

Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Petualangan Kreta Api Indonesia Dengan Menerapkan *Augmented Reality*

Zidni Enggar Allifia^{1*}, Masnuna², Aris Sutejo³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹20052010079@student.upnjatim.ac.id, ²masnuna.dkv@upnjatim.ac.id, ³aris.dkv@upnjatim.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ¹20052010079@student.upnjatim.ac.id

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai KAI, seperti sejarah dan profesi yang ada di KAI. Untuk menumbuhkan rasa tertarik pada anak untuk berpetualangan menggunakan KAI. Untuk menumbuhkan minat anak-anak terhadap buku, bahwa buku juga menarik dengan dikombinasikan dengan *Augmented Reality*. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif dengan data yang digunakan yaitu data primer yang di dapat dari wawancara, observasi dan kuesioner. Objek perancangan pada buku ilustrasi dengan menerapkan *Augmented Reality* ini sangatlah penting karena mempengaruhi ketertarikan target audiens dan yang membuat buku ini unik untuk dibaca. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data. Metode ini penulis gunakan untuk menemukan inti penting dan berguna untuk perancangan yang dihasilkan melalui wawancara mendalam, observasi maupun data kuisisioner, yang kemudian dibuat sistesa data. Hasil penelitian membuktikan bahwa Perancangan buku cerita ilustrasi petualangan kereta api Indonesia dengan menerapkan *augmented reality* sebagai media pembelajaran mengenai kereta api yang berisikan mengenai provesi yang ada di kereta api dan menumbuhkan rasa tertarik untuk berpetualangan menggunakan kereta api. Dalam proses perancangan penulis menyadari jika kereta api sangatlah menarik, banyak hal lainnya yang dapat lebih digali mengenai kereta api dan perjalanan yang menggunakan kereta api sangatlah seru karena tidak akan terjebak kemacetan. Penyajiann buku yang dikemas dalam bentuk cerita yang menarik perhatian pembaca, tidak hanya dalam segi cerita penambahan *augmented reality* mampu membuat anak-anak atau target audient lebih tertarik untuk membaca buku.

Kata Kunci: Cerita Ikustrasi, Kereta Api Indonesia, *Augmented Reality*

Abstract– This study aims to provide knowledge to children about KAI, such as the history and professions that exist in KAI. To foster interest in children to travel using KAI. To foster children's interest in books, that books are also interesting when combined with *Augmented Reality*. This research method uses qualitative and quantitative with the data used, namely primary data obtained from interviews, observations and questionnaires. The design object in the illustrated book by implementing *Augmented Reality* is very important because it affects the interest of the target audience and makes this book unique to read. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis with data reduction stages. This method is used by the author to find important and useful cores for the design produced through in-depth interviews, observations and questionnaire data, which are then synthesized. The results of the study prove that the design of an illustrated story book of Indonesian train adventures by implementing *augmented reality* as a learning medium about trains that contains provisions on trains and fosters interest in traveling using trains. In the design process the author realized that trains are very interesting, there are many other things that can be explored more about trains and travel using trains is very exciting because it will not be stuck in traffic. The presentation of the book is packaged in the form of a story that attracts the attention of readers, not only in terms of the story, the addition of *augmented reality* can make children or target audiences more interested in reading books.

Keywords: Illustration Story, Indonesian Railway, *Augmented Reality*

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan transportasi masyarakat di seluruh dunia termasuk wilayah Indonesia merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindarkan lagi. Transportasi berkembang dari waktu ke waktu sesuai kebutuhan dan kepentingannya serta seiring pertumbuhan penduduk dan pembangunan yang berjalan pada suatu wilayah. Untuk memberikan kualitas pelayanan sebaik mungkin sistem transportasi dirancang untuk memberikan pelayanan dengan kualitas setingkat lebih tinggi seperti pada kendaraan pribadi. Ketersediaan sistem angkutan umum cepat massal berbasis rel kota-kota di Indonesia dapat mengurangi tingkat kemacetan, karena kota-kota besar dan menengah terancam kemacetan yang terkunci (*total gridlock*) yang dapat melumpuhkan roda kehidupan (Biomantara, 2019). Saat ini KAI menjadi salah satu alternatif transportasi umum yang dipilih masyarakat ketika akan melakukan perjalanan jarak jauh yang memiliki beberapa keunggulan dan banyak diminati masyarakat. Masyarakat lebih memilih menggunakan kereta api karena beberapa alasan diantaranya seperti anti macet, tepat waktu, kemudahan dalam memesan tiket, tarif yang terjangkau, serta kenyamanan dalam transportasi (Arrasy, 2021).

