

Visualisasi kearifan lokal papua dalam buku cerita anak

Andreas James Darmawan*, Samuel Rih Hadi Utomo, Elizabeth Jessica Sentani, Peter Min Hyuk Yoo, Antonia Christmagda Satianegara, Jovan Putra Jaya Telaumbanua, Lina Kurniawati Gea, Rachel Zefanya Oranto, Rivandy Aprilian Hartawan, Rico Cornelius Barus, Helena Jessica Sinaga, Alfrina Sefiani Losung

Desain Komunikasi Visual, Jakarta International University

Email: james.dar@jiu.ac*; samuel@jiu.ac; jessica.sentani@jiu.ac; minyoo@k-eduplex.net; antonia23@jiu.ac; jovan23@jiu.ac; lina23@jiu.ac; rachel23@jiu.ac; rivandy23@jiu.ac; rico23@jiu.ac; helena23@jiu.ac; alfrina23@jiu.ac

Abstrak

Literasi menjadi salah satu pilar penting dalam pendidikan dasar di Indonesia karena berperan sebagai fondasi perkembangan pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi. Dalam upaya mendukung peningkatan literasi di kalangan anak usia sekolah dasar, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Jakarta International University (JIU) bekerja sama dengan Wahana Visi Indonesia (WVI) untuk merancang dan menghasilkan buku cerita anak berbasis budaya lokal. Proyek ini mencakup pembuatan ilustrasi untuk empat cerita utama, yaitu Udang Selingkuh, Kare-Kare, Daun Gatal, dan Ipere Bakar. Setiap cerita dirancang untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal sambil menumbuhkan minat baca pada anak-anak. Proses perancangan dimulai dengan riset visual untuk memastikan elemen-elemen budaya lokal terwakili secara autentik. Desain karakter dirancang dengan penuh perhatian pada detail, seperti pakaian tradisional dan ekspresi yang sesuai dengan cerita, guna menarik perhatian pembaca muda. Tahapan penerapan layout menekankan pada keharmonisan ilustrasi dan teks, memastikan alur cerita mudah diikuti dan tetap menarik secara visual. Tahap finalisasi dilakukan untuk memastikan hasil akhir konsisten, berkualitas tinggi, dan siap untuk publikasi dalam format cetak maupun digital. Luaran dari proyek ini berupa buku cerita anak bergambar yang tidak hanya memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inspiratif. Selain itu, proyek ini memberikan pengalaman profesional kepada mahasiswa DKV, meliputi pengembangan teknik ilustrasi, desain buku, hingga komunikasi lintas profesi. Dengan hasil ini, diharapkan program ini dapat berkontribusi pada peningkatan literasi anak-anak Indonesia, membangun generasi yang gemar membaca, dan mendukung pelestarian budaya lokal. Kolaborasi seperti ini menjadi model strategis dalam mengintegrasikan pendidikan, literasi, dan seni visual untuk mencapai dampak yang lebih luas di masyarakat.

Kata Kunci: budaya lokal; ilustrasi buku cerita; literasi anak papua; peningkatan minat baca

Visualization of papuan local wisdom in children's story books

Abstract

Literacy is one of the important pillars in basic education in Indonesia because it serves as the foundation for the development of knowledge, critical thinking skills, and communication skills. In an effort to support increased literacy among elementary school-aged children, the Visual Communication Design (VCD) Study Program of Jakarta International University (JIU) collaborated with Wahana Visi Indonesia (WVI) to design and produce children's story books based on local culture. This project includes creating illustrations for four main stories, namely Udang Selingkuh, Kare-Kare, Daun Gatal, and Ipere Bakar. Each story is designed to introduce local cultural values while fostering children's interest in reading. The design process begins with visual research to ensure that local cultural elements are authentically represented. Character designs are designed with attention to detail, such as traditional clothing and expressions that are in accordance with the story, to attract the attention of young readers. The layout application stage emphasizes the harmony of illustrations and text, ensuring that the storyline is easy to follow and remains visually appealing. The finalization stage is carried out to ensure that the final results are consistent, high-quality, and ready for publication in print or digital formats. The output of this project is an illustrated children's story book that not only introduces the richness of Indonesian culture, but also functions as an interactive and inspiring learning medium. In addition, this project provides professional experience to VCD students, including the development of illustration techniques, book design, and cross-professional communication. With these results, it is hoped that this program can contribute to increasing the literacy of Indonesian children, building a generation that loves to read, and supporting the preservation of local culture. Collaboration like this is a strategic model in integrating education, literacy, and visual arts to achieve

a broader impact in society. The abstract contains a brief description of the problem and objectives of the research, the methods used, and the results of the research. The emphasis of writing an abstract is mainly on the results of the research.

