



BRIN
BADAN RISET
DAN INOVASI NASIONAL

LANGKAH MUDAH MEMBUAT BUKU ANAK

Edisi Cerita Rakyat Indonesia



Buku ini tidak diperjualbelikan.

Marina Wardaya

LANGKAH MUDAH MEMBUAT BUKU ANAK

Edisi Cerita Rakyat Indonesia



Tersedia untuk diunduh secara gratis: penerbit.brin.go.id



Buku ini di bawah lisensi Creative Commons Attribution Non-commercial Share Alike 4.0 International license (CC BY-NC-SA 4.0). Lisensi ini mengizinkan Anda untuk berbagi, mengopi, mendistribusikan, dan mentransmisi karya untuk penggunaan personal dan bukan tujuan komersial, dengan memberikan atribusi sesuai ketentuan. Karya turunan dan modifikasi harus menggunakan lisensi yang sama.

Informasi detail terkait lisensi CC-BY-NC-SA 4.0 tersedia melalui tautan: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

LANGKAH MUDAH MEMBUAT BUKU ANAK

Edisi Cerita Rakyat Indonesia



Marina Wardaya

Penerbit BRIN

Buku ini tidak diperjualbelikan.

© 2023 Marina Wardaya

Katalog dalam Terbitan (KDT)

Langkah Mudah Membuat Buku Anak: Edisi Cerita Rakyat Indonesia/Marina Wardaya–Jakarta: Penerbit BRIN, 2023.

xxi + 64 hlm.; 24 x 19 cm

ISBN 978-623-7636-12-0 (PDF)

978-623-8052-81-3 (*e-book*)

1. Cerita Rakyat Indonesia

2. Buku Anak

398.209598

Copy editor : Prapti Sasiwi
Proofreader : Ayu Tya Farany dan Noviasuti Putri Indrasari
Penata isi : Hilda Yunita
Desainer Sampul : Donna Ayu Savanti

Edisi Pertama : Agustus 2020
Edisi Revisi : Juni 2023



Diterbitkan oleh:
Penerbit BRIN, anggota Ikapi
Direktorat Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah
Gedung B.J. Habibie Lt. 8, Jl. M.H. Thamrin No. 8,
Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340

E-mail: penerbit@brin.go.id

Website: penerbit.brin.go.id

 Penerbit BRIN

 @penerbit_brin

 penerbit_brin

Persembahan

*Untuk keluarga besar VCD UC dan VCDears.
Terima kasih untuk dukungannya.
Semoga buku ini bermanfaat.*

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Daftar Isi

Halaman Persembahan.....	v
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel.....	xi
Pengantar Penerbit	xiii
Kata Pengantar	xv
Prakata	xvii
Tentang Buku Ini.....	xix
Ikon yang Akan Ditemui	xxi
BAB 1 Pendahuluan	1
BAB 2 Cerita Rakyat: Diceritakan atau Ditinggalkan?	3
A. Pengertian Cerita Rakyat	4
B. Cerita Rakyat Indonesia dalam Buku Anak.....	5

BAB 3	Naskah yang Bercerita.....	7
	A. Kerangka Cerita, Awal Sebuah Buku.....	7
	B. Naskah Awal	12
	C. <i>Storyboard</i> Sederhana.....	14
BAB 4	Karakter yang Tepat untuk Anak.....	19
	A. Bagaimana Membuat Karakter Menjadi Menarik?	22
	B. Bentuk Dasar Karakter	24
	C. Visual Riset untuk Karakter, Apakah Dibutuhkan?	28
BAB 5	Ilustrasi di Mata Anak	41
	A. ilustrasi: Riset vs. Imajinasi.....	41
	B. Bahasa Visual, Gambar yang Bercerita.....	46
BAB 6	Sampul Buku yang Menarik bagi Anak.....	51
	A. Anatomi Sampul	52
	B. Sampul yang Menarik untuk Anak.....	53
BAB 7	Penutup.....	57
	Daftar Pustaka.....	59
	Tentang Penulis	63

Daftar Gambar

Gambar 1.1	Langkah Kerja Pembuatan Buku Anak.....	2
Gambar 3.1	Lembar Kerja Cerita Buku Anak.....	9
Gambar 3.2	Lembar Kerja Peta Pikiran Naskah (Contoh Terisi).....	10
Gambar 3.3	Contoh <i>Storyboard</i> yang Terisi.....	15
Gambar 4.1	Lembar Kerja Sketsa	31
Gambar 4.2	Lembar Kerja Pengembangan Karakter.....	33

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Daftar Tabel

Tabel 3.1	Lembar Kerja Naskah Awal (Contoh Terisi)	13
Tabel 4.1	Lembar Kerja Konsep Karakter	23
Tabel 4.2	Bentuk Dasar Karakter dengan Elemen Visual	29
Tabel 5.1	Lembar Kerja Riset <i>Background</i>	44
Tabel 5.2	Lembar Kerja Sketsa Awal Halaman Dalam	47
Tabel 6.1	Lembar Kerja Pengembangan Sampul	55

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Pengantar Penerbit

Sebagai penerbit ilmiah, Penerbit BRIN mempunyai tanggung jawab untuk terus berupaya menyediakan terbitan ilmiah yang berkualitas. Upaya tersebut merupakan salah satu perwujudan tugas Penerbit BRIN untuk turut serta membangun sumber daya manusia unggul dan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945.

Buku ini merupakan salah satu upaya Penerbit BRIN dalam menyediakan panduan berkualitas untuk keberlangsungan terbitan buku anak di Indonesia. Buku ini menyiapkan kita untuk memulai proses pembuatan buku anak, khususnya dengan tema cerita rakyat Indonesia. Sebelumnya, buku ini pernah diterbitkan oleh Penerbit Universitas Ciputra pada 2020, dan dengan diterbitkannya kembali buku ini

di Penerbit BRIN, besar harapan kami buku ini akan menjangkau para penulis dan ilustrator cerita anak dengan lebih luas lagi sehingga pada akhirnya semakin banyak buku anak berkualitas dengan tema kelokalan tercipta.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penerbitan buku ini.

Penerbit BRIN

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Kata Pengantar

Merupakan sebuah kehormatan dan kebanggaan bagi saya, selaku Dekan Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra, untuk memberikan sepatah kata pengantar dalam buku berjudul *Langkah Mudah Membuat Buku Anak* ini. Buku ini ditujukan untuk penulis pemula dan ilustrator. Lebih lanjut, buku ini merupakan hasil penelitian ilmiah yang dilakukan secara mendalam. Contoh-contoh yang disajikan dalam buku ini akan membantu tidak hanya mahasiswa tetapi juga tenaga profesional yang baru dalam bidang penulisan buku anak. Dengan diterbitkannya buku ini melalui Penerbit BRIN diharapkan dapat memperluas jangkauan buku dan mendorong semakin naiknya kualitas buku anak yang dihasilkan di seluruh Indonesia. Perkembangan buku anak layak untuk didukung dan direalisasikan bersama, karena menumbuhkan minat literasi anak pada usia dini akan mendorong kecintaannya terhadap belajar dan perkembangan diri dan bangsa ke depan.

Surabaya, 7 Maret 2023

Dr. Astrid, S.T., M.M.

Dekan Fakultas Industri Kreatif

Prakata

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hikmat-Nya sehingga pembuatan buku ini dapat selesai dengan baik. Buku ini merupakan hasil penelitian mengenai pentingnya pengembangan buku anak dengan unsur cerita rakyat Nusantara. Cerita rakyat Nusantara memuat nilai moral yang layak diperkenalkan pada anak-anak sedini mungkin. Penelitian yang mendasari buku ini menjadi landasan panduan penciptaan buku anak dengan pendekatan yang lebih mengutamakan pemahaman, sisi menarik, dan kesesuaian bagi anak. Dilandasi dari kondisi bahwa nilai moral semakin memudar seiring perkembangan teknologi dan zaman, orang tua membutuhkan bantuan untuk mengajarkan kembali pada anak-anak melalui media yang lebih relevan. Buku ini merupakan hasil penelitian yang sebelumnya telah diterbitkan pada 2020 oleh Penerbit Ciputra dan digunakan dalam ruang lingkup pendidikan dan akademis. Edisi ini adalah edisi terbit ulang dengan perbaikan beberapa kekurangan yang ditemukan pada terbitan sebelumnya. Buku ini diharapkan dapat menjadi panduan penciptaan

buku bagi orang tua dalam menyampaikan norma dan nilai kepada anak-anaknya. Dengan bantuan penyebaran yang lebih luas oleh Penerbit BRIN, penulis berharap buku *Langkah Mudah Membuat Buku Anak* mampu menjadi jembatan bagi penemuan solusi yang lebih optimal.

Surabaya, 7 Maret 2023

Marina Wardaya, S.Sn., M.M., M.Des.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tentang Buku Ini

Terkadang penulis hanya dapat menyusun naskah cerita yang cemerlang, namun susah untuk menerjemahkannya dalam bentuk buku anak. Di sisi lain, ilustrator terkadang justru mengalami hambatan dalam menulis naskah atau memvisualisasikan konsep dari penulis, padahal dapat membuat ilustrasinya secara brilian. Oleh karena itu, buku ini hadir sebagai panduan yang tepat bagi para penulis dan ilustrator untuk berkolaborasi menciptakan buku anak, teristimewa berdasarkan cerita rakyat Nusantara yang kaya akan pesan moral. Buku ini dilengkapi dengan teori alur kerja penulisan buku anak secara jelas dan lembar kerja interaktif untuk diisi.

Mungkin ada banyak pertanyaan dalam benak dalam benak kita, seperti: Dari mana harus mulai? Bagaimana memilih cerita rakyat yang sesuai untuk anak? Bagaimana membuat naskah yang bisa bercerita? Bagaimana membuat ilustrasi yang menarik untuk buku anak? Buku ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dan pertanyaan-pertanyaan lainnya. Selain itu, buku ini didasarkan pada wawancara mendalam dengan para ilustrator buku anak serta didukung dengan teori pendukung yang jelas. Mari kita mulai!

Buku anak yang baik adalah buku yang mudah dibaca, disukai oleh anak, dan gampang diingat



Buku ini tidak dipertualbelikan.

Ikon yang Akan Ditemui

Untuk membuat buku ini lebih mudah dibaca dan digunakan, ada ikon pada buku ini sehingga pembaca dapat dengan mudah menemukan dan memahami ide serta informasi utama.



Bagian ini memberikan tips dari para ahli untuk membantu proses pembuatan buku anak.



