

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK “CACING UNTUK MEMANCING” DENGAN KONSEP CERITA ANAK BERDAYA

Naila Nabilatul Husna¹, Bayu Dwi Nurwicaksono²

^{1,2}Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: naila.21017@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pada usia 7–9 tahun, anak berada pada tahap perkembangan di mana mereka belajar secara aktif melalui pengamatan lingkungan sekitar. Buku cerita anak menjadi salah satu media efektif untuk mendukung proses belajar tersebut. Perancangan ini mengusung konsep cerita anak berdaya yang bertujuan menanamkan sikap mandiri dan kemampuan memecahkan masalah melalui pengamatan. Metode yang digunakan adalah 5W1H dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara selama mengikuti program Booklab 6 yang diselenggarakan oleh Let's Read dan Yayasan Litara. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah buku cerita anak berjudul “Cacing untuk Memancing” yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Buku ini diharapkan mampu menjadi media literasi visual yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkuat karakter anak sebagai individu yang kritis, mandiri, dan peka terhadap lingkungan sekitar.

Kata kunci: Ilustrasi; Buku cerita anak; anak berdaya

Abstract

At the age of 7-9 years, children are at a stage of development where they learn actively through observing their surroundings. Children's story books are one of the effective media to support this learning process. This design carries the concept of empowered children's stories which aim to instill an independent attitude and problem-solving skills through observation. The method used is 5W1H with data collection through observation and interviews during the Booklab 6 program organized by Let's Read and the Litara Foundation. The final result of this design is a children's story book entitled "Worms for Fishing" which is equipped with interesting illustrations and in accordance with the child's cognitive development stage. This book is expected to be a visual literacy media that is not only entertaining, but also strengthens children's character as individuals who are critical, independent, and sensitive to their surroundings.

Keywords: *Illustration; Children's story books; empowered children*

PENDAHULUAN

Pada usia dini, anak mengalami proses perkembangan paling pesat dimana pada fase ini anak akan berada pada masa aktif belajar. Pada usia 0—3 tahun mereka mulai belajar dengan meniru perilaku orang dewasa melalui observasi. Pada usia 4—6 tahun kemampuan observasi mereka meningkat dan mulai memahami pola, perbedaan, dan hubungan antar objek. Sementara itu, pada usia 7—9 tahun, anak lebih aktif dalam mengamati, menganalisis, serta menghubungkan informasi yang mereka lihat dengan pengalaman sebelumnya, sehingga pembelajaran melalui observasi menjadi lebih kompleks dan bermakna (Rahmi, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat digarisbawahi bahwa salah satu cara efektif bagi anak untuk belajar adalah melalui pengamatan lingkungan sekitar yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman langsung serta memperkaya wawasan mereka. Ketika belajar mengobservasi lingkungan sekitar, mereka diharapkan mampu untuk tumbuh dengan menyelesaikan masalah secara mandiri dengan cara mereka sendiri. Hal ini juga termasuk