Keywords: *increasing reading interest; local culture; papuan children's literacy; story book illustration*

1. Pendahuluan

Krisis literasi membaca merupakan salah satu masalah mendesak yang dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia. Berdasarkan laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan membaca siswa Indonesia berada di peringkat ke-72 dari 78 negara yang disurvei, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kesulitan dalam memahami dan menganalisis teks secara mendalam (OECD, 2019). Rendahnya tingkat literasi ini memiliki dampak jangka panjang, termasuk rendahnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan daya saing sumber daya manusia di era globalisasi. Selain itu, krisis literasi membaca juga berkontribusi terhadap terhambatnya pembangunan sosial dan ekonomi karena rendahnya kemampuan masyarakat dalam mengakses dan menggunakan informasi secara efektif (UNESCO, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya sistematis untuk menanamkan budaya literasi sejak dini, salah satunya melalui buku cerita anak. Buku cerita dengan konten yang menarik dan sesuai dengan konteks budaya lokal dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai budaya mereka sendiri. Selain menjadi media untuk mengembangkan kemampuan membaca, buku cerita juga dapat berfungsi sebagai sarana membangun kesadaran budaya dan identitas anak sejak usia dini (Erawati, 2024). Dengan pendekatan ini, literasi membaca tidak hanya menjadi keterampilan akademik tetapi juga alat untuk memperkuat koneksi emosional dan sosial anak dengan lingkungannya, sehingga menciptakan generasi yang lebih literat dan berdaya saing di masa depan dengan penggunaan media yang berkualitas (Darmawan, 2024).

Papua merupakan salah satu wilayah di Indonesia dengan tingkat literasi membaca yang terendah. Berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), indeks literasi di Papua tergolong rendah akibat keterbatasan akses terhadap bahan bacaan, minimnya fasilitas pendidikan, dan kurangnya dukungan dalam membangun budaya membaca (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan data Perpustakaan Nasional pada 2023, Papua memiliki poin literasi paling rendah, dengan skor tingkat kegemaran membaca hanya 60,58 poin (Maharani, 2024). Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi di Papua adalah dengan mengangkat tema kearifan lokal dalam buku cerita anak. Tema-tema ini, yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Papua, dapat memberikan daya tarik emosional sekaligus memudahkan anak-anak memahami isi cerita. Dengan menghadirkan narasi dengan media yang tepat dan relevan dengan budaya lokal, buku cerita tidak hanya menjadi media pembelajaran tetapi juga sarana membangun rasa kebanggaan terhadap identitas budaya mereka (Darmawan, 2024, September).

Selain itu, pengaruh globalisasi telah menyebabkan banyak kearifan lokal di Papua mulai tergerus oleh budaya asing. Mengangkat tema kearifan lokal melalui buku cerita anak adalah langkah strategis untuk melestarikan nilai-nilai budaya tradisional Papua. Narasi yang menggambarkan kehidupan, adat istiadat, dan kekayaan alam Papua dapat memperkuat ikatan generasi muda dengan budaya mereka, sekaligus memperkenalkan kearifan lokal ini kepada dunia luar. Dengan demikian, buku cerita anak tidak hanya berperan sebagai alat kampanye literasi membaca tetapi juga sebagai media untuk menjaga dan mewariskan kekayaan budaya lokal kepada generasi mendatang. Strategi ini sejalan dengan upaya pelestarian budaya yang juga ditekankan oleh UNESCO (2021), yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis budaya lokal dapat menjadi pendekatan efektif untuk melindungi warisan budaya di tengah arus globalisasi.

Penelitian terkait perancangan buku cerita untuk meningkatkan literasi membaca sudah banyak dilakukan, seperti penelitian berjudul "*Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita Rakyat 'Panglima Laut' Untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun*" yang dilakukan oleh Martinus Eko Prasetyo dan Ignatius Ega Wiryawan (2024). Penelitian ini bertujuan menyediakan media bacaan menarik yang dapat membantu orang tua dalam menanamkan pendidikan literasi pada masa *golden age* anak, yakni periode perkembangan yang sangat penting untuk membentuk karakter individu. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, kuisisioner,

dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian berbasis keilmuan DKV menunjukkan bahwa perancangan buku interaktif ini dapat menjadi referensi efektif untuk mendukung orang tua dalam meningkatkan literasi anak sejak dini, sekaligus berkontribusi pada pengembangan literasi masyarakat secara lebih luas (Utomo, 2024).