Ikon ini menunjukkan bagian yang harus dikerjakan. Pengerjaan sesuai dengan urutan buku agar hasil yang didapatkan maksimal.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 1

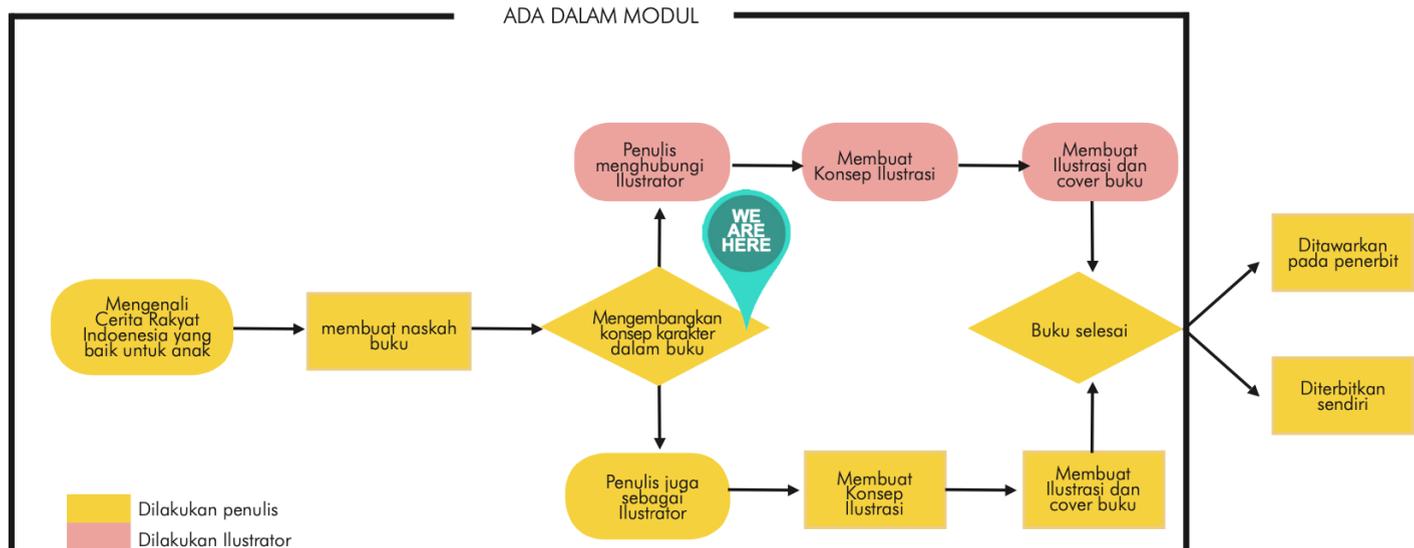
Pendahuluan

Buku anak merupakan kumpulan karya tulis dan ilustrasi yang menyertainya, diproduksi untuk menghibur atau mendidik kaum muda. Rumpun ini mencakup berbagai karya, termasuk sastra klasik dunia yang diakui, buku bergambar, dan cerita rakyat yang dikembangkan dalam bentuk cerita yang mudah dibaca dan ditulis khusus untuk anak-anak, serta dilengkapi dengan ilustrasi. Dalam buku ini, akan ditemukan panduan untuk menyusun cerita rakyat dalam bentuk naskah, memvisualisasikan naskah, dan pada akhirnya menciptakan buku anak yang bisa menarik, mudah diingat, dan bisa menyampaikan maksud pada anak.

Cerita rakyat Nusantara yang diangkat menjadi topik spesifik dalam buku panduan ini merupakan turunan budaya yang berkembang secara turun-temurun. Cerita rakyat juga memotret hal yang berlandaskan adat istiadat, tindakan karena kebiasaan, bentuk ritual, tarian, dan ikon budaya. Sementara

itu ilustrasi merupakan media untuk menyampaikan cerita, memacu visual anak, sekaligus membangun pemahaman anak sejak usia dini.

Setiap bab dalam buku ini disusun berdasarkan langkah kerja pembuatan buku anak yang baik dan runut sehingga memudahkan penulis dan ilustrator untuk mengikuti alurnya. Buku ini juga dilengkapi lembar kerja sebagai pemandu, teori untuk mendukung dan menjelaskan, serta contoh agar lebih mudah digunakan. Langkah kerja pembuatan buku anak dapat dilihat pada Gambar 1.1. Harapannya, buku ini dapat memacu semakin banyak penulis dan pemerhati buku anak untuk menghasilkan karya yang berkualitas.



Gambar 1.1 Langkah Kerja Pembuatan Buku Anak

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 2

Cerita Rakyat: Diceritakan atau Ditinggalkan?

Setiap penulis buku anak-anak terlaris memulai pembuatan buku dari sebuah ide. Cerita rakyat merupakan ide yang sudah sering diangkat untuk buku anak. Cerita rakyat telah menjadi andalan penerbitan buku bergambar dan mudah-mudahan akan terus berlanjut. Mengubah cerita rakyat menjadi cerita buku bergambar tidaklah mudah. Tidak semua buku anak yang menceritakan kembali cerita rakyat Indonesia berhasil mengajarkan nilai yang dikandung secara baik dan benar.

Ada banyak cerita rakyat Indonesia yang kompleks dan penuh budaya, namun belum mampu ditulis kembali tanpa melewatkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Kisah-kisah yang diangkat, selain memuat cerita yang menarik, juga memberi muatan moral dan makna yang dapat diambil oleh anak-anak untuk kehidupannya.

Ketika kita menemukan cerita rakyat yang mungkin ingin diceritakan kembali dalam bentuk buku anak, pertanyaan pertama adalah: Dari mana cerita ini berasal? Apakah penulis menceritakan cerita yang sebenarnya? Bagaimana menggambarannya kembali agar sesuai untuk anak? Apa pesan moral yang ingin disampaikan?

Banyak pertanyaan, bukan? Bagian ini akan menjawabnya satu per satu.



Mengetahui latar tempat, waktu, budaya, dan pesan yang disampaikan dari cerita yang bersangkutan sangatlah penting dalam pembuatan sebuah buku. Jika belum jelas maka informasi dapat dicari dari berbagai sumber seperti buku, dokumentasi, ataupun internet.

A. PENGERTIAN CERITA RAKYAT

Menurut Lianawati W.S. (2019) dalam buku *Menyelami Keindahan Sastra Indonesia*, cerita rakyat Nusantara masuk dalam kategori sastra rakyat (oral) yang penyebarannya diawali dari mulut ke mulut atau secara lisan di berbagai pelosok Indonesia. Cerita rakyat tidak memiliki penulis asli, hanya diceritakan kembali dan turun-temurun. Cerita rakyat memuat fungsi rekreatif, yakni sebagai hiburan bagi pembacanya; fungsi moralitas, yakni sebagai sarana pengetahuan moral untuk membedakan yang baik dan buruk; serta fungsi didaktik, yakni sebagai pemberi pengaruh nilai kebaikan dan kebenaran yang ada di dalamnya.

Banyak penulis cerita rakyat yang telah melabelkan mite dan legenda sebagai rumpun narasi utama dalam cerita rakyat yang dibuatnya, "sesuai dengan bagaimana narasi diterima oleh masyarakat" (Swales, 1990). Cerita rakyat Indonesia mencerminkan keragaman budaya dan keragaman kelompok etnis di Indonesia. Banyak kelompok etnis memiliki koleksi cerita rakyat dari golongannya sendiri, yang merupakan cerita dari generasi ke generasi. Kisah-kisah tersebut biasanya digunakan sebagai cerita pengantar tidur dan memiliki nilai-nilai pedagogis, seperti kebajikan, kesopanan, kejujuran, keberanian, kesabaran, kegigihan, dan moralitas.

B. CERITA RAKYAT INDONESIA DALAM BUKU ANAK

Seperti suku dan budaya Indonesia yang beragam, cerita rakyat Nusantara juga memiliki keragaman, mulai dari versi, judul, karakter, hingga plot yang berbeda, namun inti sari ceritanya tetap sama.

Pertanyaannya, apakah semua cerita rakyat layak untuk diangkat dalam buku anak? Faktanya, tidak semua cerita layak diangkat karena beberapa cenderung berasal dari rumpun mitos yang memiliki latar belakang gelap. Selain hal tersebut, cerita rakyat yang baik untuk diangkat ke dalam buku anak harus memiliki setidaknya tiga hal, yaitu penokohan yang kuat, latar yang menarik, dan alur cerita yang sederhana agar dipahami anak-anak (Ardhyantama, 2017).

Salah satu unsur dari cerita ialah latar tempat, yakni lokasi terjadinya cerita tersebut. Latar cerita rakyat yang paling lazim ialah “Pada zaman dahulu kala” sehingga anak mungkin sulit untuk membayangkan. Latar yang dapat dikembangkan secara menarik tentu akan membuat anak menjadi suka membaca buku. Alur cerita yang disajikan harus jelas dan tidak berbelit-belit karena ditujukan untuk anak. Anak akan kesulitan menangkap pesan jika disampaikan dalam cerita yang berbelit. Di luar hal-hal tersebut, yang paling penting adalah karakter tokoh utama yang muncul. Apakah sosoknya dapat menjadi panutan bagi anak-anak.

Kemampuan tokoh utama dalam mengatasi sifat atau kelemahan negatif mereka sendiri dan mengatasi persoalan pribadi akan menjadi pelajaran bagi anak. Dengan belajar dari tokoh utama tersebut, anak-anak dapat mengembangkan sifat-sifat positif dalam dirinya. Anak-anak juga dapat mengenali dilema moral dan etika dengan mengamati perilaku karakter dalam sebuah cerita.

Pada akhirnya, sebelum mengangkat sebuah cerita rakyat dalam buku anak, kita harus yakin bahwa cerita tersebut memiliki unsur-unsur karakter, latar, dan alur cerita yang sesuai untuk anak (Sabrina & WS, 2019). Jika jawabannya adalah ya maka cerita rakyat tersebut layak diangkat menjadi buku anak. Pada saat menemukan sebuah cerita rakyat yang ingin kita angkat, cobalah menelaah berdasarkan unsur-unsur di atas dan gunakan untuk menjawab tiga kriteria berikut ini.

- 1) Apakah memiliki jalan cerita yang sederhana?
- 2) Apakah memiliki tokoh utama yang menjadi panutan?
- 3) Apakah memiliki pesan moral positif yang jelas?

Sudahkah menemukan cerita yang memenuhi tiga kriteria di atas? Kalau sudah, kita bisa melanjutkan ke bab berikutnya.

Dalam jurnal yang ditulisnya, Anshari (2016) mengungkapkan bahwa tidak semua cerita rakyat cocok untuk anak. Sesuai dengan klasifikasi cerita yang sesuai untuk anak, cerita rakyat yang dipilih tidak boleh mengandung tema-tema bahasa, ketelanjangan, seks, dan kekerasan. Meskipun penggunaan bahasa mungkin melampaui apa yang dianggap percakapan sopan, kata-kata yang digunakan tetap dibatasi pada ekspresi sehari-hari. Penggambaran kekerasan bersifat minimal atau agak lucu. Tidak ada ketelanjangan dan adegan-adegan yang bersifat seksual.

Saraswati (2014) mengungkapkan sebenarnya cerita rakyat bisa disesuaikan untuk anak. Penyesuaian cerita bisa dilakukan dengan tetap memperhatikan beberapa prinsip, antara lain:

- 1) Prinsip Transformasi, adalah proses pemindahan, atau pertukaran suatu teks ke teks lain, baik secara formal maupun abstrak.
- 2) Prinsip Haplologi, yaitu unsur intertekstual berupa pengguguran, pembuangan, atau penghilangan sehingga tidak seluruh teks dihadirkan.
- 3) Prinsip Ekserp, yakni unsur intertekstual yang dalam penerapannya mengambil inti sari dari sebagian cerita dan hanya berfokus pada bagian itu saja.
- 4) Prinsip Modifikasi, yaitu penyesuaian atau perubahan suatu cerita terhadap cerita yang telah ada sebelumnya.
- 5) Prinsip Ekspansi, yaitu perluasan atau pengembangan terhadap suatu cerita agar lebih sesuai untuk anak.