ke dalam konsep anak berdaya yang mengacu pada anak yang memiliki kemampuan, kepercayaan diri, dan kesempatan untuk berpikir mandiri, mengambil keputusan, serta berkontribusi dalam lingkungan mereka. Konsep anak berdaya sendiri sering banyak digunakan dalam psikologi perkembangan, pengasuhan, bahkan literasi pendidikan anak. Namun dalam mengajari anak mengenai konsep berdaya tidak harus selalu dipaksakan dengan pengalaman nyata, tetapi dapat dimulai dengan hal-hal sederhana seperti membaca buku cerita anak. Melalui buku ini, anak dapat dikenalkan dengan berbagai konsep dan fenomena di lingkungan sehingga mereka tetap dapat belajar mengamati secara bertahap sebelum mengalami langsung di dunia nyata. Sayangnya, tidak semua buku bacaan anak mampu menyampaikan konsep ini dengan cara yang jelas dan mudah dipahami, serta tidak semua buku memperkaya wawasan anak dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Beberapa buku mungkin hanya berfokus pada hiburan tanpa memberikan nilai-nilai pendidikan yang penting, sementara yang lain mungkin terlalu kompleks atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Dengan alasan di atas, Yayasan Litara dan Let's Read hadir menanggapi kekhawatiran tersebut. Yayasan Litara adalah organisasi yang mempromosikan literasi anak melalui buku berkualitas dalam bahasa Indonesia dan daerah. Mereka bekerja sama dengan Let's Read, sebuah platform digital dari The Asia Foundation yang menyediakan buku cerita anak gratis. Keduanya bertujuan meningkatkan minat baca dan akses literasi bagi anak-anak, terutama di daerah terpencil. Yayasan Litara dan Let's Read di bawah naungan The Asia Foundation membuat sebuah program bernama Booklab 6. Program ini menghadirkan penulis dan ilustrator buku anak dari seluruh Indonesia untuk menciptakan buku-buku yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan membekali anak-anak dengan nilai-nilai positif. Program ini berfokus pada kualitas, relevansi cerita, dan ilustrasi yang menarik. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap buku yang diterbitkan dapat menyampaikan pesan moral yang bermanfaat dan mengembangkan kemampuan observasi anak, sehingga mereka dapat belajar dan berkembang secara optimal melalui media bacaan yang mereka konsumsi.

Penulis sebagai salah satu peserta ilustrator dari program Booklab 6 bekerja sama dengan penulis buku anak asal Ponorogo, Zian Alfiana, untuk turut berpartisipasi dalam penerbitan buku dibawah naungan yayasan Litara dan Let's Read dengan judul buku “Cacing untuk Memancing”. Proyek buku ini menekankan konsep cerita anak berdaya melalui karakter seorang anak laki-laki dari pedesaan yang dengan penuh rasa ingin tahu mengamati lingkungannya untuk menemukan jawaban atas pertanyaan dan solusi bagi masalah yang dihadapinya. Diharapkan proyek ini menjadi upaya dalam meningkatkan kualitas buku bacaan untuk anak.

KERANGKA TEORETIS

Penelitian Terdahulu

Perancangan yang relevan dengan konsep cerita anak berdaya salah satunya adalah yang dilakukan oleh Igwanda Kurnia Febriyanti dkk. (Febriyanti, Wardhana, & Sutrisno, 2021), yang berjudul Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari. Buku ini dibuat untuk membantu anak-anak memahami pentingnya berbuat baik serta mengenali dampak dan konsekuensi dari perbuatan yang kurang baik. Dalam buku ini, diceritakan seorang anak yang mendapatkan bimbingan dari orang tuanya mengenai manfaat dan akibat dari setiap tindakan yang ia lakukan. Tujuan dari buku ini adalah agar

para pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, membentuk kebiasaan baik sebagai dasar dalam membangun karakter anak.

Konsep Cerita Anak Berdaya

Istilah anak berdaya terdiri dari dua kata, dengan kata utama berdaya, yang lebih sering dikaitkan dengan konsep pemberdayaan. Menurut Teuku Murdani (Murdani, 2024), pemberdayaan adalah proses kompleks dan berkelanjutan yang bertujuan meningkatkan kapasitas individu maupun komunitas agar mampu mengendalikan keputusan dan tindakan yang memengaruhi kehidupan mereka.

Buku Cerita Anak

Buku cerita anak adalah bacaan yang berisi kisah-kisah tentang anak-anak, disampaikan dengan cara yang menghibur, dapat diceritakan kembali, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional anak (Ruangbuku, 2022). Tak hanya memiliki fungsi mendidik, buku cerita anak yang baik sebaiknya memiliki ilustrasi yang menarik. Visual yang menarik dapat membantu anak memahami cerita dengan lebih baik dan meningkatkan minat baca mereka (Agustuan, 2024).

Ilustrasi

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa Latin *Illustrare*, yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi adalah gambar, foto, atau lukisan yang berfungsi memperjelas isi suatu buku, karangan, atau paparan dalam halaman tertentu. Sementara itu, berdasarkan sumber belajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang digunakan untuk menjelaskan maksud dari suatu cerita, berita, atau pesan. Selain itu ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar dalam bentuk foto atau lukisan yang berfungsi untuk memperjelas isi cerita, buku, karangan, atau situasi tertentu (Qotrhunada, 2021).

