lancip dengan ukuran font yang besar, menjadikan huruf terlihat bersahabat dan mudah dibaca (Setautami, 2011). Berikut adalah jenis font yang penulis gunakan:



**Gambar 5.**  
Font Judul pada *Cover* Buku  
Sumber: Olah data penulis



**Gambar 6.**  
Font Teks pada Isi Buku  
Sumber: Olah data penulis

#### 4.5.3 Warna

Warna cerah yang dapat membantu anak usia prasekolah khususnya usia 3-5 tahun untuk berkonsentrasi. Hal ini karena anak yang masih dalam masa pertumbuhan belum memiliki panca indera yang baik. Sehingga warna-warna yang bernuansa cerah atau terang lebih mudah dilihat secara jelas (Gelman, 2014). Berikut adalah palet warna yang penulis gunakan dalam perancangan ilustrasi ini:



**Gambar 7.**  
Palet Warna Dalam Perancangan Ilustrasi  
Sumber: Olah data penulis

#### 4.5.4 Naskah/ *Storyline*

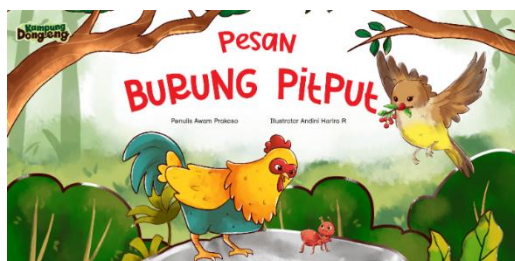
1. Pagi hari yang cerah ayam Jingo duduk di batu yang sangat besar.
2. Ia bernyanyi-nyanyi, tiba-tiba datangnya di burung Pitput dengan sayap yang indah dan cantik membawa buah merah.
3. “selamat pagi ayam jingo” “selamat pagi, sahabat ku pitput diburung bersayap cantik, apa yang kau bawa?”
4. “aku membawa buah merah, tolong jagalah sebentar saja, aku akan terbang dulu”.
5. “baiklah aku berjanji menjaga buah merah ini sampai kau datang. Seperti yang kau pesankan.”
6. Ketika sedang menjaga buah merah burung pitput, datangnya semut mitmut sahabat ayam jingo yang kecil.
7. “wah ada buah merah kesukaan ku, yuk kita makan bersama yuk ayam jingo”
8. “eh tidak boleh, aku hanya diminta menjaganya, ini kepunyaan si burung pitput, ia akan kembali kesini nanti.”
9. “euh menurutku buah merah sangat banyak di hutan ini, dan burung pitput dengan mudah mengambilnya, jadi pasti tidak apa-apa. Ayo kita makan”
10. “hm semut mitmut aku bisa marah kalau kau mengatakan demikian. Tidak seharusnya kita mengambil atau memakan sesuatu yang bukan milik kita. Lebih baik kita tunggu saja burung pitput tiba di sini.”
11. Akhirnya datangnya si burung pitput membawa banyak sekali buah merah.
12. “wah ada mitmut semut kecil yang lucu. Kebetulan sekali kau datang.”

13. .euh apanya yang kebetulan.”, “aku minta buah merah saja tidak boleh sama jingo.”.
14. “tentu saja tidak boleh, karena bukan aku yang punya, tetapi yang punya adalah burung pitput. Nah sekarang silahkan kau minta sendiri.”
15. “hai burung pitput ini aku serahkan kembali buah merahnya. Aku sudah menjaganya dengan baik.”
16. “terimakasih jingo, terimakasih atas kebaikanmu dan kesabaranmu, menjaga buah merahku.”
17. “um Burung Pitput apa boleh aku minta sedikit buah merah mu, aku sangat menyukai buah merah ini.”
18. “Tentu saja boleh, Ayam jingo juga ambilah satu. Aku akan bawa sisanya untuk anak-anak ku di sarang.”
19. Kita harus dapat menjaga amanah yang telah diberikan, dan kit atidak boleh mengambil sesuatu yang bukan milik kita harus izin pada yang punya.
20. Koda/ amanat pada cerita.