Dua penelitian diatas menjadi referensi penulis untuk melakukan penelitian *Perancangan Buku Cerita Anak dengan Tema Kearifan Lokak Papua*. Penelitian ini bekerja sama dengan Wahana Visi Indonesia (WVI) dan beberapa pendidik di daerah Papua melakukan kolaborasi, menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai pendidikan dan budaya. Dengan menggabungkan seni dan cerita, diharapkan buku ini dapat memberikan inspirasi dan membangun budaya literasi di kalangan anak-anak tentang kekayaan warisan budaya yang dimiliki oleh Papua. Buku cerita ini memiliki sasaran pembaca yaitu anak usia 7 – 8 tahun yang baru belajar membaca. Media edukasi dengan gambar dan warna dapat menjelaskan sesuatu dengan menarik untuk anak, serta mengangkat kebudayaan lokal dapat menjadi pelestarian budaya (Widyasari, dkk, 2023). Sejalan dengan yang disampaikan Mirnawati (2020) bahwa media gambar dapat meningkatkan minat baca. Membaca buku cerita bersama anak memiliki beberapa dampak seperti menambah keterampilan bahasa anak (Bebeclub, 2023). Selain itu juga dapat berdampak untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas, merangsang fungsi otak, mengembangkan kemampuan kognitif atau berpikir anak (Agustin, 2024).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan deskripsi dengan kata-kata dibandingkan angka, serta memungkinkan peneliti mendalami topik secara menyeluruh (Moleong, 2014:6-7). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan, dan penelaahan dokumen seperti foto, video, dan dokumen lainnya (Moleong, 2014:9-11). Metode kualitatif sering dimanfaatkan untuk meneliti tahapan atau proses tertentu (Moleong, 2014:7), sesuai dengan penelitian ini yang berfokus pada perancangan animasi edukasi minum susu "Milkaya." Penelitian ini juga mengadopsi perspektif etnografi virtual dalam tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi.

Dalam buku *Ethnography and Virtual Worlds* (2012), Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, dan T.L. Taylor menjelaskan bahwa ruang virtual mencerminkan praktik, kreativitas, dan kehidupan sosial yang nyata. Ruang ini menunjukkan adanya agensi dari setiap individu, sehingga etnografi sebagai pendekatan menjadi alat penting untuk mempelajari budaya dalam dunia virtual. Etnografi virtual membutuhkan fleksibilitas dalam teknik pengumpulan data untuk memahami berbagai aspek budaya digital. Beberapa metode pengumpulan data yang relevan menurut Boellstorff dkk. (2012) meliputi: (1) menangkap tangkapan layar dari teks, *chat*, atau unggahan di media sosial; (2) merekam video atau dokumentasi foto untuk mengamati aktivitas atau objek pada waktu tertentu, seperti video atau foto yang memperlihatkan kondisi hutan, Hanoi, dll; (3) merekam audio, termasuk wawancara dan observasi partisipan, yang berguna untuk eksplorasi suara dalam pembuatan buku cerita; (4) mengumpulkan data dari konteks daring lainnya, seperti studi pustaka dari media online, termasuk dengan penggunaan beberapa software yang menawarkan Ai untuk mendapat referensi visual; (5) mengidentifikasi artefak virtual, termasuk objek digital yang berkaitan dengan informan atau lingkungannya; dan (6) melakukan wawancara offline dan observasi partisipan untuk melengkapi data yang tidak dapat diperoleh di media *online*. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengatasi keterbatasan jarak, sekaligus mendukung eksplorasi dalam proses produksi buku cerita pada penelitian ini.

Perancangan buku cerita ini dibagi dalam beberapa tim karena ada 4 naskah cerita yang akan dibuat berdasarkan budaya Papua yang diberikan oleh pihak WVI. Naskah-naskah tersebut ditulis oleh para pengajar yang bertugas di daerah Papua. Dari naskah tersebut, terpilihlah empat judul yang akan dibuatkan ke dalam buku cerita bergambar. Setelah pembentuk tim (Tabel 1) dan emilihan naskah dilanjutkan dengan pertemuan secara daring dengan penulis dan Tim WVI. Pertemuan dilakukan per judul tim, yang digunakan untuk diskusi dan pembuatan karakter, pembagian halaman, *layout* pada *draft* pertama perancangan. Pada pertemuan tersebut juga dilakukan diskusi mengenai masing-masing kebudayaan atau kearifan lokal yang diangkat oleh penulis, dan bagaimana kebiasaan di Papua, serta latar belakang, dan poin utama dari naskah-naskah tersebut.

