

## PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO

Zakiyah Kharismatuzzahra<sup>1</sup>, Aninditya Daniar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia  
<sup>1</sup>21052010082@student.upnjatim.ac.id; <sup>2</sup>aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

### ABSTRACT

*Children's literacy and creativity involve their ability to read, write and understand information and involve their ability to imagine, innovate and express new ideas. Both are important in children's development as literacy helps them understand the world, while creativity allows them to explore new ideas and find innovative solutions. To improve literacy and creativity and children's character values, the research designs learning media in the form of an animal introduction storybook that combines character education and stimulation of children's creativity. The research method used in this design is a qualitative method with a procedural model, which is a descriptive model. The results showed that picture storybooks are very effective in instilling values such as religious character, tolerance, friendship, social care, discipline, and peace. In addition, this book also proves to be useful in developing early childhood creativity.*

**Keywords:** Design, Storybook.

### ABSTRAK

Literasi dan kreativitas anak melibatkan kemampuan mereka dalam membaca, menulis, dan memahami informasi serta melibatkan kemampuan mereka untuk berimajinasi, berinovasi dan mengekspresikan ide-ide baru. Keduanya penting dalam perkembangan anak karena literasi membantu mereka memahami dunia, sementara kreativitas memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan solusi yang inovatif. Untuk meningkatkan literasi dan kreativitas dan nilai-nilai karakter anak, penelitian merancang media pembelajaran berupa storybook pengenalan hewan yang menggabungkan pendidikan karakter dan stimulasi kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai seperti karakter religius, toleransi, persahabatan, kepedulian sosial, disiplin, dan perdamaian. Selain itu, buku ini juga bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci:** Desain, Buku Cerita.

### PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi saat ini telah dipenuhi dengan perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan individu yang memiliki kemampuan kreatif dan produktif, memiliki minat pada pendidikan yang tinggi serta memiliki daya saing yang kuat. Literasi dan kreativitas anak merupakan kekuatan magis yang menggerakkan dunia mereka. Abdurrahman (2005), menyatakan bahwa kemampuan kreativitas pada anak mencakup kebiasaan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang unik, tidak konvensional, serta sangat adaptif dalam menanggapi dan mengembangkan pemikiran dan kegiatan. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, misalnya kreativitas berpengaruh terhadap gagasan-gagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta berpengaruh terhadap prestasi akademik. Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Proses kreatif pada anak seringkali melibatkan pemecahan

masalah, eksplorasi lingkungan sekitar, serta pengembangan kemampuan artistik, verbal, maupun non-verbal. Pentingnya memahami dan mendorong kreativitas pada anak dapat membantu dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka, memungkinkan mereka untuk menjadi inovatif, adaptif, serta mandiri dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dalam menjelajahi kreativitas anak, kita memahami bahwa setiap langkah kecil dalam proses ini adalah bagian dari pertumbuhan mereka yang luar biasa.