#### 4.6. Implementasi Media

##### 4.6.1 Media Utama: Buku Cerita Digital

1. Sampul Buku  
Sampul pada cerita ini terdapat para tokoh yang berada di dalam cerita serta lokasi dimana cerita ini digambarkan oleh penulis, selain berisikan para tokoh cerita di sampul ini juga tertera judul, nama penulis serta ilustrator, juga logo dari komunitas Kampung dongeng.



**Gambar 8.**  
Ilustrasi pada *Cover* Buku Cerita  
Sumber: Olah data penulis

2. Halaman Hak Cipta  
Berisi tentang judul buku dan namanama yang terlibat dalam membuat buku, juga yayasan/lembaga yang menaungi terbitnya buku tersebut, dan tahun terbit dari buku tersebut. Berikut adalah hak cipta untuk buku cerita “Pesan Burung Pitput”.



**Gambar 9.**  
Halaman Hak Cipta  
Sumber: Olah data penulis

3. Isi Buku Cerita Halaman Pertama  
Halaman pertama diceritakan Ayam Jingo yang duduk diatas batu besar. Penulis menggambarkan Ayam Jingo duduk diatas batu besar.



**Gambar 10.**  
Isi Buku Cerita Halaman Pertama  
Sumber: Olah data penulis

4. Isi Buku Cerita Halaman Kedua  
Halaman kedua diceritakan ayam Jingo sedang bernyanyi lalu di kunjungi oleh Burung Piput.



**Gambar 11.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kedua  
Sumber: Olah data penulis

5. Isi Buku Cerita Halaman Ketiga  
Halaman ketiga diceritakan Burung Pitput yang menyapa Ayam Jingo, dan Jingo membalas sapaan tersebut dan menanyakan apa yang Burung Pitput bawa



**Gambar 12.**  
Isi Buku Cerita Halaman Ketiga  
Sumber: Olah data penulis

6. Isi Buku Cerita Halaman Keempat  
Halaman keempat diceritakan Burung Pitput yang meminta tolong pada Ayam Jingo untuk menjaga buah merahnya.



**Gambar 13.**  
Isi Buku Cerita Halaman Keempat  
Sumber: Olah data penulis

7. Isi Buku Cerita Halaman Kelima  
Halaman kelima diceritakan Ayam Jingo yang siap menjaga buah merah milik Burung Pitput.



**Gambar 14.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kelima  
Sumber: Olah data penulis

8. Isi Buku Cerita Halaman Keenam  
Halaman keenam diceritakan Semut Mitmut yang datang mengampiri Ayam Jingo.



**Gambar 15.**  
Isi Buku Cerita Halaman Keenam  
Sumber: Olah data penulis

9. Isi Buku Cerita Halaman Ketujuh  
Halaman ketujuh diceritakan semut Mitmut yang mengatakan bahwa dia menyukai buah merah yang dijaga Ayam Jingo juga mengajak Ayam Jingo untuk makan bersama.



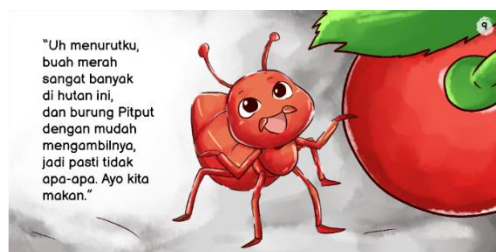
**Gambar 16.**  
Isi Buku Cerita Halaman Ketujuh  
Sumber: Olah data penulis

10. Isi Buku Cerita Halaman Kedelapan  
Halaman kedelapan diceritakan ayam Jingo yang melarang Semut Mitmut memakan buah merah tersebut.



**Gambar 17.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kedelapan  
Sumber: Olah data penulis

11. Isi Buku Cerita Halaman Kesembilan  
Halaman kesembilan diceritakan semut Mitmut yang membujuk ayam Jingo untuk tetap memakan buah merah tersebut.



**Gambar 18.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kesembilan  
Sumber: Olah data penulis

12. Isi Buku Cerita Halaman Kesepuluh  
Halaman kesepuluh diceritakan ayam Jingo yang sedikit emosi menasihati semut Mitmut. Penulis menggambarkan ayam Jingo dengan bulu yang sedikit mekar untuk menandakan bahwa ayam Jingo sedang marah.