BAB 3

Naskah yang Bercerita

Sudah menemukan ide bagus untuk buku anak-anak? Bab ini berisi tentang cara mengolah ide dan cara memulai tulisan.

Bab ini juga akan membantu memunculkan ide-ide baru dan menggunakannya sebagai ide tambahan. Setelah itu, barulah ide tersebut digunakan untuk menghasilkan naskah sederhana yang bisa dikembangkan menjadi buku anak. Bab ini berisi tentang kerangka cerita awal sebuah buku, naskah awal, dan *storyboard* sederhana.

A. KERANGKA CERITA, AWAL SEBUAH BUKU

Cerita rakyat menggunakan pengembangan cerita yang umum dalam hampir semua cerita. Cerita rakyat terbentuk dari unsur-unsur intrinsik yang tersusun (Nurgiyantoro, 2010). Unsur-unsur intrinsik yang membangun cerita rakyat, antara lain tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan amanat.

Untuk memudahkan pengembangan naskah maka terlebih dahulu dibuat kerangka naskah. Kerangka naskah adalah dokumen yang menyertakan informasi perencanaan penting tentang struktur, plot, karakter, adegan, dan banyak lagi. Semua ini adalah kerangka awal dari penulisan buku.

Kerangka naskah dapat berupa apa saja, mulai dari dokumen tertulis satu halaman, hingga peta pikiran visual komprehensif yang menggunakan diagram untuk mewakili hubungan antara informasi dan ide. Kerangka naskah biasanya berupa kalimat panjang yang akan dikembangkan ke dalam cerita atau berupa kalimat singkat yang berisi detail cerita.

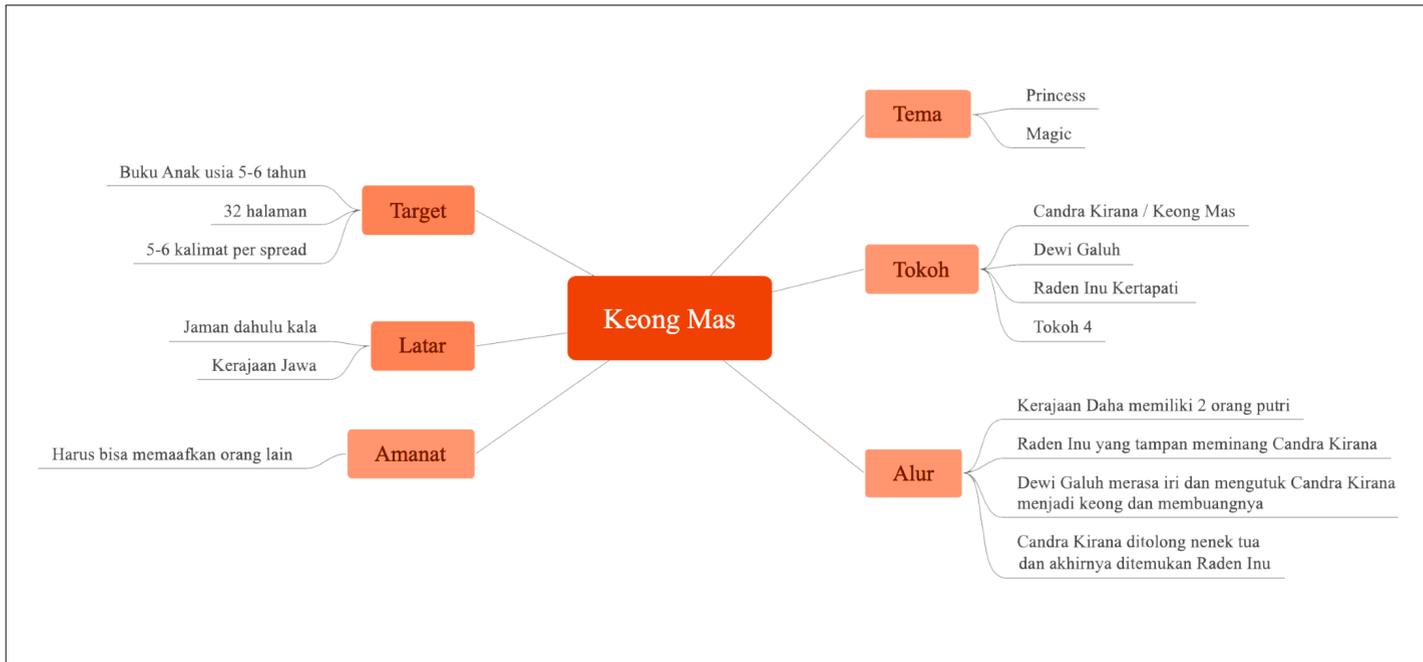
Salah satu bentuk pengembangan kerangka naskah yang mudah untuk dilakukan adalah menggunakan metode peta pikiran. Dikutip dari cambridge.org (t.t). peta pikiran sendiri adalah diagram yang digunakan untuk mengatur informasi secara visual. Peta pikiran bersifat hierarkis dan menunjukkan hubungan di antara bagian keseluruhan. Implementasi peta pikiran dapat divisualisasi dalam lembar kerja, seperti terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Lembar Kerja Cerita Buku Anak

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Untuk memudahkan, berikut diberikan contoh pengisian lembar kerja peta pikiran seperti pada Gambar 3.2.

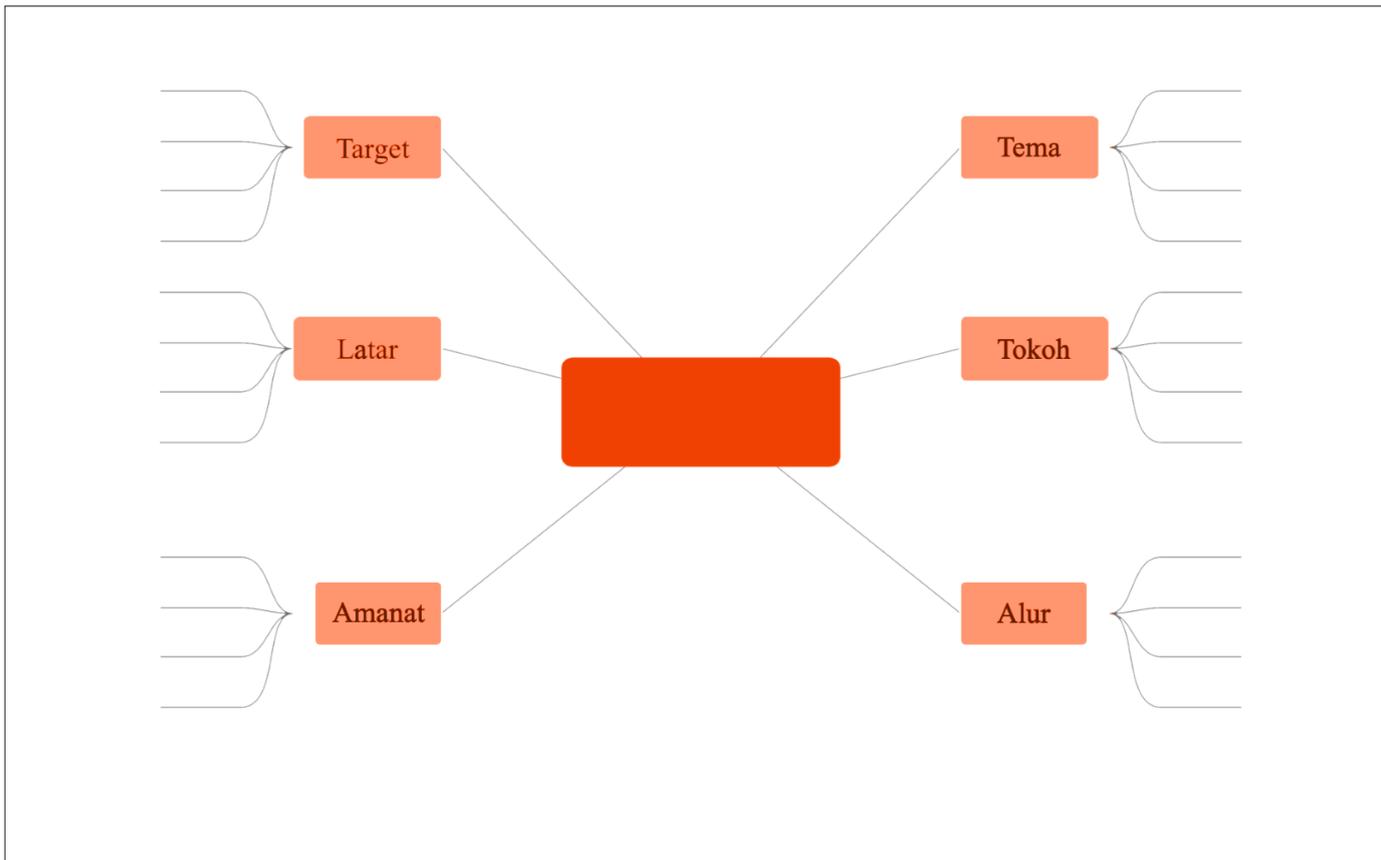


Gambar 3.2 Lembar Kerja Peta Pikiran Naskah (Contoh Terisi)

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Lembar Kerja Peta Pikiran Naskah (Diisi Sesuai Cerita Rakyat yang Diangkat)



Buku ini tidak diperjualbelikan.

B. NASKAH AWAL

Naskah merupakan cerita awal dari sebuah buku yang dikembangkan ke dalam bagian-bagian halaman yang lebih kecil. Banyak buku anak-anak yang tidak diterbitkan karena gagal menarik perhatian anak (dan perhatian orangtua!), karena mereka mulai terlalu lambat. Jika cerita yang akan diangkat tentang seorang anak yang bergabung dengan sirkus maka di halaman pertama atau kedua sudah diceritakan tentang hal itu. Ingatlah anak kecil yang menjadi target buku yang akan kita buat sangat mudah bosan (Artana, 2017).

Berapa panjang naskah yang baik untuk buku anak? Ini mungkin pertanyaan paling umum yang diajukan penulis. Sebagian besar penulis memilih jenis buku bergambar untuk usia 3–7 tahun. Naskah buku anak biasanya disiapkan dengan jumlah 32 halaman. Namun, biasanya hanya 24 halaman yang didedikasikan untuk cerita. Halaman yang tersisa digunakan untuk kertas akhir, halaman judul, halaman hak cipta, dedikasi, dan dalam beberapa kasus halaman-halaman tersebut ada pada halaman pertama sebelah kanan dan halaman terakhir sebelah kiri dari cerita (Hladíková, 2014).