Pertama Wati & Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021), berpendapat bahwa kreativitas pada dasarnya adalah suatu kemampuan seseorang dalam menemukan suatu ide-ide/gagasan-gagasan yang dapat dituangkan dalam suatu karya baru. Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan sebagai upaya mengasah potensi manusia. Miranda et al., n.d. mengungkapkan bahwa, secara mendasar, anak-anak adalah individu yang memiliki sifat kreatif. Mereka menunjukkan karakteristik yang sering diakui oleh para ahli sebagai ciri khas individu yang kreatif. Contohnya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan, memiliki imajinasi yang melimpah, memiliki minat yang beragam, tidak takut untuk membuat kesalahan, bersedia menghadapi risiko, memiliki kebebasan dalam berpikir, antusias terhadap hal-hal yang baru, dan sebagainya. Dalam konteks ini, orang tua dan pendidik perlu berkolaborasi serta memahami kreativitas anak-anak dengan sikap yang fleksibel dan kreatif juga. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang baik kepada anak guna mengembangkan hal tersebut. Salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan literasi anak adalah melalui buku cerita atau *storybook*. Bower (2014), Biddle (2014), Mitchell (2003), mengemukakan bahwa dalam buku cerita bergambar, terdapat teks yang berpadu dengan gambar-gambar, saling melengkapi untuk mengisahkan cerita. Diharapkan dengan adanya kehadiran *storybook* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu, kombinasi teks dan gambar membantu anak-anak dalam memahami koneksi antara kata-kata dengan gambar, memperkuat pemahaman membaca, dan membangun keterampilan literasi mereka. Komponen yang harus ada dalam buku cerita bergambar anak ialah gambar dan teks, adapun unsur visual dalam buku cerita bergambar harus diperhatikan, yaitu meliputi: (1) warna; (2) efek visual; (3) narasi; (4) tokoh; (5) efek gambar dan teks; dan (6) latar belakang. Dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak akan diundang untuk aktif terlibat dalam proses cerita, mereka dapat merancang karakter, menggagas alur cerita, dan bahkan merakit bagian-bagian cerita sendiri. Melalui partisipasi ini, kreativitas anak-anak akan terasah dan terstimulasi dengan lebih baik, karena mereka memiliki peran aktif dalam mengembangkan elemen-elemen cerita. *Storybook* interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan hewan dan habitatnya pada anak-anak. Selain bercerita, *storybook* ini juga diselingi dengan latihan-latihan yang masih sesuai dengan alur cerita.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian tentang pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas anak, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskriptif. Pada penelitian kali ini, tujuannya adalah dapat meningkatkan literasi dan kreativitas anak dengan melalui media pembelajaran *storybook* yang akan dihasilkan dalam sebuah produk. Semua data yang bersifat kualitatif akan dianalisis secara kualitatif atau di deskripsikan. Model yang dipakai dalam pengembangan media ini adalah model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Mengenai proses perancangan *storybook*, penulis melakukan tahap penentuan tema, pembuatan alur, penulisan teks narasi, pembuatan *storyboard*, ilustrasi dan desain, dan penyuntingan dan penggabungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dari perancangan *storybook* interaktif sebagai berikut:

### 1. Menentukan Tema

Dalam perancangan *storybook*, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis tema dengan seksama. Tema dalam sebuah cerita adalah seperti akar yang menjalar ke seluruh bagian dari pohon cerita itu sendiri. Sebagaimana akar memberikan fondasi yang kokoh pada sebuah pohon, begitu juga tema menjadi fondasi utama yang membimbing dan memberi bentuk pada keseluruhan cerita. Ketika kita memilih tema, kita sebenarnya menentukan arah cerita yang akan dijelajahi, mengukir jejak bagi alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Keberhasilan sebuah cerita sering kali bergantung pada tema yang dipilih. Tema yang menarik dan relevan akan memikat perhatian pembaca, membuatnya terhubung secara emosional, dan memungkinkan mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam perjalanan cerita. Sebuah tema yang dipilih dengan bijak tidak hanya memengaruhi alur cerita, tetapi juga membentuk karakter-karakternya, menuntun bagaimana mereka bertindak, berbicara, dan berinteraksi satu sama lain. Tema menjadi landasan dari cerita yang akan diciptakan, dan oleh karena itu, haruslah direfleksikan dengan seksama. Pemilihan tema yang tepat akan menjadi dasar kuat yang memungkinkan cerita untuk berkembang dan memberi pengaruh yang mendalam kepada pembacanya.

Gede Dharman Gunawan et al., n.d. menyatakan bahwa pemilihan tema cerita untuk anak dapat disesuaikan dengan usia anak. Dalam hal ini tema yang terpilih untuk *storybook* adalah tema hewan. Tema hewan dalam *storybook* bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal dunia binatang dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Fokus utama dari tema hewan adalah membawa anak-anak ke dalam petualangan yang memperkenalkan mereka pada berbagai jenis hewan, karakteristik uniknya, dan habitat tempat mereka tinggal. Melalui cerita dan ilustrasi, anak-anak akan diajak untuk menjelajahi kehidupan hewan di dalam kebun binatang.