Children Style Illustration

Children style illustration adalah pendekatan dalam seni ilustrasi yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak melalui penggunaan warna-warna cerah, karakter yang lucu, dan elemen visual yang sederhana namun imajinatif. Gaya ini bertujuan untuk membuat cerita lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembaca muda.

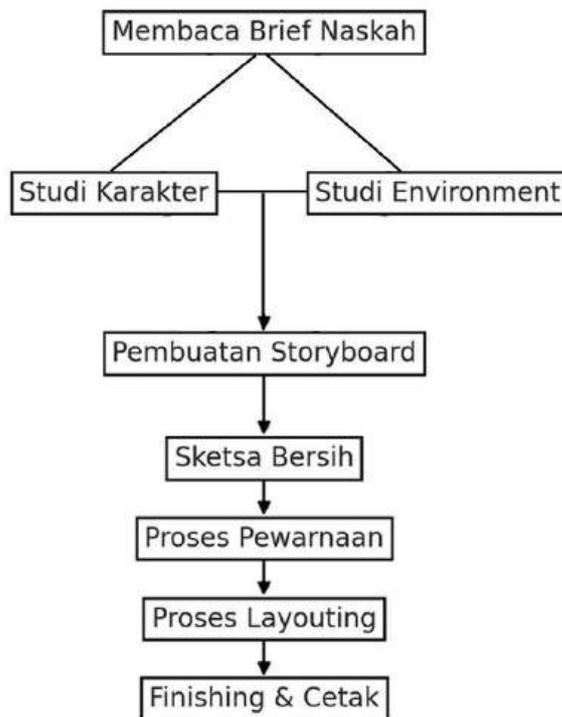
METODE PERANCANGAN

Perancangan ini dilakukan setelah melalui proses observasi dan wawancara langsung pada kegiatan Booklab 6 yang diselenggarakan pada 24 Januari 2025 di Pusat Dokumentasi Sastra (PDS) H.B. Jassin, lantai 4, Taman Ismail Marzuki, Jl. Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat. Wawancara dilakukan secara informal dalam bentuk obrolan santai dengan berbagai pihak yang terlibat dalam kegiatan, seperti Larisa Nabila Putri (panitia acara), Dian Kristiani (editor), Fanny Santoso (art director), serta peserta penulis dan ilustrator seperti Zian Alfiani dan Awa.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode **5W1H** (*What, Why, Who, When, Where, How*), yaitu pendekatan analisis yang membantu memetakan latar belakang, tujuan, pelaku, waktu, lokasi, serta proses dari suatu kegiatan atau permasalahan secara menyeluruh dan sistematis. Metode ini digunakan untuk memahami konteks kegiatan Booklab 6 dan menentukan arah serta kebutuhan dalam proses perancangan ilustrasi buku anak

yang relevan dengan tema anak berdaya. Dari hasil analisis tersebut, ditetapkan skematika perancangan yang mencakup beberapa tahap penting, yaitu:

1. Pemahaman Brief Naskah: Memahami cerita, karakter, dan pesan utama sebagai dasar ilustrasi.
2. Studi Karakter dan Lingkungan: Mengeksplorasi desain visual tokoh dan latar cerita sesuai target usia anak.
3. Pembuatan Storyboard – Menyusun sketsa kasar tiap halaman untuk menentukan alur visual cerita.
4. Sketsa Bersih – Membuat versi lebih rapi dan detail dari storyboard sebagai dasar pewarnaan.
5. Pewarnaan – Mengaplikasikan warna dengan mempertimbangkan emosi, suasana, dan kesesuaian tema.
6. Layouting – Menata ilustrasi dan teks agar saling mendukung dan mudah dipahami anak.
7. Finishing dan Cetak – Tahap revisi akhir, penyempurnaan, dan persiapan untuk publikasi cetak maupun digital.