Tabel 1. Pembagian Tim

Judul Buku	Nama Penulis	Tim Ilustrasi	Dosen
Udang Selingkuh	Josfina Usmany, S.Pd	Rachel Zefanya Oranto dan Rivandy Aprilian Hartawan	Andreas James Darmawan
Kare-Kare	Saulina Nababan, S.Pd	Jovan Putra Jaya Telaumbanua dan Rico Cornelius Barus	Peter Min Hyuk Yoo
Daun Gatal	Iswanti, S.Pd	Antonia Christmagda Satianegara dan Lina Kurniawati Gea	Samuel Rih Hadi Utomo
Ipere Bakar	Jumiati, S.Pd	Helena Jessica Sinaga dan Alfrina Sefiani Losung	Elizabeth J.S.

Sumber: Data pribadi penulis (2025)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Udang Selingkuh

Kisah Udang Selingkuh oleh Josfina Usmany, S.Pd menceritakan tentang karakter bernama Weneke dan Yelema, dua orang anak yang ingin merasakan makan udang selingkuh, sejenis udang di daerah Papua. Cerita ini menjelaskan teknik menangkap udang dan memiliki pesan moral semangat juang dalam berusaha. Udang Selingkuh digarap oleh Tim Bapak James Darmawan sebagai dosen, dan Rachel Z.O dan Rivandy A.H sebagai tim dari mahasiswa JIU.

3.1.1. Cerita

Tabel 2. Cerita

Sinopsis	Weneke ingin makan udang selingkuh. Ia kemudian ingin menangkap udang selingkuh sendiri ke sungai. Namun, ia tidak tau bagaimana cara untuk menangkap udang selingkuh tersebut. Bagaimana cara Wanike untuk menangkap udang selingkuh tersebut?
Lokasi Latar	Area sungai, Wesaput – Kabupaten Jayawijaya – Provinsi Papua Pegunungan
Raising Action	Saat pulang sekolah Weneke mengajak Yelema menuju ke kali untuk menangkap udang selingkuh yang kemarin. Dengan membawa alat pancing berupa pion bambu dan nelon, Weneke dan Yelema menuju ke kali. Setelah sampai di sungai Weneke dan Yelema duduk di pinggir kali untuk mencari udang selingkuh tersebut. Tetapi ternyata Weneke dan Yelema lupa membawa umpan. Kemudian Weneke dan Yelema mencari lumut di sekitaran kali, mereka menemukan lumut. Weneke dan Yelema memasang umpan lumut pada mata kail dan mulai melemparkan kailnya ke kali. Udang pun menangkap umpan tapi udangnya menggeliat dan menarik umpan dan akhirnya terlepas dan membuat nelon putus.
Climax	Weneke dan Yelema akhirnya punya ide untuk meruncingkan Pion. Kemudian Weneke dan Yelema mencari cacing. Kemudian menusuk Cacing dengan Pion. Weneke dan Yelema menunggu saat senja di pinggir kali dan mencoba memancing udang selingkuh lagi yang sudah mulai sembunyi di batu di pinggir kali. Weneke dan Yelema belum berhasil menangkap udang selingkuh juga. Weneke dan Yelema meruncingkan ujung pion dan mencoba menombak udang selingkuh, dan mereka mendapat udang selingkuh banyak sekali.

Falling Action	Kemudian Weneke dan Yelema mengumpulkan ranting kayu, membuat api dari korek api yang sudah dibawa, udangnya ditusuk dengan ranting dan dibakar.
Resolution	Weneke dan Yelema senang sekali akhirnya bisa makan udang selingkuh

Pada cerita ini, poin menarik dari kebiasaan lokal Papua yang diangkat adalah udang selingkuh dan habitatnya, alat pancing bernama pion bambu dan nelon, dan umpan menggunakan lumut dan cacing. Hal ini menjadi tantangan kepada tim ilustrasi untuk dapat memvisualisasikan secara baik bagaimana proses dan bentuk dari alat tersebut.