**Gambar 19.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kesepuluh  
Sumber: Olah data penulis

13. Isi Buku Cerita Halaman Kesebelas  
Halaman kesebelas diceritakan Burung Pitput yang telah kembali dan membawa banyak buah merah. Di sini penulis menggambarkan adegan Burung Pitput yang akan segera mendarat ke batu di mana ada Ayam Jingo dan Semut Mitmut berada.



**Gambar 20.**  
Isi Buku Cerita Halaman Kesebelas  
Sumber: Olah data penulis

14. Isi Buku Cerita Halaman Keduabelas  
Halaman kedua belas diceritakan Burung Pitput yang sudah mendarat menyapa Semut Mitmut. Penulis menggambarkan wajah Semut Mitmut lebih besar agar ekspresi Semut Mitmut terlihat jelas.



**Gambar 21.**

Isi Buku Cerita Halaman Keduabelas  
Sumber: Olah data penulis



**Gambar 23.**

Isi Buku Cerita Halaman Keempatbelas  
Sumber: Olah data penulis

15. Isi Buku Cerita Halaman Ketigabelas  
Halaman ketiga belas diceritakan Semut Mitmut yang enggan menyapa Burung Pitput karena dirinya tidak diperbolehkan memakan buah merah oleh Ayam Jingo. Penulis menggambarkan Semut Mitmut yang membuang pandangannya dari Burung Pitput untuk menekankan emosi kesalnya.



**Gambar 22.**

Isi Buku Cerita Halaman Ketigabelas  
Sumber: Olah data penulis

17. Isi Buku Cerita Halaman Kelimabelas  
Halaman kelima belas diceritakan Ayam Jingo mengembalikan buah merah kepada Burung Pitput.



**Gambar 24.**

Isi Buku Cerita Halaman Kelimabelas  
Sumber: Olah data penulis

16. Isi Buku Cerita Halaman Keempatbelas  
Halaman keempat belas diceritakan Ayam Jingo yang menjelaskan mengapa Semut Mitmut tidak boleh memakan buah merah tersebut, dan menyarankan Semut Mitmut untuk meminta buah merah tersebut secara langsung kepada Burung Pitput.



**Gambar 25.**

Isi Buku Cerita Halaman Keenambelas  
Sumber: Olah data penulis

19. Isi Buku Cerita Halaman Ketujuhbelas  
Halaman ketujuh belas diceritakan Semut Mitmut yang meminta buah merah kepada Burung Pitput.



**Gambar 26.**

Isi Buku Cerita Halaman Ketujuhbelas  
Sumber: Olah data penulis

20. Isi Buku Cerita Halaman Kedelapanbelas  
Halaman kedelapan belas diceritakan Burung Pitput yang memberikan buah merah tersebut kepada Semut Mitmut juga Ayam Jingo. Pada halaman ini penulis menyatukan dua kejadian adegan sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca.



**Gambar 27.**

Isi Buku Cerita Halaman Kedelapanbelas  
Sumber: Olah data penulis

21. Isi Buku Cerita Halaman Kesembilanbelas  
Halaman kesembilan belas berisi tentang akhir cerita “Pesan Burung Pitput” yaitu Ayam Jingo yang berbaikan dengan Semut Mitmut, dan Semut Mitmut akhirnya belajar untuk tidak akan mengambil sesuatu tanpa meminta izin dari pemiliknya.



**Gambar 28.**

Isi Buku Cerita Halaman Kesembilanbelas  
Sumber: Olah data penulis

22. Isi Buku Cerita Halaman Keduapuluh  
Halaman kedua puluh terdapat koda atau biasa disebut pesan moral yang terdapat dalam suatu cerita.



**Gambar 29.**

Isi Buku Cerita Halaman Keduapuluh  
Sumber: Olah data penulis

#### 4.6.2. Media Pendukung

1. Postingan *Feeds* Instagram

*Feeds* Instagram ini bertujuan untuk menarik perhatian dari target audiens dengan mengenalkan karakter yang dalam cerita “Pesan Burung Pitput”. Dengan kalimat ajakan memperkenalkan “kawan-kawan Ayam Jingo” diharapkan dapat menarik perhatian target audiens.