Gambar 1. Skematika perancangan
(sumber: Koleksi penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tujuan Kreatif

Dari sisi ilustrator, tujuan kreatif dalam pembuatan buku anak di program Booklab adalah menciptakan ilustrasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan cerita dengan jelas dan mendalam tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks. Ilustrator ditantang untuk menghadirkan gambar-gambar yang komunikatif dan mudah dipahami anak-anak, sekaligus memperkaya makna cerita melalui ekspresi tokoh, latar tempat, warna, dan detail budaya yang ditampilkan.

Melalui ilustrasi, anak-anak dapat menangkap emosi karakter, memahami suasana, bahkan mengenali konteks sosial dan budaya yang ada dalam cerita. Oleh karena itu, ilustrator dalam Booklab tidak hanya fokus pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsi visual sebagai alat bercerita. Dengan pendekatan ini, ilustrator turut berperan penting dalam menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan, edukatif, dan bermakna bagi anak-anak.

b. Tema Besar

Tema besar dari cerita dalam buku ini adalah kemandirian dan problem solving (pemecahan masalah) pada anak. Cerita ini menggambarkan bagaimana seorang anak menghadapi tantangan untuk mencapai tujuannya dengan berusaha sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Proses mencari cacing dan mengatasi berbagai hambatan mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir, keberanian mencoba, dan ketekunan dalam menghadapi situasi yang tidak selalu mudah. Tema ini juga menanamkan pesan bahwa usaha dan ketekunan penting untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, sekaligus mendorong anak-anak untuk percaya pada kemampuan diri sendiri.

c. Konsep Visual

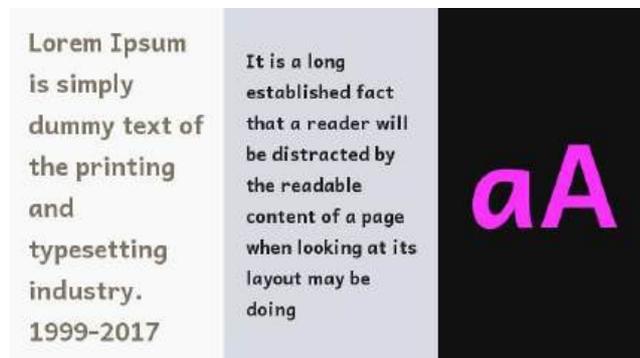
1. Gaya desain Visual

Children style illustration merupakan gaya ilustrasi yang terinspirasi dari dunia anak-anak dengan nuansa ceria, imajinatif, dan penuh warna. Gaya ini dikenal lewat penggunaan warna-warna terang, bentuk-bentuk sederhana namun ekspresif, serta karakter-karakter visual yang tampak ramah dan menyenangkan.

Children style illustration tidak hanya menyajikan gambar yang menarik, tetapi juga membawa elemen naratif yang memperkaya isi secara keseluruhan. Gaya ini mendukung pengalaman visual yang menyenangkan sekaligus mendalam, menjadikan desain terasa lebih hidup dan berkesan sehingga mampu menciptakan suasana yang hangat dan mudah diterima oleh audiens, terutama jika ditujukan untuk anak-anak.

2. Tipografi

Untuk bagian tipografi, digunakan font Andika New Basic sebagai elemen utama dalam penyajian teks. Font ini dipilih karena tampilannya yang bersih, sederhana, dan mudah dibaca, sangat cocok untuk mendukung gaya visual yang bersifat ramah dan komunikatif.

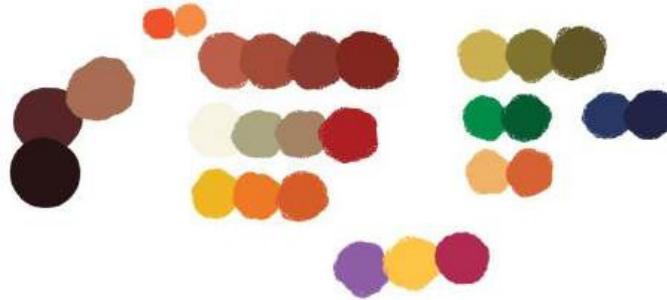


Gambar 2. Font Andika New Basic

(sumber: Google)

3. Warna

Pemilihan warna mengacu pada karakteristik warna-warna ceria namun meskipun menggunakan palet warna yang cerah dan ekspresif, pemilihan warna tetap mempertahankan kesesuaian dengan kondisi nyata dari objek yang digambarkan. Misalnya, langit tetap digambarkan berwarna biru, pohon berwarna hijau, dan matahari berwarna kuning. Hal ini bertujuan agar anak-anak tetap dapat mengenali benda-benda di sekitarnya dengan benar, sekaligus memperkuat hubungan antara visual dan dunia nyata.