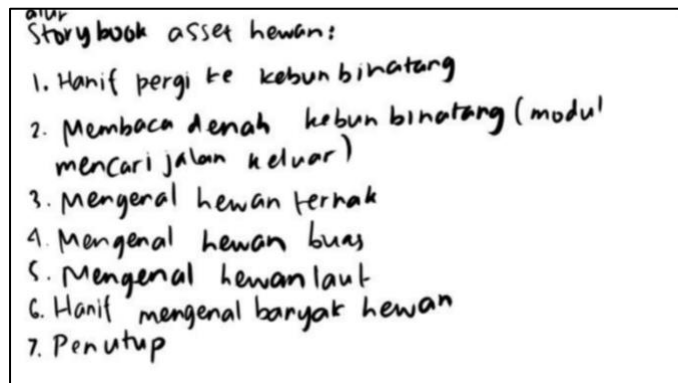
### 2. Pembuatan Alur

Langkah kedua dalam merancang *storybook* untuk anak usia dini adalah pembuatan alur. Pembuatan alur ini merupakan fondasi cerita yang akan dibangun. Alur akan menentukan bagaimana cerita akan berkembang dari awal hingga akhir. Peran alur dalam sebuah cerita sangatlah penting. Ia tidak hanya memberikan kerangka struktural, tetapi juga memegang peranan emosional bagi pembaca atau pendengar. Alur yang baik mampu menimbulkan rasa penasaran, membuat pembaca ingin terus mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Balai et al. (2016), berpendapat bahwa alur cerita dalam cerita anak perlu dibuat menarik karena anak-anak senantiasa memiliki keingintahuan tinggi yang membangkitkan minat mereka untuk terus mengikuti perkembangan alur cerita.

Sebuah alur yang terstruktur dengan baik membantu mengarahkan perjalanan cerita, memastikan bahwa setiap adegan memiliki arti dan kontribusi terhadap keseluruhan narasi. Selain itu, alur juga berperan dalam menyampaikan pesan atau moral yang ingin disampaikan oleh penulis. Dengan membawa pembaca melalui perjalanan yang tertata baik, alur membantu memperkuat makna dari cerita itu sendiri, memungkinkan pesan atau pelajaran yang ingin disampaikan menjadi lebih terasa dalam pengalaman membaca. Bagi anak-anak, alur yang jelas dan menarik sangatlah penting. Ini membantu mereka dalam memahami cerita secara keseluruhan, mengikuti jalan cerita dengan lebih baik, dan menangkap pesan atau nilai yang

ingin disampaikan oleh cerita tersebut. Alur yang baik dapat membentuk dasar yang kuat bagi pemahaman dan minat mereka terhadap dunia cerita dan membaca.

Pemilihan alur dilakukan dengan cara brainstorming dan mengumpulkan berbagai referensi dari internet. Dari proses tersebut, *storybook* interaktif pengenalan hewan ini memiliki gambaran alur sebagai berikut:



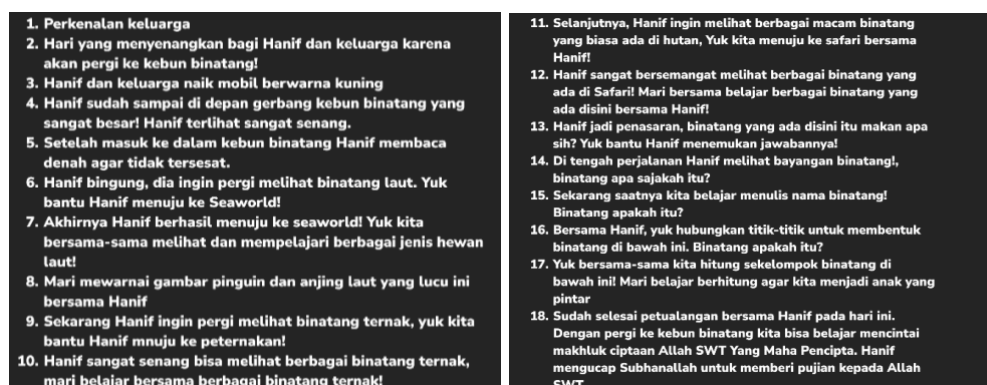
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 1. Alur *Storybook*

### 3. Penulisan Teks Narasi

Penulisan teks narasi memiliki peran yang sangat penting dalam menghubungkan gambar atau ilustrasi dengan cerita yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Proses ini dimulai dengan merencanakan alur cerita yang menarik dan sesuai dengan target usia anak. Seorang penulis harus mempertimbangkan kata-kata yang mudah dipahami, menyenangkan, dan sesuai dengan tema yang diusung. Dalam menulis teks narasi, penting untuk memperhatikan panjangnya kalimat dan kompleksitasnya agar sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia.

Selain itu, penggunaan dialog atau kata-kata yang menarik akan membantu mempertahankan perhatian anak-anak. Penulis harus mampu mengeksplorasi imajinasi dan kreativitas mereka untuk menuliskan cerita yang menginspirasi dan menghibur. Menggunakan pengulangan atau pola yang dapat diingat juga bisa menjadi strategi efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mengikuti alur cerita dengan lebih baik. Tujuan utama dari penulisan teks narasi untuk *storybook*, adalah menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan sekaligus edukatif bagi anak-anak.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2. Narasi *Storybook*

# PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO

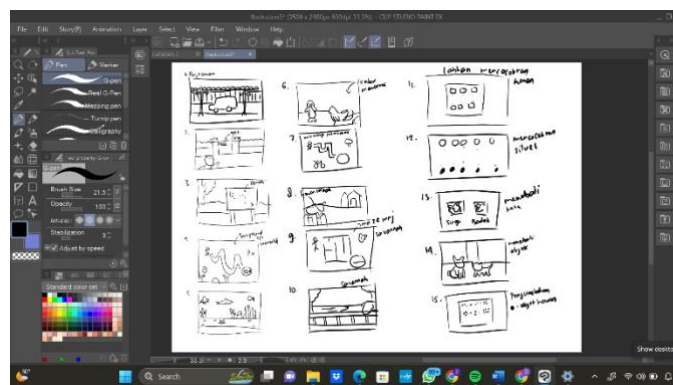
Zakiyah Kharismatuzzahra, Aninditya Daniar

## 4. Pembuatan *story board*

Menurut Moriarty, SandWilliamra, Mitchell, Nancy, dan Wells (2018), *Storyboard* adalah urutan gambar yang diatur seiring dengan skenario. Penggunaan *storyboard* mempermudah kita dalam menyampaikan ide cerita kepada orang lain. *Storyboard* berisi serangkaian gambar atau ilustrasi yang menggambarkan adegan-adegan dalam cerita. Dengan membimbing imajinasi seseorang melalui gambar-gambar yang disajikan, kita bisa menciptakan persepsi yang sejalan terhadap ide cerita yang ingin disampaikan. *Storyboard* merupakan langkah awal yang penting sebelum pembuatan *storybook* sebenarnya dimulai. *Storyboard* memberikan pandangan umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum ilustrasi akhir dan teks cerita diterapkan ke dalam *storybook*. Proses ini membantu menggambarkan alur cerita dan memvisualisasikan bagaimana narasi akan berkembang dari satu adegan ke adegan lainnya. Pembuatan *storyboard* merupakan proses penting dalam merancang *storybook* di mana cerita yang direncanakan dijabarkan dalam bentuk serangkaian gambar atau ilustrasi.