3.1.2. Desain karakter



Gambar 1. Karakter Weneke (kiri) dan Yelema (kanan)

Penulis menggambarkan Weneke sebagai anak perempuan berusia 12 tahun dengan ciri berbadan gemuk, berambut keriting, berkulit coklat, dan berhidung mancung. Sementara Yelema, diilustrasikan kontras dengan Weneke dan memiliki desain yang lebih tinggi-kurus dengan palet warna yang merupakan warna komplemen dari Weneke sehingga masing-masing karakter tetap mencolok namun tetap saling melengkapi.

3.1.3. Desain halaman

Berikut merupakan beberapa ilustrasi pada buku udang selingkuh. Pemilihan desain yang digunakan adalah warna yang *vivid* dan ilustrasi yang komikal. Pada halaman 4-5 digambarkan alasan Weneke ingin menangkap udang selingkuh dan pada halaman 12-13, proses penggunaan kail dan umpan lumut digambarkan dengan jelas serta bagaimana tantangan yang dihadapi oleh Weneke dan Yelema.



Gambar 2. Cover utama, cover dalam, dan halaman 2-13 pada buku Udang Selingkuh

3.2.Kare-kare

Kisah Kare-kare oleh Saulina Nababan, S.Pd menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Dani yang ingin membuat kare-kare, sebuah kerajinan hiasan kepada dari Papua untuk acara adat. Budaya yang diangkat dalam kisah ini adalah kare-kare dan pembuatannya, dengan pesan moral tidak

menyerah dan kreativitas dalam keseharian. Tim Kare-kare terdiri dari Bapak Peter Minhyuk Yoo sebagai penasihat, Jovan Putra Jaya T., dan Rico Cornelius B.

3.2.1. Cerita

Tabel 3. Cerita

Sinopsis	Dani adalah salah satu anak yang duduk dibangku kls 4 SD, dan memiliki sifat dan karakter yang berbeda dari beberapa temannya. Dani memiliki watak rajin dan kreatif. Salah satu kreativitasnya adalah dapat membuat kare-kare. Kare-kare ini biasanya dipakai saat acara adat Papua, seperti peresmian gereja terutama orang wamena. Kare-kare ini di pake di atas kepala.
Lokasi Latar	Wouma , Honai, Homogen
Raising Action	Dany hendak membuat tugas sekolah membuat kare-kare di kelas ternyata bahan-bahan belum tersedia. Dany menyiapkan bahan-bahannya seperti bulu ayam, rotan, benang dan jarum. Ternyata bahan bulu ayam tidak ada, sehingga dani mencari bulu ayam di sekitar perkampungan, akhirnya mendapatkan dari salah satu tetangganya. Dani akan mengambil rotan ternyata rotan dirumah habis, ia berinisiatif menggantikan rotan dengan daun buah merah. Dan karena daun buah merahnya belum tersedia, ia berinisiatif untuk membuat sendiri. Pertama-tama dani mengambil daun buah merah serta mengolahnya dan sampai siap dipakai.
Climax	Pada saat pembuatan kare-kare jarumnya patah, Dani mencari bambu di hutan. Lalu Dani membelah serta membentuknya seperti jarum, menghaluskan tepi-tepinya. Dani mencoba memasukkan benang dan mengikatnya.
Falling Action	Pada saat pembuatan kare-kare jarumnya patah, Dani mencari bambu di hutan. Lalu Dani membelah serta membentuknya seperti jarum, menghaluskan tepi-tepinya. Dani mencoba memasukkan benang dan mengikatnya. Setelah bahannya lengkap seperti bulu ayam, daun buah merah yang sudah diasapi dengan api, jarum dari bambu beserta benang, akhirnya Dani dapat menyelesaikan kare-kare dengan baik, dan hatinya pun senang.
Resolution	Akhirnya Dany berhasil membuat kare-kare. Kare-kare yang sudah selesai diberikan kepada gurunya. Hasil kare-kare yang dibuat oleh Dani menjadi salah satu contoh untuk teman-temannya.

3.2.2. Desain Karakter

Dani digambarkan oleh penulis sebagai anak laki-laki berusia 10 tahun dengan ciri fisik rambut keriting, kulit hitam, dan hidung mancung. Dani memiliki sifat yang rajin, suka belajar, dan suka menolong. Dani sendiri, digambarkan dengan seragam sekolah dasar (SD) sesuai dengan latar cerita ini. Karakter lainnya yang digambarkan di dalam cerita ini adalah rekan sekolah Dani, Mamatua, dan Guru Sekolah Dani. Karakter rekan sekolah digambarkan dengan seragam, Mamatua dengan baju biru tua, dan Ibu Guru dengan seragam guru di sekolah.