Gambar 3. Pemilihan warna
(sumber: Koleksi penulis)

4. Layout

Layout dalam proyek ini dirancang dengan pendekatan yang variatif dan ramah anak untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan tidak monoton. Tiga jenis penataan ilustrasi berupa *single page*, *full spread*, dan *spot illustration*. *Ilustrasi single page* digunakan untuk menampilkan adegan penting secara fokus dalam satu halaman, sementara *full spread* dimanfaatkan untuk menggambarkan momen besar atau suasana luas yang membutuhkan ruang visual dua halaman penuh. Di sisi lain, *spot illustration* berfungsi sebagai elemen pendukung yang bersifat dekoratif dan ringan, sering disisipkan di sekitar teks untuk memperkuat suasana tanpa mengganggu alur baca. Variasi ini menjaga ritme visual yang dinamis serta memudahkan pembaca dalam mengikuti cerita, sejalan dengan gaya ilustrasi yang komunikatif dan penuh warna.

d. Konsep Media

Perancangan ini memilih buku berjenis *Picture book* karena menggabungkan visual dan narasi secara efektif, memudahkan pemahaman anak-anak dalam tahap awal literasi. Ilustrasi yang ekspresif dan teks singkat membantu membangun imajinasi, memperkuat pemahaman, serta meningkatkan minat baca. Buku ini juga menjadi media edukatif sekaligus hiburan yang mendorong keterlibatan emosional anak dengan cerita.

Spesifikasi media utama berupa *picture book* berukuran A4 agar teks dan ilustrasi tampil seimbang dan sesuai standar Kemdikbudristek dengan media penunjang berupa banner, poster, stiker, pin, gantungan kunci, dan lainnya yang berfungsi sebagai alat promosi untuk mendukung penyebaran buku dan menarik minat audiens.

e. Visuaisali karya

1. *Moodboard*

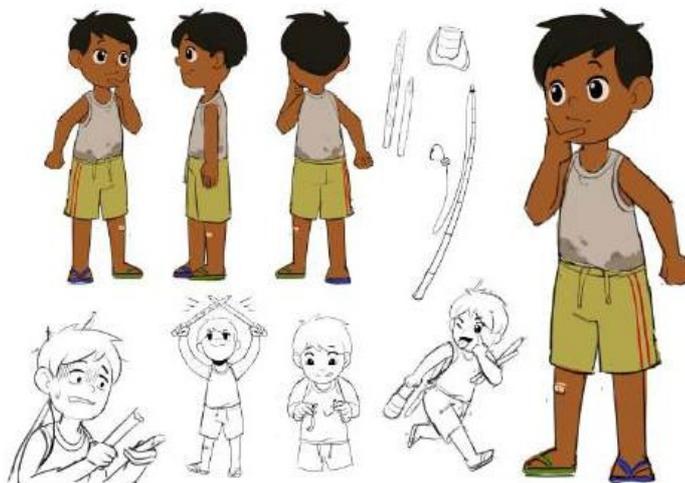
Moodboard ini disusun sebagai panduan visual untuk mendukung proses ilustrasi dan desain, dengan tujuan menghadirkan suasana dan gaya yang sesuai dengan cerita. Mood board dibuat berdasarkan naskah asli dan hasil diskusi mendalam bersama penulis, sehingga setiap elemen visual mampu mencerminkan karakter, tema, dan suasana cerita secara konsisten. Dengan pendekatan ini, kami memastikan keselarasan antara narasi dan representasi visual agar karya yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan dengan efektif dan menarik.