Langkah pertama dalam pembuatan *storyboard* adalah memilih adegan atau momen-momen kunci dari cerita. Hal ini melibatkan pemilihan adegan yang mewakili poin-poin penting dalam alur cerita, terutama yang memiliki relevansi tinggi untuk audiens anak-anak. Kemudian, untuk setiap adegan yang dipilih, ilustrator atau pengarang menggambar gambar atau sketsa yang menggambarkan adegan tersebut. Setiap gambar ditempatkan dalam kotak kecil atau panel dengan ruang untuk menambahkan teks deskriptif di sekitarnya. Gambar-gambar ini haruslah jelas dan menarik bagi audiens anak-anak, dengan warna yang cerah dan detail yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Selain gambar, teks pendukung juga ditambahkan ke setiap panel. Ini bisa berupa deskripsi singkat adegan, dialog antar karakter, narasi pendek, atau keterangan yang membantu menjelaskan apa yang terjadi dalam adegan tersebut. Proses pembuatan *storyboard* melibatkan penciptaan urutan logis dari gambar-gambar ini. Urutan ini harus memastikan bahwa cerita terbaca dengan lancar dan mudah dipahami, serta mengikuti alur cerita dengan benar.

Setelah dilakukannya proses pembuatan *storyboard*, didapatkan hasil sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

**Gambar 3.** Storyboard

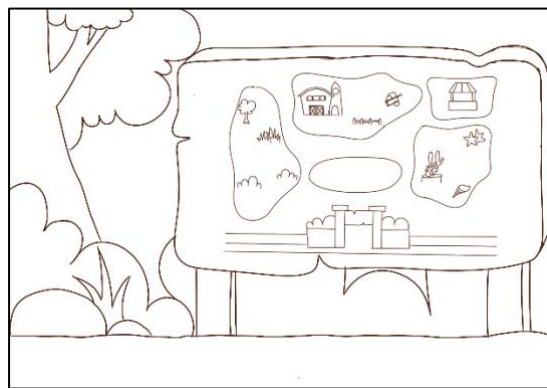
## 5. Ilustrasi dan Desain

Buku Bergambar et al. (2008), berpendapat bahwa ilustrasi yang terdapat dalam cerita anak harus mencocokkan tema, setting, karakter, dan alur cerita. Demikian pula, dalam buku cerita bergambar (picture story book), ilustrasi berperan dalam menggambarkan tokoh, latar, serta aktivitas yang digunakan untuk membentuk alur cerita suatu narasi. Sebuah buku

bergambar yang berkualitas dapat memberikan kesenangan dan pengalaman estetika kepada anak-anak. Setelah dilakukannya pembuatan *storyboard*, kemudian dilakukan pembuatan ilustrasi dari *storyboard* yang telah dibuat. Setiap adegan dalam *storyboard* menjadi landasan bagi ilustrator untuk menggambarkan momen-momen penting dengan kejelasan dan keceriaan yang maksimal. Berikut adalah tahap-tahap ilustrasi dan desain dalam perancangan *storybook*:

a. *Lineart*

Tahap *lineart* merupakan proses menggambar garis tepi atau kerangka dasar suatu gambar tanpa warna atau bayangan, fokus pada detail dan presisi. Ady Prasetyo et al. (2014), berpendapat bahwa penampilan visual yang simpel namun menarik dan berwarna membuat cerita terasa lebih ringan dan menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu *lineart* pada *storybook* interaktif ini menyesuaikan bentuk sketsa pada *storyboard* dengan style anak-anak yaitu cenderung memiliki bentuk yang *simple rounded*.