Jika kita menulis buku bergambar dengan teks 500–800 kata, anak akan bosan sebelum buku selesai dibacakan. Jadi, kita harus benar-benar menyusun teks di bawah 500 kata. Karena itu, seorang penulis harus menyusun setiap kata, kalimat, dan paragraf dengan hati-hati sehingga masih bisa menyampaikan maksud cerita tetapi tidak terlalu panjang. Ini adalah aturan yang paling keras di seluruh industri (Pierce, 2010). Hal ini sangat serius, editlah kata-kata yang terlalu panjang dan buanglah bagian cerita yang tidak penting (Self-PublishingSchool.com, 2022).

Pengeditan harus dipertimbangkan pada saat hendak menulis buku anak dengan tema cerita rakyat. Cerita rakyat telah memiliki cerita yang pasti sehingga penulis cenderung menceritakan ulang secara persis sama. Hal yang sering dilupakan adalah cerita sering kali terlalu panjang dan tidak sesuai untuk anak yang menjadi target pembaca. Jangan takut untuk mengedit cerita. Hilangkan bagian yang tidak perlu. Tetap berpegang pada komponen utama cerita yang ditulis pada peta pikiran.



Gunakan 3–5 kalimat per halaman, 5–10 kata per kalimat untuk memastikan keterbacaan. Gunakan kalimat berima, supaya lebih mudah diingat anak. Jumlah halaman maksimal 16–32 halaman.

Untuk mempermudah penyusunan cerita, telah dipersiapkan *worksheet* naskah awal. Sebelum memulai mengisi *worksheet*, mari melihat contoh yang sudah disediakan.

Tabel 3.1 Lembar Kerja Naskah Awal (Contoh Terisi)

Cerita	Narasi	Dialog
<i>Spread 1</i> Perkenalan tokoh	Pada suatu ketika di Kerajaan Daha, hiduplah dua orang putri. Kedua putri tersebut sangat cantik jelita. Mereka bernama Candra Kirana dan Dewi Galuh.	
<i>Spread 2</i> Awal konflik	Suatu hari datang seorang pangeran dari Kerajaan Kahuripan. Pangeran tampan tersebut bernama Raden Inu Kertapati. Maksud kedatangan Raden Inu Kertapati adalah untuk melamar Candra Kirana.	Selamat pagi, Putri Chandra Kirana
<i>Spread 3</i> Awal konflik	Candra Kirana dan Pangeran Inu Kertapati sangat bahagia. Melihat hal ini Dewi Galuh merasa iri. Dewi Galuh juga menyukai Raden Inu Kertapati.	

Siap mencoba? Mari mencoba di halaman berikutnya.



Lembar Kerja Naskah Awal Buku Anak

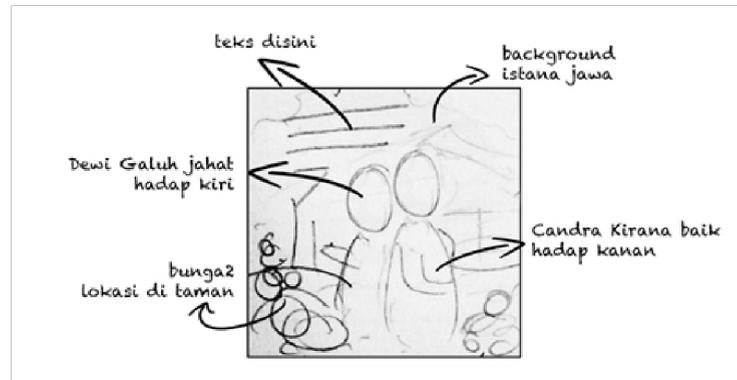
Cerita	Narasi	Dialog

C. STORYBOARD SEDERHANA

Storyboard atau papan cerita menurut Halligan (2013) adalah cara seseorang mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan tampilan buku sederhana yang akan dibuat. Papan cerita ini berguna sebagai panduan dalam membuat ilustrasi dan meletakkan *layout*. Saat ide buku sudah tertata dengan baik, tiba bagian menyenangkan yaitu waktunya untuk menampilkan ide secara visual. *Storyboard* merupakan langkah awal merencanakan buku secara visual.

Bagaimana *sih*, bentuk *storyboard*? Belum ada bayangan? Baiklah, selanjutnya akan diberikan contoh apa itu *storyboard*.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 3.3 Contoh Storyboard yang Terisi

Bagaimana kita memutuskan apa yang akan dimasukkan dalam ilustrasi di setiap halaman? Bagaimana kita memastikan bahwa gambarnya cocok dengan teks? Ingat, ini bukan tata letak final. Ini hanya dimaksudkan untuk membantu menentukan ilustrasi seperti apa yang kita inginkan sehingga dapat bersiap-siap untuk menemukan dan menyewa ilustrator.

Langkah ini juga membantu jika kita berencana untuk membuat ilustrasi sendiri. Pada tahap ini kita sudah tahu berapa banyak halaman yang akan dimiliki buku. Kita juga sudah mengetahui teks apa yang akan digunakan pada tiap halaman. Kita akan menggunakan informasi ini untuk mendistribusikan teks secara merata ke seluruh halaman. Jangan lupa tambahkan gambar sederhana sesuai dengan adegan yang muncul di dalam bayangan kita.

Mengalami kesulitan menggambar sketsa? Coba menggambar dengan kata-kata. Bayangkan cerita itu di benak kita. Cobalah untuk melihatnya seolah-olah kita ada di sana. Rahasia menulis adalah melihat cerita menurut bayangan kita sendiri. Seperti apa bentuk pohon itu? Apa warna langit? Seberapa besar singa itu? Percayalah pada imajinasi kita.



Buku anak yang baik harus memiliki porsi ilustrasi 60%–100% per halaman. Jangan terlalu banyak memasukan kata-kata, hapus bagian yang masih dirasa terlalu panjang.

Tahapan pembuatan *storyboard* buku, yaitu

- 1) masukkan teks sesuai dengan naskah awal yang sudah dibuat;
- 2) tambahkan gambar sesuai dengan bayangan penulis;
- 3) kalau tidak bisa menggambar, bisa dituliskan bayangan adegan secara detail;
- 4) jangan lupa tambahkan halaman awal dan editorial (total akhir halaman harus kelipatan 4); dan
- 5) hitung jumlah halaman akhir yang harus diilustrasikan.

Mari kita coba bersama-sama.

Tahapan ini memberi kita bayangan jelas di mana teks dan ilustrasi akan berada sehingga membuat kita lebih mudah untuk melihat apa yang sedang dan tidak berfungsi. Karena kita bekerja pada awal proses pembuatan maka akan relatif cepat untuk melakukan perubahan *storyboard* jika diperlukan. Bayangkan kesusahan yang terjadi jika perubahan hendak dilakukan setelah proses ilustrasi selesai dibuat.

Selesai tahap ini, kita bisa mencari Ilustrator untuk menggambar buku yang hendak dibuat. Apabila akan membuat ilustrasi sendiri maka bisa melanjutkan ke bagian berikutnya. Selamat berkarya!

Dalam mengerjakan *worksheet* ini, isi sesuai dengan gambaran buku yang akan dibuat. Gambaran mencakup gambar, posisi gambar dan teks



		BAGIAN DALAM COVER DEPAN	1 JUDUL	2 HALAMAN COPYRIGHT	3		
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	BAGIAN DALAM COVER BELAKANG		

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 4

Karakter yang Tepat untuk Anak

Pada bab ini akan dibahas bagaimana membuat karakter menjadi menarik, bentuk dasar karakter, dan visual riset untuk karakter.

Seorang karakter utama merupakan “jiwa” dari sebuah kisah cerita. Baik cacat maupun sempurna, baik penuh cinta maupun penuh amarah, semua karakter yang diciptakan harus berkembang dan mudah diingat. Coba pikirkan semua karakter hebat yang kita ingat sejak kecil. Kita menyebut mereka hebat karena masih teringat selama bertahun-tahun setelah membaca kisah mereka. Pasti ada sesuatu yang istimewa tentang mereka.

Menulis buku anak yang mengangkat tema cerita rakyat Indonesia tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah jalan cerita yang telah disediakan untuk kita. Alur cerita mulai dari premis, permulaan, hingga klimaks telah tersedia. Di sisi lain, kekurangannya ialah bagaimana membuat

karakter dalam buku tampil lebih baik jika dibandingkan buku lain yang memiliki cerita yang sama. Kita harus tahu bagaimana cerita kita bisa lebih menarik dan bisa menyampaikan pesan dengan jelas. Kita pun harus paham mengenai variasi pengembangan yang dilakukan, terutama dalam pengembangan karakter yang diangkat.

Ingat bahwa penokohan adalah fokus utama yang menggerakkan plot maka fokus kita sebagai penulis ialah bagaimana anak-anak menyukai dan berempati dengan para karakter yang dibuat. Mereka harus peduli dengan apa yang terjadi selanjutnya terhadap para tokoh yang diciptakan. Pembaca ingin tahu bagaimana para tokoh akan menangani situasi yang sulit. Mereka harus memahami sifat-sifat kepribadian para tokoh, baik yang negatif maupun yang positif. Sebagai penulis kita bisa menyampaikan banyak pesan melalui karakter yang menarik dan disukai anak (Artana, 2017).

Dalam pengembangan karakter buku anak, ada empat hal yang harus diingat:

- 1) Karakter dalam buku bergambar TIDAK HARUS dideskripsikan. Karena karakter nantinya ditampilkan dalam wujud ilustrasi dan tidak memerlukan deskripsi yang panjang. Bila masih membutuhkan deskripsi, kita dapat menulis intinya saja yang mendukung plot cerita.
- 2) Penulis harus mampu membuat karakter seolah-olah PRIBADI YANG NYATA di kehidupan sehari-hari. Kita dapat membangun kepribadian yang unik, mulai dari pemilihan kata untuk diucapkan, ekspresi atau emosi yang ditampilkan dalam ilustrasi, hingga pemilihan warna dan detail ilustrasi. Kebanyakan peran antagonis di buku anak menggunakan warna gelap. Sebaliknya, peran protagonis menggunakan warna terang. Alasannya karena warna terang lebih disukai anak dan secara psikologi menggambarkan kegembiraan.
- 3) Penulis harus mampu memperhatikan KONSISTENSI dari masing-masing karakter. Jagalah konsistensi masing-masing karakter dari awal hingga akhir cerita.
- 4) Diperlukan ALASAN bagi setiap karakter untuk tampil dalam kisah kita. Oleh karena itu, perlu untuk menggali terlebih dahulu latar belakang karakter. Apa yang diinginkannya? Apa yang memotivasinya untuk melakukan

sesuatu? Mengapa ia begitu menginginkannya? Apabila setelah digali ternyata hal-hal tersebut tidak terlalu krusial, karakter bisa dieliminasi. Karena semakin banyak karakter, semakin membingungkan bagi anak-anak.

Untuk memulai proses pengembangan karakter, coba baca kembali naskah yang telah dibuat. Tuliskan siapa saja nama karakter yang muncul dan bagaimana karakter tersebut ingin dikembangkan.



1.

2.

3.

4.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

A. BAGAIMANA MEMBUAT KARAKTER MENJADI MENARIK?

Pada bagian ini, kita akan membahas lebih rinci tentang apa saja yang membangun sebuah karakter. Karakter yang tersedia dalam cerita rakyat butuh dianalisis ulang, karena jika tidak mengenal karakter yang akan kita ceritakan, tentu akan sulit untuk menceritakannya kembali. Jika sulit menceritakan kembali, tentu akan lebih sulit lagi untuk membuat anak berempati dengan karakter yang dibaca.