Gambar 4. Moodboard
(sumber: Koleksi penulis)

2. Desain Karakter

Karakter utama dalam proyek ini adalah Nino, seorang anak dari pedesaan di Jawa Timur yang hidup dengan kesederhanaan. Nino dikenal memiliki rasa ingin tahu yang besar, selalu tertarik untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Namun, sifatnya yang sedikit ceroboh sering kali membawa Nino ke dalam berbagai situasi yang membuat ceritanya semakin hidup dan penuh warna.



Gambar 5. Desain karakter
(sumber: Koleksi penulis)

3. Desain Cover

Membuat cover buku merupakan tahap yang sangat krusial karena cover adalah kesan pertama yang dilihat pembaca dan sangat menentukan daya tarik sebuah buku. Pada proses pembuatan cover ini, terdapat tiga opsi desain yang berbeda sebagai alternatif. Setelah melalui serangkaian evaluasi dan pertimbangan mendalam, akhirnya opsi ketiga terpilih sebagai cover resmi, karena dinilai paling mampu mewakili isi cerita sekaligus menarik perhatian audiens.



Gambar 6. Alternatif desain cover

(sumber: Koleksi penulis)

4. Sketsa

Proses pembuatan sketsa dimulai dengan menggambar sketsa awal berdasarkan naskah sekaligus menentukan jenis layout ilustrasi yang akan digunakan dalam buku. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan visual awal untuk mengeksplorasi komposisi, perspektif, serta penempatan elemen visual pada setiap halaman. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan eksperimen gaya visual agar sesuai dengan mood cerita dan karakter pembaca anak-anak.



Gambar 7. Sketsa naskah

(sumber: Koleksi penulis)

5. Color Sketch

Proses *color sketch* dilakukan untuk menentukan keharmonisan pewarnaan pada tiap halaman sekaligus memastikan kekonsistenan warna sepanjang buku. Pewarnaan ini bersifat sebagai tahap awal untuk evaluasi.



Gambar 8. Color sketch
(sumber: Koleksi penulis)

6. Pewarnaan

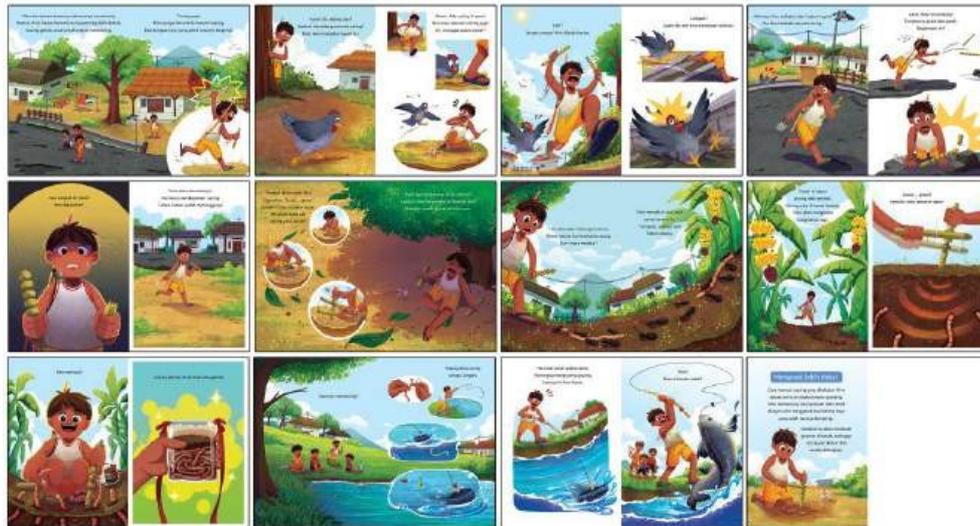
Proses pewarnaan ilustrasi dari penduan sketsa dan *coloring sketch* awal menghasilkan ilustrasi yang lebih rapi dengan pemilihan warna yang lebih baik. Pada proses ini, booklab 6 mengadakan sebuah uji baca dimana 70% dari keseluruhan ilustrasi yang sudah jadi akan di uji bacakan kepada anak-anak. Hasil uji baca ini nantinya menjadi salah satu pertimbangan untuk revisi dan evaluasi akhir bukunya.