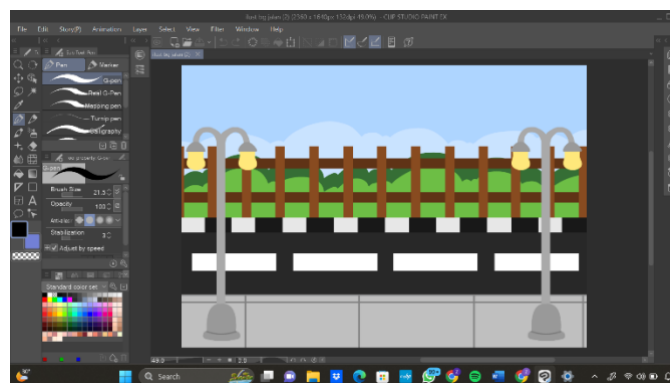


Sumber: Data Pribadi, 2023

**Gambar 4.** *Lineart*

b. *Base color*

Setelah *lineart* dibuat, *lineart* diisi dengan *base color*. Tahap *base color* adalah langkah awal dalam proses pewarnaan, di mana warna dasar diterapkan. Dalam hal ini, warna yang dipilih adalah warna dengan tone cerah untuk membuat anak-anak tertarik.



Sumber: Data Pribadi, 2023

**Gambar 5.** *Base Color*

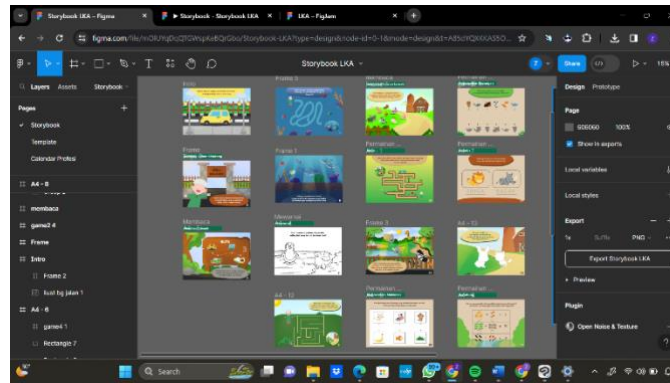
c. *Shading dan rendering*

*Shading dan rendering* pada *storybook* melibatkan penggunaan gradasi warna dan detail untuk memberikan dimensi serta kehidupan pada gambar. Dengan *shading* yang tepat,

# PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO

Zakiyah Kharismatuzzahra, Aninditya Daniar

karakter dan elemen dalam cerita dapat terlihat lebih realistis, menciptakan nuansa yang mendalam dan emosional. Proses *rendering* kemudian memastikan setiap elemen tergambar dengan jelas dan memikat, meningkatkan pengalaman visual pembaca dalam menjelajahi dunia cerita tersebut.



Sumber: Data Pribadi, 2023

**Gambar 6.** Shading dan Rendering

## 6. Penyuntingan dan Penggabungan (*Layout*)

Ilustrasi yang sudah dibuat kemudian digabungkan dengan narasi teks dalam satu halaman. Satria et al., n.d., berpendapat bahwa penataan (*layout*) dalam sebuah buku cerita ilustrasi merupakan susunan dari berbagai elemen desain yang terkait yang ditempatkan dalam satu ruang yang sama untuk membentuk karya seni dalam susunan. Prinsip-prinsip utama dalam tata letak yang perlu dipertimbangkan meliputi kesatuan, variasi, keseimbangan, irama, proporsi, ukuran, dan penekanan. Langkah pertama dalam proses ini adalah mengumpulkan semua elemen yang diperlukan, mulai dari ilustrasi hingga teks cerita dan dialog. Setiap elemen ini kemudian disusun dan diperiksa secara rinci untuk memastikan kejelasan pesan yang ingin disampaikan serta kesesuaian dengan audiens yang dituju. Pemilihan jenis *font* pada teks narasi perlu disesuaikan dengan *style* ilustrasi yang telah dibuat untuk memastikan bahwa harmoni visual tercipta dalam keseluruhan tampilan *storybook* tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menyusun urutan cerita dan menggabungkan elemen-elemen tersebut secara hati-hati. Teks cerita diletakkan dengan teliti di sekitar ilustrasi, sehingga keduanya saling melengkapi dan memperkuat alur cerita secara visual. Dalam kesepakatan ini, disetujui untuk menempatkan teks narasi di bagian atas, memberikan penekanan pada cerita utama sambil memberi ruang bagi ilustrasi untuk menggambarkan cerita dengan lebih jelas. Setelah proses penggabungan, evaluasi dilakukan untuk memastikan keselarasan dan kesesuaian antara teks dan ilustrasi. Koreksi terakhir diperlukan jika ada hal-hal yang perlu disesuaikan agar cerita terlihat lebih kohesif. Tahap terakhir adalah finalisasi, di mana semua elemen telah terintegrasi dengan baik. Detail terakhir ditambahkan, penyesuaian terakhir dilakukan, dan persiapan terakhir dilakukan untuk produksi atau publikasi buku cerita.