Namun anak-anak cenderung kurang tertarik untuk menaiki kereta api, mereka lebih memilih untuk menggunakan kendaraan pribadi. Disisi lain melihat kondisi sekarang indonesia menjadi penyumbang polusi udara terburuk di Asia Tenggara no ke-26 secara global (Sumber : <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/03/14/polusi-udara-di-indonesia-terburuk-di-asia-tenggara> pada tanggal 14 Maret 2023 yang ditulis oleh Ahmad Arif).

Data terbaru dari berbagai studi dan observasi menunjukkan bahwa adopsi transportasi berkelanjutan memiliki dampak positif langsung pada kualitas udara di banyak kota di seluruh dunia. Transportasi berkelanjutan mencakup sejumlah solusi yang ramah lingkungan, termasuk namun tidak terbatas pada kendaraan listrik (EV), **transportasi berbasis rel**, sepeda, dan berjalan ibui. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, kita dapat melihat adanya penurunan signifikan dalam kualitas udara yang buruk (Rahmawati & Pratama, 2023). Berdasarkan kutipan pada jurnal tersebut, dapat disimpulkan jika kereta api memiliki pengaruh yang cukup besar. Jika masyarakat sekarang lebih memilih menaiki kereta api untuk perjalanan jauh dibandingkan dengan kendaraan pribadi pasti keadaan polusi udara akan mengalami penurunan.

Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan pengenalan dan menumbuhkan rasa cinta juga rasa penasaran mengenai kereta api terhadap generasi yang akan datang. Salah satu usahanya dapat memberikannya buku ilustrasi mengenai kereta api untuk anak usia 6-12 tahun, dimana anak-anak ada dalam fase konkret. Fase Konkret merupakan kondisi dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akalunya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata (Ridho, 2019:32). Sifat anak selalu aktif dan antusias serta memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi mengenai sesuatu yang anak lihat, dengar dan rasakan, anak juga tak pernah berhenti dalam melakukan eksplorasi dan akan terus belajar (Septriani, 2022). Berdasarkan karakter anak SD yang memiliki rasa ingin tau yang besar, Buku ilustrasi atau buku bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan peduli akan lingkungan terutama yang dibahas kali ini adalah polusi udara. Buku bergambar atau buku ilustrasi dapat memiliki peran penting dalam proses anak untuk belajar mengenai hal baru. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar (Rothlein,L.,&Meinbach,A.M.,1991:132 dalam Ryan Pratama, 2015:1101).

Penulis melakukan wawancara pada salah satu guru di MI Nizamiyah plosoroyo yaitu Bu Luluk S.Pd, beliau mengatakan tidak ada buku yang membahas khusus mengenai kereta api di dalam kurikulum k-13 dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Penulis juga melakukan observasi di perpustakaan yang dimiliki MI Nizamiyah Plosoroyo namun tidak dijumpai buku yang menyajikan informasi mengenai kereta api yang dikemas dalam bentuk buku ilustrasi yang diceritakan secara fiksi yang menarik perhatian anak-anak.

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan. Buku ilustrasi menyajikan ilustrasi yang dijelaskan singkat melalui cerita pendek. Cerita pendek adalah karya sastra berbentuk prosa yang isi ceritanya mengisahkan permasalahan kehidupan suatu tokoh yang diceritakan secara ringkas dan berfokus pada suatu tokoh, serta dimediasi secara lisan ataupun tulisan (Agustina, 2020). Buku ilustrasi cerita pendek menjadi salah satu media penyampaian informasi yang sering digunakan di antara media lainnya. Media penyampai informasi rata-rata hanyalah berbentuk teks dan gambar saja, yang seharusnya dapat dikembangkan lebih lanjut dengan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi memungkinkan terciptanya media interaktif baru dari buku ilustrasi (Iliyas & Handriyanti, 2021). Media interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan media yang ada. Media interaktif dapat memberikan nilai tambah dalam penyampaian informasi dengan cara memberikan kesempatan pengguna berinteraksi secara langsung untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. *Augmented Reality* merupakan salah satu media interaktif yang terus berkembang dan dapat diaplikasikan pada berbagai media, salah satunya adalah buku ilustrasi.



Gambar 1 *Augmented Reality*

(sumber : Google diakses pada tanggal 2 Oktober 2023)

Augmented Reality adalah teknologi media interaktif yang terus berkembang, menawarkan interaktivitas tambahan pada objek dunia nyata, dan dapat memberikan informasi secara langsung melalui aplikasi digital (Iliyas & Handriyanti, 2021). Penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga

dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata pada waktu yang bersamaan dikemas dalam buku ilustrasi sehingga buku ilustrasi dapat memberikan nilai interaktifitas dan lebih menarik minat pembaca.