Salah satu cara untuk mengembangkan karakter adalah melalui penggunaan lembar karakter atau *character sheet*. Lembar ini merupakan alat bantu pengembangan karakter, yang sebaiknya diisi oleh penulis sesuai dengan bayangan penulis. Hal ini menjaga kesesuaian bayangan penulis dan hasil ilustrasi. Lembar karakter diisi setelah menentukan karakter utama yang ingin disertakan dalam buku. Semakin detail dalam pengisian lembar karakter, akan semakin baik.

Setiap karakter harus memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain agar mudah dibedakan oleh pembaca. Menurut Andelina (2020), unsur-unsur pembentuk karakteristik tersebut antara lain:

1) Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah adalah bentuk perwujudan dari emosi yang paling mudah dilihat dan dipahami. Ekspresi wajah akan berubah tergantung pada situasi emosi yang dialami oleh karakter dalam menghadapi kondisi tertentu. Pada umumnya ekspresi ditunjukkan dari perubahan otot-otot alis, kelopak mata, dan mulut yang dapat memberikan nuansa emosi tertentu dari sebuah karakter.

2) Penampilan dan Aksesoris

Persepsi awal terhadap karakter tertentu terkadang tergantung pada penampilannya, khususnya pakaian dan aksesoris yang digunakan. Cara berpakaian, model pakaian, dan benda-benda yang dimiliki oleh karakter dapat mencerminkan kepribadian dari karakter tersebut.

3) Bentuk dan Gestur Tubuh

Perbedaan bentuk tubuh karakter memengaruhi persepsi seseorang terhadap karakter yang bersangkutan. Bentuk badan kurus akan berbeda dengan yang gemuk dalam gerak-gerik dan ekspresi tubuhnya. Emosi juga dapat

dimunculkan melalui gerak-gerak tubuh atau gestur. Saat gembira, seseorang dapat meloncat-loncat atau bernyanyi, saat sedih banyak menunduk dan menangis.

4) Warna karakter

Karakteristik sebuah karakter juga dapat ditimbulkan dari nuansa warna yang menyusunnya. Dalam buku yang berjudul *Tasteful Color Combinations* oleh Naomi Kuno (2005), dituliskan bahwa komposisi yang tersusun dari beberapa warna dapat memberikan nuansa tersendiri dan memiliki karakteristik yang khas. Untuk buku anak tetap harus memperhatikan penggunaan warna. Anak-anak cenderung menyukai warna-warna terang. Jadi meskipun cerita rakyat, jangan semua warnanya tradisional dan coklat.

Bagi yang sudah bisa membayangkan karakter bukunya, mari kita bersama-sama mengisi lembar kerja konsep karakter seperti pada Tabel 4.1. Sebelum mengisi, mari melihat contoh lembar kerja cerita rakyat Keong Mas yang sudah terisi berikut ini. Lalu silakan kembangkan karakter milik Anda sendiri.

Tabel 4.1 Lembar Kerja Konsep Karakter

Nama karakter: Keong Mas		Warna karakter: Kuning	
Gambaran Karakter (cerita singkat)	Keong Mas/Chandra Kirana putri kerajaan yang baik hati. Disihir menjadi keong dan dibuang oleh saudaranya. Keong Mas tetap baik hati dan menerima nasib.		
Rambut: warna, tekstur, panjang,	Hitam, Panjang	Digelung waktu jadi putri	Gelung dibuat model rumah keong
Wajah: mata, hidung, gigi, bibir.	Mata besar / baik	Bibir pink	Selalu tersenyum
Badan: postur, tinggi, berat, bentuk	Ramping	Tinggi sedang	Bentuk tubuh halus
Baju: kesan, aksesoris, gaya	Baju putri jawa -	Mahkota dan kalung -	Kesan lembut -
Tanda: tato, tanda lahir, bekas luka.			
Gestur: Pose, Gerakan yang wajib ada	Memeluk diri sendiri	Kesakitan berubah jadi keong	Membersihkan rumah nenek

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Nama karakter:	Warna karakter:
Gambaran Karakter (cerita singkat)	
Rambut: warna, tekstur, panjang,	
Wajah: mata, hidung, gigi, bibir.	
Badan: postur, tinggi, berat, bentuk	
Baju: kesan, aksesoris, gaya	
Tanda: tato, tanda lahir, bekas luka.	
Gestur: Pose, Gerakan yang wajib ada	

B. BENTUK DASAR KARAKTER

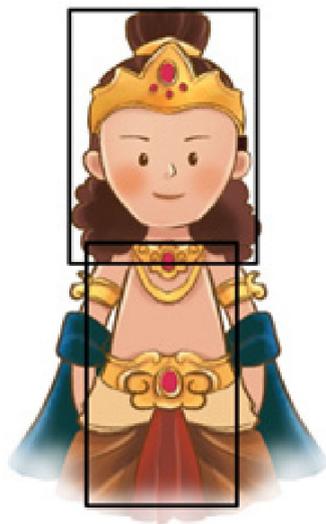
David Colman, seorang desainer karakter pemenang Emmy menemukan bahwa ekspresi wajah benar-benar sekunder ketika membaca karakter. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah bentuk wajah, postur, dan bahasa tubuh (selanjutnya baru bentuk mata, alis, mimik, dan lain-lain). Mengomunikasikan kepribadian melalui bahasa tubuh dan siluet jauh lebih kuat daripada hanya menunjukkan emosi melalui ekspresi wajah.

Karena itu, pertama-tama kita akan melihat bentuk-bentuk utama yang digunakan untuk mendesain kepala dan tubuh karakter, kemudian kita akan masuk ke detailnya. Kenapa kita memfokuskan pada bentuk dan bukan warna? Karena warna dapat diartikan dengan cara yang berbeda dari satu budaya ke budaya lainnya, sedangkan bentuk dominan bermakna lebih universal di seluruh dunia. Bentuk dasar dapat mengubah keseluruhan nuansa karakter yang sedang dibangun. Mari kita bicara tentang tiga bentuk dasar yang digunakan dalam hampir setiap desain karakter yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.



LINGKARAN

Jika kita menginginkan kesan karakter yang lembut, ramah, dan menyenangkan maka lingkaran adalah ide yang bagus untuk dieksekusikan. Mickey Mouse adalah salah satu contoh bagus karakter utama dengan bentuk lingkaran. Dalam cerita rakyat Nusantara Keong Mas, tokoh Keong Mas dapat dikembangkan dari bentuk gambar lingkaran karena memiliki hati yang baik dan lembut.



Persegi

Lain halnya dengan bentuk lingkaran, bentuk persegi justru membuat karakter terasa tebal dan berat. Bentuk persegi atau persegi panjang dapat menyampaikan kekuatan karakter dan berat fisik. Dalam kasus ini, Spongebob Squarepants yang berbentuk menyerupai persegi tidak dapat kita kategorikan di dalam sini karena setiap ujung tubuhnya masih berupa lekukan yang lunak dan semua pori-pori di tubuhnya berbentuk melingkar. Salah satu contoh karakter yang dikembangkan dengan bentuk dasar persegi adalah Raja Dahi.

Mengapa bentuk persegi yang digunakan? Karena seorang raja identik dengan watak pemimpin yang kuat, tegas, dan berbudi luhur.



SEGITIGA

Segitiga membuat karakter berkesan menyeramkan atau menegangkan. “Orang jahat” umumnya disiratkan dengan bentuk segitiga runcing. Seperti paku yang runcing dan membuat sakit jika tertusuk olehnya. Segitiga juga dapat membuat karakter merasa tegang atau mencari sensasi. Maleficent, The Joker, dan Bowser adalah contoh yang sangat bagus dalam menggabungkan bentuk segitiga dan desain karakternya untuk menyampaikan perasaan mengintimidasi dan berbahaya.

Dalam contoh yang saya buat, saya ingin tokoh penjahat dalam kisah Keong Mas terlihat kejam dan menakutkan. Saya akan menggunakan beberapa segitiga untuk mencoba menunjukkannya. Namun karena saya juga tetap menginginkan kesan karakter yang menggemaskan di buku anak, saya menambahkan beberapa lingkaran. Untuk memulai

proses pengembangan karakter, coba baca kembali naskah yang telah dibuat. Tuliskan siapa saja nama karakter yang muncul dan bentuk dasarnya.



No.	Karakter	Bentuk Dasar
1.		
2.		
3.		
4.		

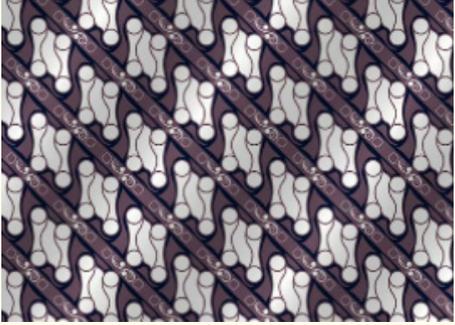
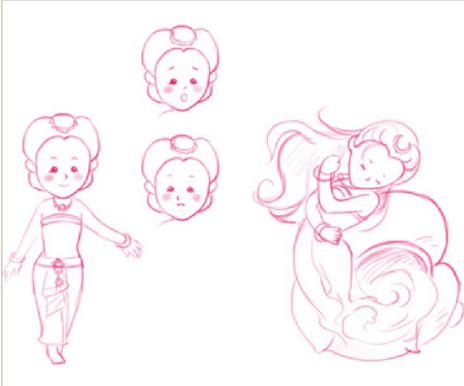
C. VISUAL RISET UNTUK KARAKTER, APAKAH DIBUTUHKAN?

Salah satu bagian yang membuat karakter menarik bagi anak tentu adalah tampilan visualnya. Wajah, tubuh, hingga baju dan aksesoris yang dipakai harus dibuat menarik. Elemen visual ini mengadopsi teori matriks kostum yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006) bahwa untuk merancang karakter baru dilakukan dengan penguraian elemen-elemen pembangunnya yang kemudian disederhanakan sehingga bisa membuat karakter yang memiliki ciri yang kuat. Untuk memudahkan proses, telah dikembangkan lembar kerja *moodboard* karakter seperti Tabel 4.2 sebagai panduan ilustrator dalam memvisualkan karakter.

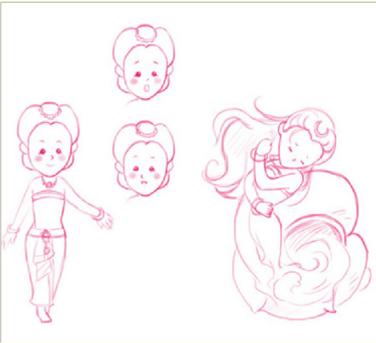


Isi tabel dengan menggunakan gambar dan tulisan yang menggambarkan karakter. Semakin detail pengisian akan mempermudah pada saat proses ilustrasi. Perhatikan asal daerah cerita rakyat untuk mencari ornamen, *pattern*, dan gaya busana yang sesuai.