## 7. Ulasan Akhir: Memeriksa keseluruhan *storybook* untuk kesalahan tata bahasa, kesesuaian, dan kualitas.

Ulasan akhir adalah titik krusial dalam perancangan pembuatan *storybook*, di mana keseluruhan karya dikaji secara menyeluruh sebelum tahap akhir produksi. Hal ini menuntut peninjauan menyeluruh terhadap berbagai aspek untuk memastikan cerita memiliki kualitas yang prima sebelum disajikan kepada pembaca, terutama anak-anak. Pada tahap ini, proses peninjauan

dilakukan dengan cermat. Dimulai dari tata bahasa yang mencakup pengecekan kesalahan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat. Tujuannya adalah memastikan cerita tersaji dengan jelas, bebas dari kesalahan tata bahasa, dan mudah dipahami oleh audiens yang dituju. Selain itu, konten cerita dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dan relevansinya. Pesan moral atau nilai-nilai yang ingin disampaikan juga dinilai, memastikan cerita tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi yang bermanfaat bagi anak-anak.

Bagian visual buku cerita, seperti ilustrasi, diperiksa untuk menilai kualitasnya secara menyeluruh. Detail, kejelasan, dan daya tarik visual dari setiap gambar dievaluasi guna memastikan bahwa ilustrasi mendukung cerita dengan baik dan dapat menarik minat pembaca. Kohesivitas antara teks dan gambar menjadi fokus penting dalam ulasan akhir ini. Bagaimana alur cerita mengalir dari satu adegan ke adegan berikutnya, bagaimana teks dan ilustrasi saling melengkapi, semuanya menjadi perhatian utama untuk memastikan cerita terasa utuh dan menyatu. Terakhir, kesesuaian dengan audiens anak-anak menjadi perhatian khusus. Bahasa yang digunakan haruslah sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, sementara ilustrasi haruslah menarik dan mendukung pemahaman cerita bagi mereka. Ulasan akhir adalah kesempatan terakhir untuk menemukan dan memperbaiki segala kesalahan atau ketidaksesuaian sebelum buku cerita akhirnya siap untuk disajikan kepada audiens. Tahap ini memastikan bahwa *storybook* yang disampaikan siap untuk menginspirasi, menghibur, dan memberikan pengalaman membaca yang bermutu bagi anak-anak.