Gambar 9. Pewarnaan
(sumber: Koleksi penulis)

7. Layouting

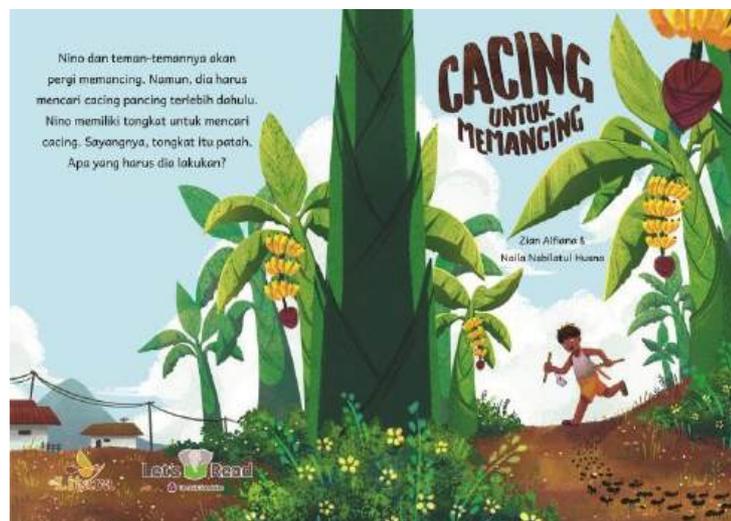
Hasil akhir dari proses perancangan berupa isi buku yang tertata rapi, baik dari segi penempatan naskah maupun elemen visualnya. Naskah yang sudah di layout bersama ilustrasi merupakan naskah yang sudah melalui revisi, termasuk juga mempertimbangkan hasil observasi ketika uji baca yang dilakukan sebelumnya.



Gambar 9. Penambahan naskah pada ilustrasi
(sumber: Koleksi penulis)

8. Cover

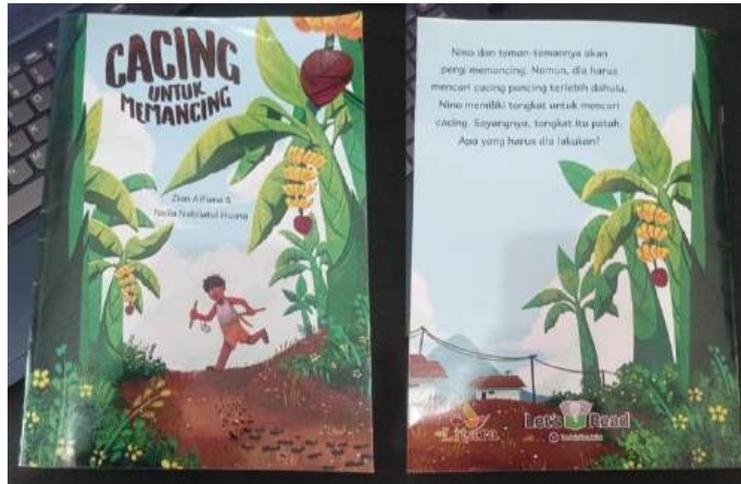
Proses mewarnai cover terpilih dengan palet warna yang menarik dan sesuai dengan nuansa cerita, guna menciptakan kesan pertama yang kuat bagi pembaca. Selanjutnya, dipilih jenis font yang cocok untuk judul agar mudah dibaca sekaligus memiliki daya tarik visual. Selain itu, elemen penting seperti sinopsis singkat, logo penerbit, serta nama penulis dan ilustrator ditambahkan untuk melengkapi tampilan cover secara informatif dan profesional.