Gambar 3. Desain karakter teman Dani, Dani, Mamatua, dan Ibu Guru

3.2.3. Desain halaman

Desain halaman pada Kare-kare banyak menggunakan desain yang lebih simpel dengan banyak memanfaatkan bayangan dan cahaya. Penggunaan glow tipis pada karakter digunakan untuk memisahkan *foreground* dan *background* dan membuat karakter pada *foreground* lebih terlihat.



Gambar 4. Halaman 2-4 Kare-kare

3.3. Daun Gatal

Daun gatal oleh Iswanti menceritakan tentang Lani, seorang anak perempuan Wamena berusia 10 tahun yang ingin mengobati neneknya yang sedang sakit pinggang dengan menggunakan daun gatal. Di kisah ini dijelaskan tentang daun gatal, manfaat, dan bagaimana cara memetik dan menggunakannya. Pesan moral pada kisah ini adalah rasa peduli dan kasih kepada anggota keluarga. Kisah Daun Gatal diilustrasikan oleh Tim Bapak Samuel Rih Hadi Utomo selaku dosen bersama dengan Antonia Christmagda S. dan Lina Kurniawati G.

3.3.1. Cerita

Tabel 4. Cerita

Sinopsis	Lanni, seorang anak perempuan asli wamena berusia 10 th, yang tinggal bersama neneknya di pingiran hutan. Mereka hidup sangat sederhana dengan hasil berjualan kayu bakar dari hutan. Akibat kerja keras Nenek mengalami sakit pinggang dan tidak bisa bekerja lagi.
Lokasi Latar	hutan, pasar, dan honai di daerah Wamena
Raising Action	Lanni ingin mengobati sakit pinggang sang nenek. Lanni mencari obat agar neneknya bisa sembuh .

	<p>Lanni mencari di mana tempat daun gatal tersebut tumbuh. Lanni mencari di sekitar rumah tidak menemukan . Lanni mencari di pinggiran hutan juga tidak menemukan. Lanni kemudian masuk ke dalam hutan untuk mencari dimana keberadaan daun gatal tersebut berada. Setelah berjalan cukup jauh ,Lanni menemukan sungai kecil di dalam hutan dan mendapati banyak tumbuh daun gatal.</p>
Climax	<p>Setelah mendapati keberadaan daun gatal tumbuh, terjadi permasalahan, bagaimana cara untuk memetik daun gatal tersebut supaya tangan Lanni tidak gatal. Lanni mencari daun pisang di hutan untuk membungkus tangannya saat memetik daun gatal. Kemudian bagaimana cara menaruh daun gatal tersebut supaya tidak terkena badan dan membungkus daun gatal dengan daun pisang dan memasukkan ke dalam nokennya.</p>
Falling Action	<p>Setelah sampai rumah Lanni mengobati neneknya dengan menggosokkan daun gatal tersebut di punggung nenek. Beberapa saat kemudian punggung nenek berubah kemerahan-merahan,terasa gatal dan panas serta muncul bentol-bentol. Lanni mengipasi badan sang nenek kurang lebih 30menit badan nenek terasa tidak gatal lagi, kemudian nenek mandi dan badan nenek jauh lebih segar kembali</p>
Resolution	<p>Akhirnya nenek sembuh sakit pinggangnya dan kembali bisa bekerja kembali. Lanni dan nenek hidup bahagia</p>

3.3.2. Desain Karakter

Lanni digambarkan sebagai anak perempuan berusia 10 tahun dengan badan gempal, rambut keriting, dan kulit sawo matang. Lanni selalu menggunakan noken dan tidak menggunakan alas kaki.



Gambar 5. Karakter Nenek dan Lanni

Desain karakter Nenek dan Lanni banyak menggunakan warna yang lebih 'earthy' mengikuti latar dan warna alami yang sering muncul di kain tradisional.

3.3.3. Desain halaman

Pada desain halaman Daun Gatal banyak menggunakan warna-warna natural dengan pembagian *background* dan *foreground* dihasilkan dengan cara permainan warna terang gelap. Fokus pada proses pemetikan dan penggunaan daun gatal juga diilustrasikan dengan proses dan konsep yang jelas, sehingga informasi mengenai kearifan lokal Papua, yaitu daun gatal dapat tersampaikan dengan baik.