## KESIMPULAN

*Storybook* pengenalan hewan merupakan buku yang menunjang kreativitas dan menambah wawasan anak usia dini. Dari pembahasan jurnal tentang perancangan *storybook* interaktif, beberapa tahapan kunci dalam proses pembuatan cerita interaktif untuk anak-anak telah diuraikan secara rinci. Pertama-tama, penentuan tema menjadi langkah awal yang penting dalam merancang *storybook*. Tema menjadi fondasi utama yang membimbing keseluruhan cerita, mempengaruhi alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan. Dalam konteks ini, tema hewan dipilih untuk membantu anak-anak mengenal dunia binatang secara menyenangkan dan mendidik. Langkah kedua adalah pembuatan alur, yang menjadi landasan cerita. Alur yang baik memberikan struktur naratif yang menarik, membangun ketegangan, dan memandu pembaca melalui perjalanan cerita dengan baik. Bagi anak-anak PAUD, alur yang jelas dan menarik sangatlah penting untuk pemahaman cerita. Penulisan teks narasi merupakan tahap selanjutnya yang memiliki peran penting dalam menghubungkan ilustrasi dengan cerita yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Penulis harus mempertimbangkan pemilihan kata yang mudah dipahami, menyenangkan, serta sesuai dengan tema dan kapasitas pemahaman anak-anak.

Pembuatan storyboard menjadi langkah berikutnya yang memberikan pandangan umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum proses ilustrasi dan penulisan teks cerita sebenarnya dimulai. Proses berikutnya adalah ilustrasi dan desain, di mana ilustrasi dari storyboard dibuat dalam beberapa tahap untuk memperoleh hasil akhir yang berkualitas. Penggabungan elemen-elemen, seperti ilustrasi dan teks, dilakukan dalam proses penyuntingan dan penggabungan. Tahap ini memastikan kohesivitas antara elemen-elemen tersebut agar membentuk kesatuan cerita yang baik. Terakhir, ulasan akhir dilakukan untuk memeriksa keseluruhan buku cerita sebelum tahap akhir produksi. Proses ini mencakup evaluasi tata bahasa, kesesuaian konten, kualitas visual, kohesivitas, dan kesesuaian dengan audiens anak-anak. Ulasan akhir memastikan bahwa *storybook* yang disajikan siap untuk memberikan pengalaman membaca yang bermutu, menginspirasi, dan menghibur bagi anak-anak. Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pembuatan *storybook* interaktif untuk anak-



PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK  
MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO  
Zakiyah Kharismatuzzahra, Aninditya Daniar

anak usia dini melibatkan serangkaian tahapan yang sangat mendalam dan teliti untuk memastikan cerita yang disajikan tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan sesuai dengan kapasitas pemahaman serta minat audiens yang dituju.

### **Ucapan Terimakasih**

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga artikel jurnal Perancangan *Storybook* Interaktif Pengenalan Hewan untuk Mengembangkan Literasi dan Kreativitas Anak di Wilayah Sidoarjo terselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel jurnal ini, diantaranya Allah SWT, pihak Hexa Integra yang telah memberikan kesempatan penulis untuk merancang *storybook* interaktif dan juga Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan selama penulisan artikel jurnal. Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang dimiliki sehingga mungkin dapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan. Namun penulis berharap, artikel jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetyo, Y., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2014). Arty: Journal of Visual Arts **ILUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK**. In *Arty* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Balai, D., Daerah, B., Yogyakarta, I., Ratih, R., Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2016). **MENULIS CERITA ANAK: MENANAM KATA BERBUAH KARYA**.
- Buku Bergambar, P., Santoso, D. H., & Sos, S. (2008). **MEMBANGUN MINAT BACA ANAK USIA DINI MELALUI**.
- Gede Dharman Gunawan, I., UNHI Denpasar, P., & Palangka Raya, I. (n.d.). **CERITA DONGENG SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI**. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang>
- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp>
- Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, D., & Vidya Fakhriyani, D. (2016). **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**. 4(2).
- Miranda, D., Prodi, D., Paud, P. G., & Untan, F. (n.d.). **PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS AUD**.
- Pertama Wati, T., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). *Jurnal Pendidikan e-issn* (Vol. 5, Issue 2).
- Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEMAMPUAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**. *Jurnal Pendidikan Rokania*, VI(1), 23–34.
- Satria, G., Iskandar, R., & Usman, R. (n.d.). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Sipak Tekong*. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v131.1>