**Gambar 30.**

*Feeds* Instagram pengenalan Karakter  
Sumber: Olah data penuli

- Poster Workshop Mendongeng  
Poster workshop mendongeng ini diharapkan dapat membangun interest target audiens karena dimentori langsung oleh ketua Kampung dongeng selain itu target audiens juga berkesempatan mendapatkan hadiah menarik juga sertifikat.



**Gambar 31.**  
Poster Workshop  
Sumber: Olah data penulis

- Tote Bag dan Sertifikat  
Sertifikat diberikan kepada peserta workshop yang menggunakan aplikasi Ayo Baca Cerita untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat, sedangkan tote bag diberikan kepada peserta yang beruntung setelah membagikan kegiatan dongeng mereka ke Instagram.



**Gambar 32.**  
Tote Bag dan Sertifikat  
Sumber: Olah data penulis

- Thumbnail  
Thumbnail dibuat untuk menarik perhatian pengguna untuk melihat cerita "Pesan Burung Pitput". Thumbnail ini juga digunakan untuk melengkapi tampilan antara muka pada aplikasi. Berikut adalah gambar thumbnail juga



**Gambar 33.**  
Thumbnail  
Sumber: Olah data penulis



**Gambar 34.**  
Penerapan Thumbnail pada Aplikasi Ayo Baca Cerita  
Sumber: Olah data penulis

## 5. KESIMPULAN

Perancangan ilustrasi buku cerita digital dengan judul Pesan Burung Pitput ini bertujuan untuk memberikan koleksi buku baru kepada komunitas Kampung Dongeng untuk diunggah pada aplikasi Ayo Baca Cerita. Hal ini juga secara tidak langsung dapat menjadi bahan bacaan kepada orang tua khususnya Kota Depok, sesuai dengan anak usia 3-5 tahun yang masih butuh diajarkan mengenai moral dan sosial. Sehingga anak mendapat pendidikan karakter yang menyenangkan sesuai dengan visi Kampung Dongeng untuk menjadi kan karakter anak Indonesia baik, cerdas dan ceria. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menjadi solusi untuk mengenalkan cerita khas Kampung Dongeng, serta memberikan kesenangan bagi pembaca sehingga memiliki

ketertarikan pada koleksi cerita Kampung Dongeng lainnya.

### 5.1 Saran

Ilustrasi buku cerita digital menjadi media utama pada perancangan ini dapat dikembangkan kembali baik dalam gini layout, dan tipografi. Penerapan elemen kreatif dan interaktif dapat memberikan nilai lebih pada perancangan ini.

## 6. REFERENSI

Astina, Kadek Dwi A. (2020). *Menciptakan Buku Dongeng Digital Sebagai Upaya Mempertahankan Tradisi Mendongeng Di Era Modern*. Prosiding Seminar Nasional Desan dan Arsitektur (SENADA), hal 357-358.

Gelman, Debra. (2014). *Design For Kids*. USA: Rosenfeld Media.hal 142-143

Halali, Mohamad Hasby. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar*. Tugas Akhir Program Studi D3, 31-32.

Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.Vol 3(2).

Mitchell, Diana. (2003). *Children's Literature:An Invitation to The World*. Boston: Allyn & Bacon Publisher.

Nurgiantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rengganis, Anandita Diah. (2019). *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Pak Tanam Sebagai Media Pengenalan Tentang Pertanian Untuk Anak Di Kampung Dongeng Tegal*. Proyek Studi, 9-11.

Sitorus, Chistian Pangihutan (2019). *Penerapan Angle Camera dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita di Metro dan Tv Biro Medan*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi , hal 145-147.

### Sumber Lainnya

Amirin,Tatang.2014. *Metode Pengumpulan Data dengan Kuesioner pada Penelitian Kuantitatif*.  
<http://panduanskripsi.com/metode-pengumpulan-data-dengan-kuesioner-pada-penelitiankuantitatif/>, tanggal akses 10 April 2021 pukul 18:30