3.4.2. Desain Karakter

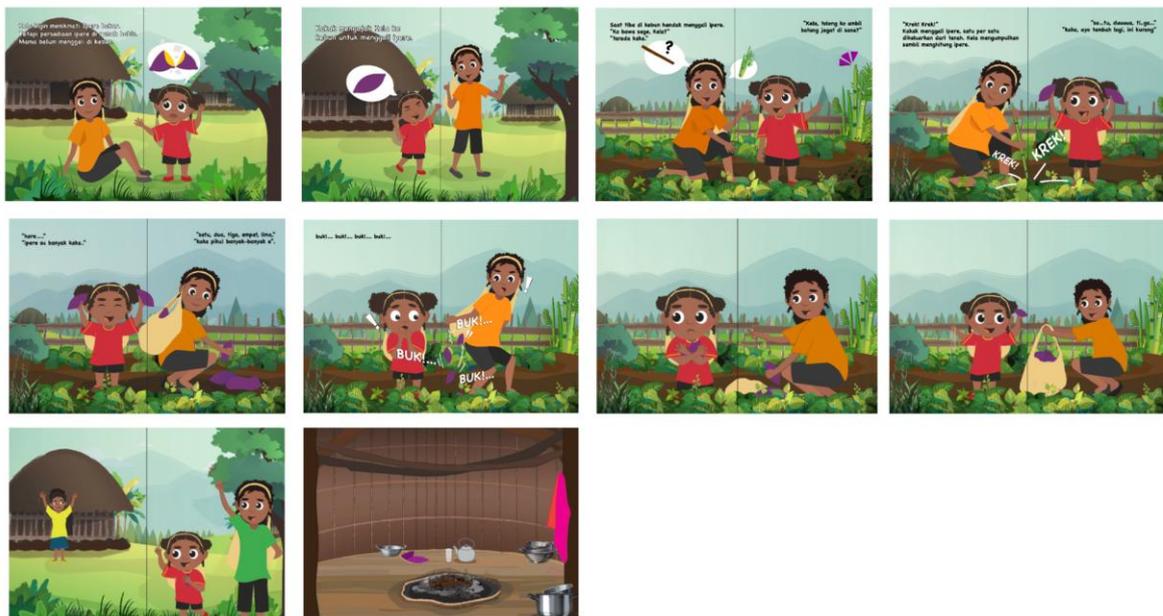


Gambar 7. Kela, Kakak, dan Mama

Pada desain karakter, penulis mendeskripsikan karakter kakak dengan rambut keriting, kulit hitam, mata bulat, tinggi agak kurus. Kela dengan rambut keriting dikepang dua, kulit coklat gelap, dan Mama dengan rambut keriting, kulit hitam. Warna yang dipilih masih depan warna analogous, dimana merah Kela yang bersemangat menjadi warna pertama yang dipilih. Selain itu warna analog merah-jingga-kuning juga dipilih agar karakter terlihat kontras dengan latar belakang alam yang banyak mengandung warna biru dan kehijauan.

3.4.3. Desain halaman

Desain halaman pada ilustrasi buku *Ipere Bakar* memisahkan sedikit warna *background* yang menggunakan warna yang natural dengan warna karakter yang lebih menyala agar terlihat lebih mencolok. Pada desain halaman, ketika ada obyek yang dijadikan fokus, terdapat bayangan dan penunjuk pada ilustrasi, sehingga lebih mudah mendapatkan perhatian dari pembaca.



Gambar 8. Desain halaman buku *Ipere Bakar*

Pada buku *Ipere Bakar*, keunikan yang ingin ditekankan adalah alat panen, tumbuhan-tumbuhan dan noken, serta cara pemasakan ipere atau ubi jalar dengan cara tradisional di Papua.

4. Kesimpulan

Proyek pembuatan ilustrasi buku cerita anak berbasis budaya lokal merupakan langkah strategis dalam mendukung peningkatan literasi anak-anak Indonesia. Melalui kerjasama antara Program Studi

Desain Komunikasi Visual (DKV) Jakarta International University (JIU) dan Wahana Visi Indonesia (WVI), dihasilkan buku cerita yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga edukatif dan relevan dengan konteks budaya lokal. Proses perancangan yang melibatkan riset visual, desain karakter, penerapan layout, dan finalisasi memastikan hasil akhir yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembaca usia dini.

Luaran berupa buku cerita ini memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak sekaligus menumbuhkan minat baca sejak dini. Selain itu, proyek ini memberikan pengalaman profesional kepada mahasiswa dalam dunia desain komunikasi visual, mulai dari pengembangan teknik ilustrasi hingga keterampilan komunikasi lintas profesi. Dengan integrasi seni visual dan pendidikan, diharapkan program ini dapat berkontribusi pada pembentukan generasi yang gemar membaca, berwawasan luas, dan mencintai budaya Indonesia. Proyek ini menjadi model kolaborasi yang efektif dalam menggabungkan literasi, seni, dan pelestarian budaya untuk memberikan dampak positif yang lebih luas dan mendalam.