Tabel 4.2 Bentuk Dasar Karakter dengan Elemen Visual

Nama karakter: Keong Mas	Warna karakter: Jawa	
<p>Pakaian:</p> 	<p>Pola yang ada di pakaian: Batik parang klitik</p> 	<p>Bahan pakaian: katun, satin</p>
<p>Hiasan:</p> 	<p>Note:</p> 	

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Nama karakter: Keong Mas	Warna karakter: Jawa
<p><i>Make up dan Rambut: Make up polos, rambut lekuk polos</i></p>	

* Ket: (apabila ada tambahan yang tidak tercantum di atas)

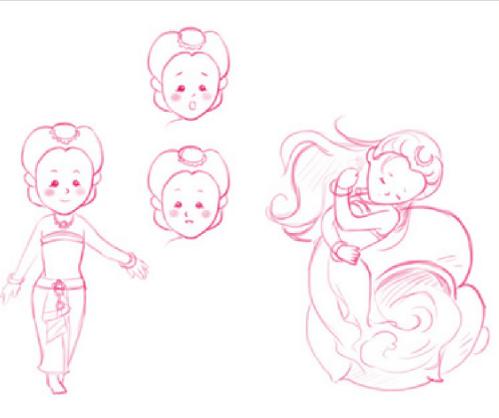
 **Bentuk Dasar Karakter dengan elemen visual**

Nama karakter:	Warna karakter:	
Pakaian:	Pola yang ada di pakaian:	Bahan pakaian:
Hiasan:	Note:	
Make up & Rambut:		

* Ket: (apabila ada tambahan yang tidak tercantum di atas)

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berdasarkan detail karakter tersebut, Ilustrator bisa lebih mudah mengembangkan karakter buku dengan menggunakan *sketch sheet* (lembar sketsa). *Sketch sheet* merupakan lembar asistensi sketsa yang bertujuan untuk menampung sketsa ilustrator dan mendapatkan input dari penulis. Contoh penggunaan *sketch sheet* dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Nama karakter: Keong Mas	Revisi
	<p>Dagu dibuat lebih bundar agar kesan lebih lembut Warna nuansa kuning Jangan lupa detail kain batik</p>

Gambar 4.1 Lembar Kerja Sketsa

Perlu diperhatikan oleh penulis bahwa dalam tahapan ini semua ilustrasi masih dalam bentuk sketsa awal, tujuannya adalah memudahkan pada saat penulis ingin memberikan masukan. Perhatikan baik-baik desain karakter yang diajukan, apabila kurang sesuai sebaiknya memberikan masukan sedetail mungkin. Bagi penulis yang juga sekaligus ilustrator buku, ada baiknya kita meminta pendapat orang lain yang sesuai dengan target pasar buku yang sedang dibuat agar bisa memberikan masukan yang membangun bagi karakter yang sedang kita kembangkan.

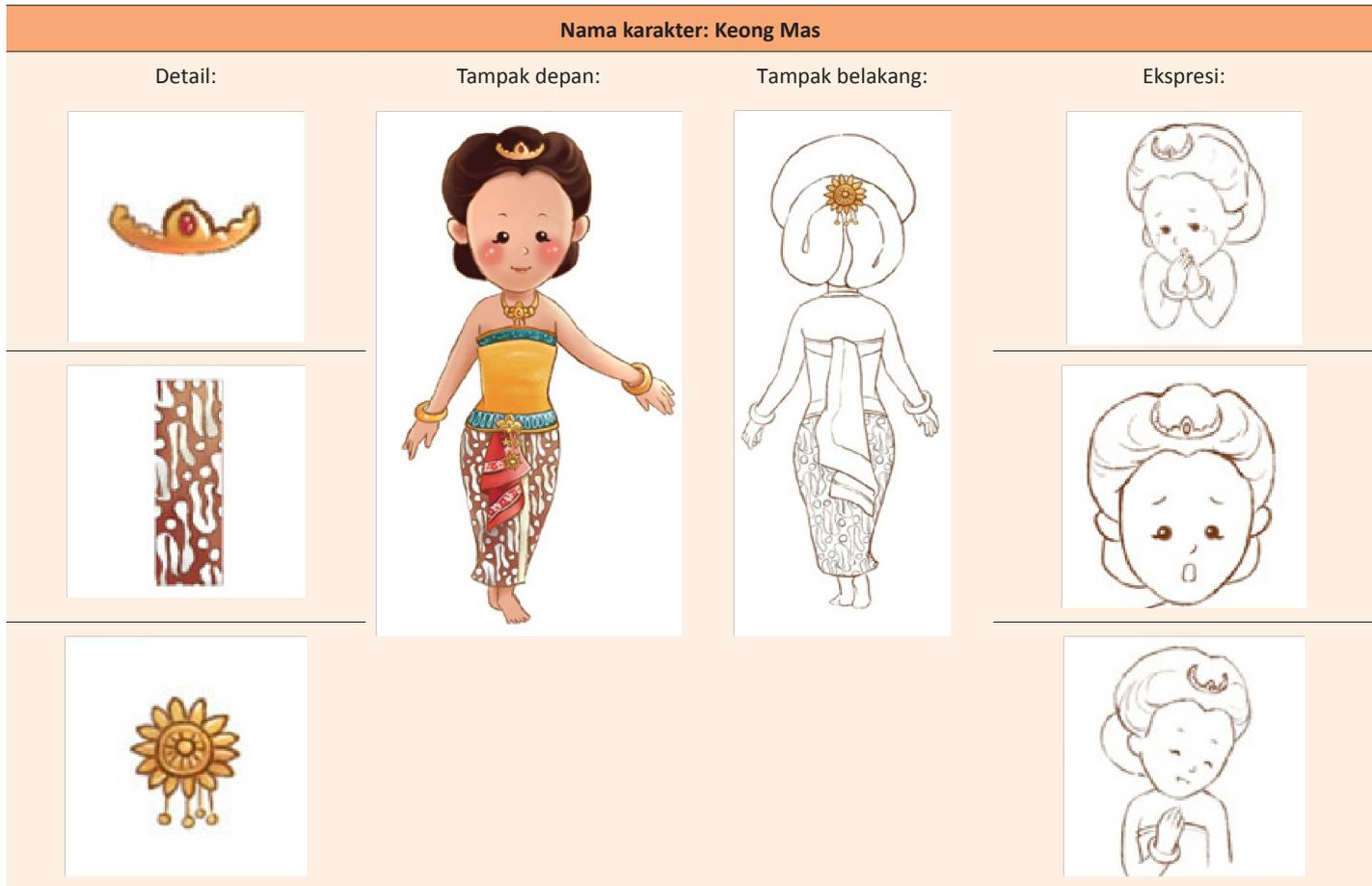
Buku ini tidak diperjualbelikan.

 LEMBAR KERJA SKETSA

Nama karakter: Keong Mas	Revisi:

Berdasarkan sketsa pengembangan karakter di atas ilustrator bisa lebih mudah mengembangkan karakter buku dengan menggunakan *character exploration sheet* (lembar kerja pengembangan karakter) berikut ini:

Buku ini tidak diperjualbelikan.



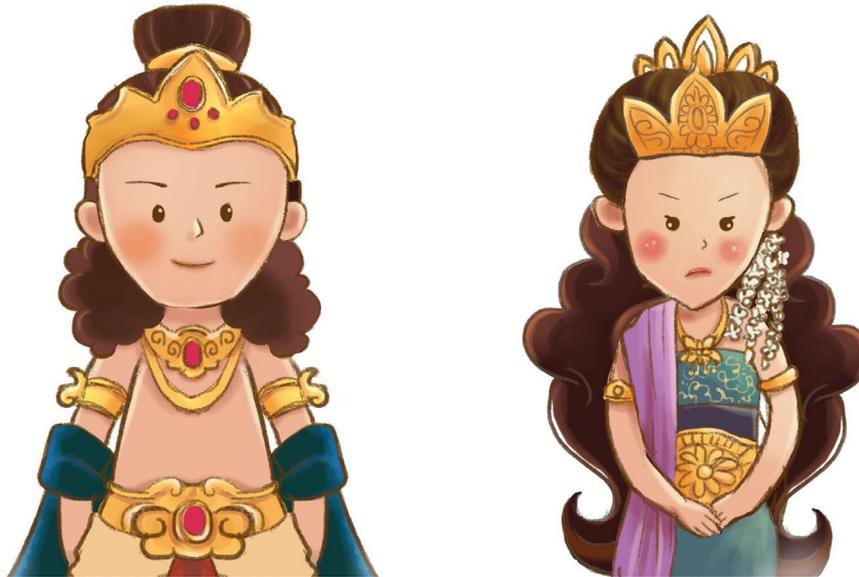
Gambar 4.2 Lembar Kerja Pengembangan Karakter

Buku ini tidak diperjualbelikan.

1. WAJAH CERMINAN JIWA

Benarkah pendapat ini? Fisiognomi adalah sebuah ilmu dan sebuah teori yang menyatakan bahwa penampilan luar seseorang, terutama wajah, dapat memberikan wawasan tentang karakter atau kepribadian mereka ((Fathoni dkk., 2018).). Beberapa penjelasan singkat tentang fisiognomi adalah sebagai berikut.

- 1) Dahi, dikaitkan dengan kecerdasan. Dahi lebar terlihat menunjukkan kepintaran dan kepraktisan. Pria dengan garis rambut surut (dan dahi besar) sering diperkirakan sebagai orang yang cerdas. Dahi yang sempit dianggap tertutup (berpikiran sempit).



- 2) Mata dan Alis. Mata kecil sering distereotipkan sebagai kebodohan, tetapi tidak semuanya buruk. Alis mata yang tertata menunjukkan pemikir yang dalam, seseorang seperti ilmuwan atau filsuf. Mata besar membantu dalam penilaian daya tarik yang dipahami secara umum dan sering dikatakan lebih menarik dibandingkan bentuk mata lain.



- 3) Alis yang sangat melengkung memungkinkan pembaca untuk melihat mata besar karakter dengan baik dan menunjukkan bahwa orang itu baik hati. Alis lurus menunjukkan seseorang yang bijaksana sekaligus bisa menggambarkan jahat. Alis yang menyambung menggambarkan watak keras dan pemarah. Alis yang tidak terawat, setidaknya untuk pria yang lebih tua, menunjukkan kecerdasan.



- 4) Hidung memiliki bentuk-bentuk tertentu menunjukkan kekayaan, pendidikan dan kecerdasan, juga daya tarik. Hidung besar berdaging tebal milik penjahat, sedangkan hidung mungil sesuai untuk putri. Hidung pria cenderung lebih besar sedangkan hidung wanita lebih kecil.



Buku ini tidak diperjualbelikan.

- 5) Bibir tipis milik orang-orang yang jahat, sedangkan bibir bundar dan penuh ada pada orang yang peduli. Bibir atas yang tipis khususnya, untuk menunjukkan seseorang yang seenaknya sendiri.



Menarik kan, tampilan keong mas versi buku anak yang saya kembangkan. Lembar kerja pengembangan karakter tersebut berguna sebagai panduan bagi ilustrator saat menggambar ilustrasi dalam buku. Perlu diingat bahwa karakter buku anak yang baik harus memiliki kesinambungan dari awal hingga akhir buku agar mudah dikenali.