Seperti yang sebelumnya telah disampaikan perkembangan teknologi memungkinkan menggabungkan media buku ilustrasi dengan media interaktif *Augmented Reality*. Anak-anak sebagai target audience menyukai kombinasi media ini karena selain buku dilengkapi dengan ilustrasi menarik ditambah pula dengan fitur *Augmented Reality* yang membuat lebih interaktif. Maka dari itu dirancanglah buku ilustrasi menggunakan *Augmented Reality*. Penerapan *Augmented Reality* pada buku ilustrasi akan memberikan pengalaman baru dalam menerima informasi dengan cara berinteraksi secara langsung dengan buku yang ada melalui *Augmented Reality*. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi perjalanan KAI dengan menerapkan *Augmented Reality* ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun dengan harapan agar dapat menambah pengetahuan mengenai kereta api dan menumbuhkan rasa tertarik rasa peduli anak-anak untuk melakukan perjalanan dengan menggunakan kereta api sebagai bentuk rasa peduli lingkungan. Penjajian buku dengan visualisasi yang menarik berupa animasi sederhana yang berdasarkan profesi yang diceritakan dalam buku serta tempat wisata yang ditunjukkan yang ditampilkan melalui *Augmented Reality* sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode dan Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan data yang digunakan yaitu data primer yang di dapat dari wawancara, observasi dan kuesioner.

Objek perancangan pada buku ilustrasi dengan menerapkan *Augmented Reality* ini sangatlah penting karena mempengaruhi ketertarikan target audiens dan yang membuat buku ini unik untuk dibaca. Objek perancangan ini ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun. Isi dari buku ilustrasi dengan menerapkan *Augmented Reality* ini menceritakan sebuah petualangan dengan melakukan perjalanan kereta api ke kota-kota terkenal yang ada di pulau Jawa.

2.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data. Metode ini penulis gunakan untuk menemukan inti penting dan berguna untuk perancangan yang dihasilkan melalui wawancara mendalam, observasi maupun data kuesioner, yang kemudian dibuat sistem data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Judul Buku

Judul buku ini mengacu pada *keyword* yang terpilih “Eksplorasi Kereta Api Indonesia” yang berarti menceritakan mengenai Kereta Api Indonesia dan mengajak pembaca untuk ikut mendalami dunia Kereta Api Indonesia untuk lebih mengenali Kereta Api Indonesia. Judul buku yang digunakan adalah “Golden Tiket Petualangan Kereta Api”, kata *golden* tiket dipilih karena dalam cerita terdapat tiket khusus berwarna emas dan berbeda dengan tiket aslinya. Dalam cerita juga di beritakan jika memang tiket yang digunakan dalam petualangan dan kondisi tiket yang asli berbeda, untuk alasan kenapa berbeda yaitu karena hal tiket emas itu yang menandakan petualangannya spesial.

3.2 Sinopsis

Buku ini akan berisikan cerita ilustrasi petualangan Kereta Api Indonesia dengan menerapkan *Augmented Reality* yang dibuat menurut dengan target audiens yaitu anak usia 6-12 tahun. Secara singkatnya buku ini akan memuat mengenai informasi Kereta Api Indonesia mulai dari sejarah, perkerja yang ada di kereta api Indonesia serta tugasnya dan tempat wisata yang dekat dengan stasiun dengan tujuan populer di KAI Access. Nantinya informasi tersebut dikemas dalam bentuk cerita yang menarik. Dalam cerita tersebut akan di hadirkan karakter menarik dengan nama “Anna” dan ibunya yang memiliki nama “Ibu”. Anna digambarkan dengan fisik anak perempuan berusia 9 tahun dan ibunya yang digambarkan dengan fisik perempuan berusia akhir 20an tahun. Anna nantinya akan berpertualang menggunakan Kereta Api Indonesia dengan ibunya yang digambarkan berkerja di Kereta Api Indonesia.

Ceritanya dimulai ketika keluarga Anna dan Ibu Sekeluarga pergi berlibur untuk kerumah nenek yang ada di Surabaya, disana Anna menemukan miniatur Kereta Api yang cantik. Karena terlalu lama memperhatikan kereta itu Anna masuk ke dalam miniatur Kereta Api. Saat membuka mata Anna sudah di stasiun Kota Surabaya Kota dia menemukan Ibu, namun ibunya saat itu menggunakan pakaian seragam petugas kereta api dan bertingkah seolah

bukan ibunya. Kemudian tiba-tiba Anna memegang tiket Kereta Api namun berwarna emas. Dan petualangan Kereta Api Indonesia Anna Dan Ibu dimulai. Mereka berpetualangan dengan kereta api stasiun dengan tujuan terpopuler, seperti di Kota Surabaya, Yogyakarta, Semarang, Bandung, dan Jakarta. Pada perjalanan Ibu menceritakan sejarah Kereta Api Indonesia dan beberapa petugas yang berkerja di Kereta Api Indonesia berserta dengan tugas yang dikerjakannya. Pada akhir cerita, Anna terbangun seolah-olah semua yang terjadi itu mimpi. Setelah mengalami hal tersebut Anna ingin menaiki Kereta Api Indonesia dan anak menjadi mengetahui mengenai pengetahuan umum provesi yang ada di Kereta Api, sejarah singkat mengenai Kereta Api Indonesia dan tempat wisata yang dekat dengan stasiun Kereta Api Indonesia.