5. Ucapan terimakasih

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan-Nya sehingga program pembuatan ilustrasi buku cerita anak ini dapat terlaksana dengan baik. Kami mengucapkan terima kasih kepada Wahana Visi Indonesia (WVI) atas kerjasamanya dan dukungannya dalam mewujudkan proyek ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh tim pendidik, penulis, dan ilustrator yang telah memberikan kontribusi besar dalam proses kreatif hingga menghasilkan karya yang berkualitas. Kami juga menghaturkan apresiasi kepada Seminar Nasional PkM Unisa yang menjadi bagian penting dalam kesuksesan program ini khususnya dalam publikasi. Semoga hasil dari proyek ini dapat memberikan manfaat besar bagi peningkatan literasi anak-anak Indonesia dan turut melestarikan kekayaan budaya bangsa Indonesia, khususnya Papua.

Daftar Pustaka

- Agustin, Sienny. 2024. 5 Manfaat Membacakan Buku untuk Anak Sejak Dini, (Online), (<https://www.alodokter.com/jangan-remehkan-manfaat-membaca-untuk-buah-hati-sedari-dini>). Diakses 17 Januari 2025).
- Bebeclub. 2023. 7 Manfaat Membacakan Buku Cerita Bergambar untuk Anak, (Online), (<https://bebeclub.co.id/artikel/tumbuh-kembang/1-tahun/manfaat-cerita-bergambar>). Diakses 17 Januari 2025).
- Boellstorff, Tom; Nardi, Bonnie; Pearce, Ceila; Taylor, T.L. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds*. New Jersey: Princeton University Press.
- Darmawan, A. J. (2024, September). Empowering Future Leaders: Comprehensive Social Media Training at CGA. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Data* (Vol. 4, No. 1, pp. 1-9).
- Darmawan, A. J., Utomo, S. R. H., Yoo, P. M. H., Losung, A. S., Satianegara, A. C., & Oranto, R. Z. (2024). Pelatihan Komprehensif Dan Memberdayakan Media Sosial Pada CGA. *Jurnal Lentera Widya*, 5(2), 111-118.
- Erawati, K. N., Heptariza, A., & Darmawan, A. J. (2024). Efektivitas Kinerja Dosen Terhadap Inovasi Akselerasi Mahasiswa Generasi Z. *RISK: Jurnal Riset Bisnis Dan Ekonomi*, 5(1), 15-31.
- Kemendikbudristek. 2022. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Maharani, Husna. 2024. 34 Provinsi Skor Literasi Tertinggi-Terendah di Indonesia, Bali Peringkat 13!, (Online), (<https://www.detik.com/bali/berita/d-7462287/34-provinsi-skor-literasi-tertinggi-terendah-di-indonesia-bali-peringkat-13>). Diakses 17 Januari 2025).
- Mariska, T. & Hasanudin, C. 2023. Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Sekolah Dasar melalui Buku Cerita Bergambar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Daring, Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro*, Vol. 1, No. 1 (2023), 814 – 820. (<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1758>). Diakses 17 Januari 2025).

- Mirnawati. 2020. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. Dalam *Jurnal Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 9, No. 1, Februari 2020. 98-112, (Online) <https://jurnaldidaktika.org/>
- Moleong, Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- OECD. 2019. *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Prasetyo, M. E. & Wiryawan, I. E. 2024. Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita Rakyat “Panglima Laut” Untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun. Dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual - SYNAKARYA*, 5(1), 111–126. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.126>
- UNESCO. 2021. *Safeguarding Intangible Cultural Heritage Through Education*. Paris: UNESCO.
- Utomo, S. R. H., Darmawan, A. J., & Telaumbanua, J. P. J. (2024). AKUMULASI MODAL DESAINER GRAFIS DI TENGAH PERTUMBUHAN EKONOMI: TANTANGAN ATAU ANCAMAN (?). *SYNAKARYA-Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 21-30.
- Widyasari, Wulandari, S., Utomo, S., Shabina, S., & Ramadhani, B. 2023. Perancangan Animasi Edukasi Minum Susu ‘Milkaya’ Dengan Tema Kebudayaan Reog Ponorogo. Dalam *Jurnal Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 09, No. 01 (2023). 74-88. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7158>