📖 Referensi bisa didapatkan di mana saja. Untuk pengembangan tampilan karakter buku anak yang mengangkat cerita rakyat Indonesia, penulis dan ilustrator bisa mendapatkan referensi dari internet, foto lama, buku-buku gaya berbusana, museum, dan buku cerita anak sejenis.



LEMBAR KERJA PENGEMBANGAN KARAKTER

Nama karakter: Keong Mas			
Detail:	Tampak depan:	Tampak belakang:	Ekspresi:

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 5

Ilustrasi di Mata Anak

Ilustrasi buku anak-anak selalu menjadi bidang yang memberi peluang para seniman dan penulis untuk mengeluarkan potensi kreatif mereka sepenuhnya. Karena audiens mereka adalah anak-anak, mereka sering datang dalam warna-warna cerah untuk merangsang keterampilan kognitif anak-anak kecil.

Apakah ilustrasi yang digunakan dalam sebuah buku sudah sesuai untuk anak? Apakah ilustrasinya berhasil menangkap perhatian anak sekaligus bercerita melalui gambar yang digunakan? Mari kita pelajari lebih lanjut bersama-sama.

A. ILUSTRASI: RISET VS IMAJINASI

Ilustrasi merupakan bagian paling penting dari sebuah buku anak. Dalam membuat ilustrasi, dibutuhkan imajinasi yang kuat agar ilustrasi bisa bercerita (Maharsi, 2016). Masalahnya, apakah imajinasi saja cukup? Pada saat membuat buku anak berdasarkan cerita rakyat tentu harus diingat bahwa cerita

ini terkait erat dengan sejarah yang benar terjadi. Ilustrator harus mempertimbangkan hal ini terutama pada saat mengembangkan ilustrasi keseluruhan. Untuk mempermudah jalannya proses ilustrasi, pada awalnya perlu dibuat detail lokasi yang akan digunakan dalam cerita. Coba baca ulang naskah kita. Tuliskan lokasi yang muncul dan akan dikembangkan. Perhatikan bahwa *scene* yang sama bisa muncul beberapa kali, ini akan memudahkan pengerjaan buku dan mempercepat proses ilustrasi.



Tuliskan nama lokasi yang muncul dan di halaman berapa saja lokasi yang sama muncul

Nama lokasi	Halaman lokasi muncul
1.	
2.	
3.	
4.	

Setelah menentukan *scene* yang akan digambarkan, tiba waktunya untuk melakukan riset tentang tempat dan lokasi yang akan digambarkan. Perlu diingat untuk tetap menjaga keautentikan sebuah lokasi. Misalnya, candi dalam cerita Roro Jonggrang harus menggunakan referensi dari Candi Prambanan. Untuk memudahkan proses, Tabel 5.1 dapat menjadi panduan ilustrator menggambarkan lokasi yang hendak diilustrasikan. Tabel tersebut akan mempermudah proses yang dijalani. Tabel yang tersedia bisa digunakan sebagai sarana riset visual lokasi. Sebagai contoh akan diambil salah satu *background* untuk cerita Keong Mas.



Riset sama pentingnya dengan waktu menghasilkan karya. Dengan riset, pemahaman yang kuat akan menghasilkan hasil buku yang maksimal. Jangan takut untuk mencari data di dalam buku lama atau menanyakan pada orang yang lebih berpengalaman. Hasil riset akan menjadi nyawa yang menghidupkan buku anak yang Anda buat (Toha-Sarumpaet, 2010). Keuntungan menggunakan riset dan referensi adalah sebagai berikut.

- 1) meningkatkan rasa ingin tahu anak karena banyak detail yang menarik.
- 2) membantu ilustrator mendapatkan bayangan yang tepat.
- 3) menjadi sarana untuk memberi usulan kepada editor, jika akan diterbitkan.

Tahap ini masih membuka kemungkinan melakukan perubahan. Berbeda jika editor melakukan perubahan setelah proses ilustrasi selesai, tentu akan menambah waktu dan beban kerja.

Tabel 5.1 Lembar Kerja Riset *Background*

Lokasi: Istana raja	Asal daerah: Jawa (ref. taman sari kaputren Jogja)
<p data-bbox="305 254 553 277">Detail yang wajib muncul</p> 	<p data-bbox="1070 254 1212 277">Foto Referensi</p> 
	
	

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berdasarkan referensi yang sudah disetujui, lebih mudah bagi ilustrator untuk mengembangkan sebuah ilustrasi yang dilengkapi detail menarik dan bercerita. Yuk kita coba pilih salah satu *background* lokasi yang akan muncul di dalam buku anak dan bersama-sama kita isi tabel berikut.



Lembar kerja Riset *Background*

Lokasi:	Asal daerah:
Detail yang wajib muncul	Foto Referensi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

B. BAHASA VISUAL, GAMBAR YANG BERCEKITA

Ilustrasi yang baik dalam sebuah buku anak harus dapat bercerita. Anak jauh lebih mudah dalam menangkap maksud yang disampaikan melalui gambar jika dibandingkan tulisan dan cerita yang dibacakan. Buku anak sebenarnya bukan buku cerita bergambar, melainkan buku gambar yang bercerita dengan penekanan yang lebih berat di unsur gambar.

Untuk membuat ilustrasi yang bercerita, kita harus memahami bahasa visual. Bahasa visual merupakan bahasa yang diceritakan melalui sebuah gambar. Bisa mencakup sebagian cerita, bisa juga mencakup keseluruhan cerita. Pada saat membuat buku cerita bergambar anak kita harus paham bahwa bahasa visual seorang anak berbeda dengan orang dewasa.

Menurut Tabrani (2018), cara anak-anak melihat dan menggambar berhubungan dengan perkembangan dan integrasi indera, imajinasi, saraf dan refleksi mereka, serta cara berpikir. Ketika mereka menggambar, secara intuitif anak-anak akan mengintegrasikan emosi, percobaan, ekspresi, dan kreasi mereka. Percaya bahwa apa pun yang mereka gambar atau ciptakan benar-benar terjadi. Mereka tidak hanya menggambar apa yang mereka lihat, tetapi sebagai hasil kolaborasi antara semua indera, pikiran, dan imajinasi yang diekspresikan melalui gambar.

Ciri gambar yang sesuai dengan bahasa visual anak antara lain:

- 1) Gambar *flat*: tidak mengenal kedalaman, sehingga tidak membentuk ruang yang rumit. Tampilannya cenderung *flat* dan sederhana.
- 2) Gambar layering: untuk menggambarkan cerita yang panjang. Gambar di lapisan latar belakang terjadi sebelumnya, sedangkan gambar di lapisan latar depan terjadi kemudian. Bisa juga gambar yang di belakang merupakan bagian yang tidak penting dari cerita, sedangkan bagian yang depan merupakan bagian yang penting.
- 3) Ukuran untuk menggambarkan peran suatu objek: Jika suatu benda penting maka ia akan digambar lebih besar dari sekitarnya.
- 4) Tampilan *X-ray*: jika objek penting ditempatkan di dalam objek lain maka objek luar akan digambarkan sebagai objek transparan.

Bagaimanakah kita akan membentuk ilustrasi dalam buku kita? Apakah masih sesuai dengan bayangan kita atau sudah sesuai untuk anak? Yuk kita sama-sama melihat contoh sketsa halaman buku anak dari cerita Keong Mas seperti pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Lembar Kerja Sketsa Awal Halaman Dalam

Nama karakter: Keong Mas	
Halaman: <i>Spread</i> 1	Narasi: Pada suatu ketika di Kerajaan Daha, hiduplah dua orang putri. Kedua putri tersebut sangat cantik jelita. Mereka bernama Candra Kirana dan Dewi Galuh.
Lokasi: Taman Sari	Bahasa Visual Anak: <i>Layering</i> . Istana tampak di belakang kecil. Raja dan ratu tampak di belakang. Objek utama dua putri di depan karena merupakan poin utama.
	

Sudah mendapat bayangan? Yuk dicoba bersama!

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Lembar Kerja Sketsa Awal Halaman Dalam

Nama karakter: Keong Mas	
Halaman:	Narasi:
Lokasi:	Bahasa Visual Anak:

Kembali perlu diperhatikan oleh penulis bahwa dalam tahapan ini semua ilustrasi masih dalam bentuk sketsa awal, tujuannya adalah menyamakan bayangan penulis dan ilustrator. Selepas tahap ini ilustrasi buku akan memasuki pewarnaan detail yang memakan waktu paling lama. Jadi, sekali dilakukan tidak bisa diulang ataupun diubah. Untuk memudahkan, penulis bisa menggunakan panduan *checklist* di bawah ini.



Apakah porsi gambar lebih banyak dari tulisan?
Apakah tokoh/poin utama yang ditonjolkan terlihat jelas?
Apakah teks terbaca dengan jelas?
Apakah <i>background</i> sesuai dan mendukung cerita?
Apakah detail yang diminta sudah dimunculkan?

Contoh hasil akhir dari salah satu halaman buku Keong Mas yang saya kembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 5.1 Tampilan Hasil Akhir Pengembangan Naskah Keong Mas

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 6

Sampul Buku yang Menarik bagi Anak

Jika kita menjadi seorang anak, tidak ada yang lebih istimewa dari membaca buku cerita yang memiliki visual menarik atau mendengarkan seseorang membacakannya keras-keras untuk kita. Hal ini karena buku-buku tersebut akan memperluas imajinasi anak ke dunia baru, sambil secara halus mengajarkan tentang dunia yang kita tinggali bersama. Para ahli linguistik telah lama menggembar-gemborkan bahwa seorang anak yang suka membaca memiliki perkembangan yang meningkat secara emosional saat mereka tumbuh.

Pasar untuk buku anak-anak sangat besar dan terus berkembang. Bahkan, banyak orang tua menghabiskan uang yang sangat banyak untuk membeli buku bagi anak-anak mereka setiap tahun. Jika kita menjadi seorang penulis buku anak, tentu kita harus bersaing di tengah pasar yang ramai dan penuh warna. Buku anak-anak modern harus menyenangkan, tetapi sesuai untuk kelompok usia anak, menarik perhatian, dan diilustrasikan dengan baik untuk menarik perhatian orang tua.

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana anatomi sampul atau kover pada buku anak dan kover yang menarik untuk anak.

A. ANATOMI SAMPUL

Desain sampul buku terdiri dari teks dan gambar. Untuk mendapatkan tata letak yang benar, kita perlu memikirkan satu pesan utama yang ingin disampaikan agar desainnya bisa “berkomunikasi”. Apa perasaan atau gagasan yang ingin kita sampaikan? Pesan apa pun yang kita putuskan untuk ditampilkan, pastikan setiap elemen mulai dari warna dan gambar hingga jenis huruf dan teks mendukungnya. Setelah menemukan pesan yang tepat, waktunya untuk memilih gambar, bentuk huruf, dan warna yang sesuai untuk buku yang akan dibuat. Sampul sendiri dibagi menjadi tiga bagian utama sebagai berikut.

1) Sampul depan

Sampul depan adalah bagian pertama dari fisik buku yang dilihat oleh pembeli. Ini bertujuan untuk menjual buku dengan menggelitik pembaca yang tepat. Elemen penting dari sampul depan termasuk judul dan nama penulis. Elemen opsional lainnya meliputi kelebihan buku, misalnya memiliki unsur edukasi; gambar karakter utama; dan adegan penting di dalam cerita.