Gambar 10. Cover depan dan belakang
(sumber: Koleksi penulis)

9. Cetak

Setelah seluruh proses pewarnaan dan layouting selesai, tahap selanjutnya adalah proses cetak. Buku dicetak dalam ukuran A4 menggunakan kertas *art paper* 150 gsm untuk halaman isi, yang memberikan hasil cetak berwarna tajam dan permukaan halus. Untuk sampul, digunakan *art paper* 210 gsm dengan lapisan laminasi doff, memberikan kesan elegan, tahan lama, serta nyaman saat disentuh, sehingga memperkuat daya tarik visual dan kualitas keseluruhan buku.



Gambar 11. Hasil cetak cover buku

(sumber: Koleksi penulis)



Gambar 12. Hasil cetak isi buku

(sumber: Koleksi penulis)

10. Media Pendukung

Media pendukung berupa merchandise seperti gantungan kunci, stiker, pin, dan lainnya dirancang untuk memperkuat daya tarik buku sekaligus berfungsi sebagai media promosi yang efektif. Merchandise ini menampilkan karakter atau elemen visual dari buku sehingga anak-anak dapat merasa lebih terhubung dengan cerita yang mereka baca. Selain itu, produk-produk ini juga dapat digunakan dalam kegiatan

peluncuran buku, pameran literasi, atau sebagai hadiah edukatif, yang pada akhirnya membantu memperluas jangkauan dan meningkatkan minat terhadap buku.



Gambar 13. Desain merchandise
(sumber: Koleksi penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ilustrasi buku anak “Jejak di Tanah” mengusung konsep anak berdaya sebagai upaya edukatif bagi anak usia 7–9 tahun melalui media visual yang menarik dan relevan. Buku ini mendorong kemandirian dan daya pikir kritis anak melalui tokoh utama yang aktif mengamati dan menyelesaikan masalah. Ilustrasi tidak hanya memperindah, tetapi juga memperkuat pesan moral dalam cerita. Proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui riset, studi karakter dan lingkungan, storyboard, pewarnaan, layouting, hingga finalisasi, dengan dukungan metode 5W1H dan kolaborasi bersama tim profesional dari program BookLab 6 Yayasan Litara dan Let’s Read.

Diharapkan perancang selanjutnya dapat terus menggali potensi cerita lokal yang mengandung nilai edukatif tinggi dan menyesuaikan gaya visual dengan tahap perkembangan anak, dengan pendekatan berbasis riset dan psikologi perkembangan sebagai kunci keberhasilan. Lembaga pendidikan juga diharapkan memberikan dukungan berkelanjutan dalam bentuk fasilitasi dan publikasi karya mahasiswa di ranah literasi anak, serta membuka peluang kolaborasi dengan komunitas atau penerbit literasi digital. Selain itu, komunitas literasi dan yayasan terkait perlu mendorong kolaborasi lintas disiplin antara penulis, ilustrator, dan editor untuk menjaga kualitas buku anak, serta melakukan evaluasi pasca-produksi melalui uji bacaan langsung kepada anak sebagai target pembaca. Untuk pengembangan selanjutnya, ilustrasi buku anak dapat diperluas ke media interaktif seperti animasi pendek, permainan edukatif, atau merchandise edukatif guna memperkaya pengalaman belajar anak secara menyenangkan dan bermakna.

REFERENSI

- Agustuan, R. (2024, Maret 19). *7 Tips Memilih Buku yang Tepat untuk Anak Usia Dini, Orang Tua Wajib Tahu!* Retrieved from Logo Olenka: https://olenka.id/7-tips-memilih-buku-yang-tepat-untuk-anak-usia-dini-orang-tua-wajib-tahu/all?utm_source=chatgpt.com
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari. 1291–1309. Diambil kembali dari <https://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/942>
- Murdani, T. (2024, July 9). *Pemberdayaan; Pengertian dan Konsep*. Retrieved from Pattacubsen: https://www.pattacubsen.org/2024/07/pemberdayaan-pengertian-dan-konsep.html?utm_source=chatgpt.com#google_vignette
- Qotrunnada, K. (2021, December 6). *Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya>
- Rahmi, P. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. 7(1), 141—154. doi:<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Ruangbuku. (2022, September 16). *Apa Itu Buku Cerita Anak*. Retrieved from <https://ruangbuku.id/artikel/apa-itu-buku-cerita-anak/>