2) Sampul belakang

Setelah kover depan melakukan tugasnya untuk menarik pembeli, langkah selanjutnya adalah memperhatikan detail pada sampul belakang. Setelah pembaca tertarik dengan sampul depannya, selanjutnya sampul belakang bertugas untuk menarik “pandangan kedua”. Sampul belakang memuat detail sinopsis, testimoni pembaca, dan sebagainya yang membuat penasaran dan berpotensi membuat calon pembeli merasa harus membeli buku itu.

Bagian terpenting dari sampul belakang adalah deskripsi buku yang menawarkan detail yang cukup untuk memastikan bahwa calon pembeli tidak dapat mengatakan “tidak” untuk membawanya pulang.

B. SAMPUL YANG MENARIK UNTUK ANAK

Sampul buku anak yang baik harus bisa menarik, baik untuk anak maupun orang tua. Karena memiliki dua segmen target pasar, kover buku anak harus dipikirkan sebaik mungkin. Anak-anak cenderung menyukai gambar yang dinamis dan bisa bercerita. Sampul dibuat sebisa mungkin menggambarkan keseluruhan cerita yang berada di dalam buku. Beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum membuat desain sampul buku anak antara lain:

1) Judul

Judul dibuat sederhana dan gampang terbaca, bahkan oleh anak. Ketika di toko buku, anak akan cenderung melirik ke rak buku anak dan memilih sendiri buku yang ia sukai tampilan awalnya. Barulah ia akan menunjukkan kepada orang tuanya untuk minta dibeli. Oleh karena itu, pilihlah judul yang mudah dibaca dengan kata-kata yang sederhana.

2) Huruf

Sejalan dengan pemilihan judul, pemilihan huruf juga harus mengutamakan keterbacaan. Pilihlah huruf dengan bentuk yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak. Huruf yang terlalu dekoratif justru membuat judul kurang terbaca.

3) Ilustrasi

Pilihlah adegan utama yang menarik untuk ilustrasi sampul buku. Fungsinya untuk membuat anak dan orang tuanya tertarik membeli dan mengetahui isi buku secara keseluruhan.

4) *Layout*

Layout yang terbaik adalah *center* atau di tengah, karena memudahkan keterbacaan dan memberikan ruang yang besar untuk ilustrasi.

5) Sinopsis

Setelah sampul depan mengerjakan tugasnya untuk menarik pembeli, selanjutnya pembeli akan membaca sampul belakang. Pastikan blurb yang dicantumkan cukup jelas.

6) Tambahan Lain

Tambahan lain yang perlu dicantumkan di sampul adalah hal-hal positif yang bisa didapatkan oleh anak dari membaca buku tersebut. Ingatlah meskipun anak tertarik, orang tua merupakan unsur penentu pembelian. Jadi, pastikan untuk mencantumkan kelebihan buku, misalnya memiliki unsur edukasi atau memiliki pelajaran moral. Buku bilingual dapat menjadi opsi lain yang juga menarik. Contoh penempatan sampul buku bisa dilihat pada contoh sampul Keong Mas seperti Gambar 6.1. Sampul Keong Mas dibuat berdasarkan lembar kerja pengembangan sampul seperti pada Tabel 6.1.



Gambar 6.1 Penempatan Sampul Buku

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tabel 6.1 Lembar Kerja Pengembangan Sampul

Judul	Legenda Keong Mas	
Penulis	Marina Wardaya	
Warna	Kuning emas sesuai warna Keong Mas	
Huruf	Model kerajaan. Warna emas	
Ilustrasi	Waktu berubah jadi Keong Mas	
Kelebihan	Pendampingan pendidikan moral anak	
<p>Sinopsis: Keong Mas merupakan seorang putri dari kerajaan Daha. Saudaranya yang jahat mengutuknya menjadi keong dan membuangnya. Karena kebaikan hatinya, Keong Mas bisa kembali menjadi manusia.</p> <p>Pesan Moral: Pada saat ada yang berbuat jahat, belajarlh memaafkan mereka.</p>		

Sudah mendapatkan bayangan sampul buku yang diinginkan?

Jika sudah, kita bisa bersama-sama mengisi lembar kerja konsep sampul di halaman selanjutnya. Namun, jika belum, yuk sama-sama mencari sampul buku anak yang paling menarik di toko buku kesayangan! Atau jika tidak, mari mencari ke laman internet! Banyak desain sampul buku anak yang menarik dan bisa menjadi referensi. Setelah menemukan referensi, mulailah mengisi lembar kerja di halaman berikutnya.

Selamat mengerjakan!

 Lembar Kerja Pengembangan Sampul

Judul		
Penulis		
Warna		
Huruf		
Ilustrasi		
Kelebihan		
Sinopsis:		
Pesan Moral:		

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB 7

Penutup

Saya ucapkan selamat karena telah sampai di akhir perjalanan kita dalam buku ini. Karena saat ini konsep lengkap kita untuk menyusun buku anak telah tersusun rapi, tiba waktunya untuk mengerjakan atau menyempurnakannya sebelum memasukkan naskah ke penerbit.

INGAT! Ditolak bukan merupakan akhir, perbaiki dan ajukan kembali. Sebagai penutup, saya ingin mengingatkan bahwa buku anak akan selalu dibutuhkan dan tidak akan bisa sepenuhnya digantikan oleh *game* dan film. Jangan takut untuk mengembangkan karier kita di bidang ini karena masih sangat besar peluangnya, baik untuk pasar dalam maupun luar negeri.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Daftar Pustaka

- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95–104.
- Andelina, I. R. (2020). Analisis elemen dalam penciptaan karakter desain di dalam Ip Hypnosis Mic-Seiyuu X Rapper Project. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.2241/narada.2020.v7.i2.001>
- Artana, I. K. (2017). Anak, minat baca, dan mendongeng. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 26–36. <https://doi-org/10.23887/ap.v3i1.12733>
- Anshari, I. N. (2016). Sistem klasifikasi dalam pemutaran film: Studi kasus klasifikasi film di Kinoki. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 17(3), 220–235. <https://doi.org/10.22146/jsp.13087>
- Buzan, T., & Buzan, B. (2002). *How to mind map*. Thorsons.
- Cambridge University Press & Assessment. (t.t). *Cambridge Dictionary*. Diakses pada 29 Mei 2023, dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mind-map>

- Djamaris, E., (1984). *Menggali khazanah Sastra Melayu Klasik (Sastra Indonesia Lama)*. Balai Pustaka.
- Duggan, A. E. (2016). *Folktales and fairy tales: Traditions and texts from around the world, 2nd Edition*. Greenwood Press.
- Farrelly, T. M. (1993). A new approach to moral education: The integrated character education model. *Journal of Correctional Education*, 44(2), 76–82. <http://www.jstor.org/stable/41970957>
- Fathoni, A. C. A., Kartika, R., & Lubis, S. H. (2018). Penerapan physiognomy untuk pengembangan desain karakter pada animasi. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3(1), 31–42. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i1.2846>
- Halligan, F. (2013). *Movie storyboards: The art of visualizing screenplays*. Chronicle Books.
- Hladíková, H. (2014). Children's book illustrations: Visual language of picture books. *CRIS-Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study*, 1, 19–31. <https://doi.org/10.2478/cris-2014-0002>
- Kuno, N. (2005). *Tasteful color combinations*. Page One.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Sastra anak dan pembentukan karakter. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 25–40. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/download/232/147>
- Novita, I., Siddik, M., & Hefni, A. (2020). Pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen berdasarkan teknik *Storyboard* pada siswa kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 46–52. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>
- Pierce, T. (2010, Oktober 11). *Five reasons why children NEED picture books*. <http://terrypierce.blogspot.cz/2010/10/five-reasons-why-children-need-picture.html>
- W. S., Lilianawati. (2019). *Menyelami keindahan sastra Indonesia*. Bhuana Ilmu Populer.
- Sabrina, I., & W. S., Hasanuddin. (2019). Struktur dan fungsi sosial cerita rakyat legenda anak durhaka Awang Tikuluak di Kanagarian Sungai Sariak Kecamatan VII Koto Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(3), 337–347. <https://doi.org/10.24036/81037250>
- Self-Publishing School. (2022, Maret 2). *How Long Should A Children's Book Be? Children's Books Word Count*. Self-Publishing School. <https://self-publishingschool.com>

- Saraswati, R. (2014). Distorsi dalam film adaptasi “Snow White” versi Disney dan NonDisney terhadap karya Grimm Bersaudara. *Jurnal METASTRA*, 7(1), 85–96. <https://core.ac.uk/download/pdf/230546755.pdf>
- Swales, J. M. (1990). *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge University Press.
- Tabrani, P. (2018). Prinsip-prinsip bahasa rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(2), 173–195. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579>
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create unique characters using the Japanese matrix system*. Collins Design.
- Toha-Sarumpaet, R. K. (2010). *Pedoman penelitian sastra anak*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tentang Penulis



MARINA telah menjadi dosen di Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Ciputra Surabaya sejak 2012. Memiliki hasrat dalam menulis buku anak-anak, Ia telah menghasilkan beberapa buku anak-anak, yaitu *Science is Fun: Luke Mengenal Sains di Taman Kota*, *Asah Kecerdasan: Lomba*, *Asah Kecerdasan: Sekolah Baru*, *Aldo & Ciro Bermain dengan Huruf* yang telah diterbitkan oleh beberapa penerbit termasuk Elex Media Computindo, BIP, dan Penerbit Andi. Marina dapat dihubungi di marina.wardaya@ciputra.ac.id

Buku ini tidak diperjualbelikan.

LANGKAH MUDAH MEMBUAT BUKU ANAK

Edisi Cerita Rakyat Indonesia

Membuat buku cerita anak tentunya tidak mudah, karena target pembaca yang disasar adalah anak-anak dalam berbagai usia. Bagaimana menyampaikan pesan moral kepada mereka? Bagaimana membuat alur cerita mudah dipahami anak-anak? Bagaimana menciptakan tokoh-tokoh yang menarik dan berkesan? Buku ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Lebih spesialnya lagi, cerita anak yang dimaksud adalah yang bertemakan cerita rakyat Indonesia.

Langkah praktis proses penciptaan buku anak terangkum dalam panduan ini. Mulai dari pemilihan cerita rakyat Indonesia yang cocok dijadikan ide, pembuatan kerangka, karakter, ilustrasi, hingga sampul yang menarik. Fitur penting dalam buku ini adalah tersedianya lembar kerja pada setiap proses, sehingga teori yang disampaikan dapat langsung dipraktikkan.

Kepada seluruh penulis, calon penulis, ilustrator, dan calon ilustrator, mari membaca buku ini dan tidak ragu lagi membuat cerita anak Indonesia!



Diterbitkan oleh:
Penerbit BRIN
Direktorat Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah
Gedung B.J. Habibie Lantai 8,
Jl. M.H. Thamrin No. 8,
Kebon Sirih, Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
E-mail: penerbit@brin.go.id
Website: penerbit.brin.go.id

DOI: 10.55981/brin.678



ISBN 978-623-8052-81-3