Diharapkan setelah membaca buku cerita ilustrasi ini adalah anak-anak dapat mengetahui mengenai provesi apa saja yang di temui ketika menaiki Kereta Api Indonesia, tertarik dengan sejarah singkat awal adanya Kereta Api Indonesia di Indonesia dan memperkenalkan wisata yang dekat dengan stasiun Kereta Api Indonesia.

3.2 Konsep Visual

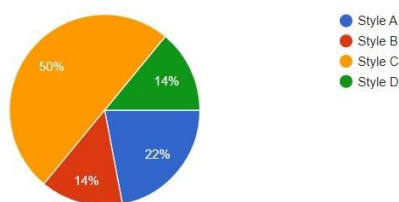
1. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya kartun. Hal ini berdasarkan dengan hasil wawancara penulis dengan ilustrator buku anak Ibu Irvan. Dimana anak-anak menyukai hal yang lucu. Berdasarkan analisis riset melalui kuisioner penulis menyiapkan empat jenis gaya ilustrasi kartun dan sebanyak 50 % responden memilih gambar “C” yang dijadikan acuan gaya gambar buku.

Pilih salah satu gambar yang paling disukai di bawah ini ya

100 responses

 Copy



Gambar 2 Diagram kuisioner style
(sumber : dokumentasi probadi)



A



B



C



D

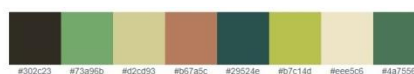
Gambar 3 Gaya gambar
(sumber : dokumentasi probadi)

2. Warna

Dalam perancangan buku cerita ilustrasi mengenai petualangan Kereta Api Indonesia ini menggunakan tone warna hangat yang disesuaikan dengan latar cerita yang akan disampaikan yaitu lingkungan rumah, stasiun, dan tempat wisata.



Gambar 4 Acuan warna gambar
(sumber : *instagram*)



Gambar 5 Acuan pallete warna
(sumber : *dokumentasi pribadi*)

3. Desain Karakter

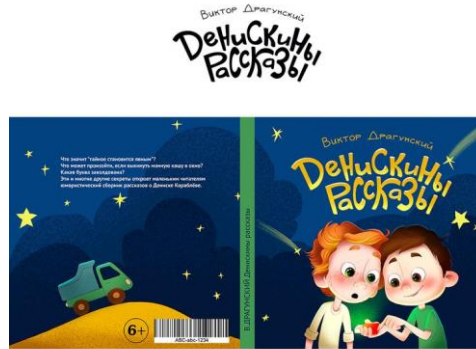
Dalam pembuatan desain karakter penulis menyesuaikan dengan kajian pustaka mengenai prinsip ilustrasi dan target segmentasi buku yang dirancang serta penambahan dengan kriteria demografis dan psikografis yang telah dituliskan dalam analisis data 5W+1H.



Gambar 6 Acuan gambar karakter
(sumber : <https://id.pinterest.com/>)

4. Sampul buku

Proses eksplorasi desain sampul di ilustrasikan dengan gambar ibuak dan adik, sang adik membawa miniatur kereta api dengan gambar ilustrasi yang full berwarna.



Gambar 7 Contoh gambaran cover

(sumber : <https://id.pinterest.com/>)

5. Layout

Perancangan buku cerita ilustrasi mengenai petualangan Kereta Api Indonesia dengan menerapkan *Augmented Reality* ini akan memperhatikan prinsip desain dan juga mengacu pada “Buku Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Buku Anak untuk Profesional” oleh Evlyn Ghozali seperti yang penulis tuliskan sebelumnya pada bagian Metode Desain pada Data Kepustakaan.



Gambar 8 Contoh *layout fullbleed*

(sumber : <https://id.pinterest.com/>)

6. Konsep Media

A. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita ilustrasi dengan menerapkan *Augmented Reality*, selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Buku berbentuk persegi panjang dengan ukuran 21cm x 14,8 cm dalam bentuk potrait.
2. Judul buku adalah “Teng!Teng!Teng! Petualangan Kereta Api.” Dalam seri buku cerita anak
3. Buku pada perancangan ini dijilid dengan teknik jilid hardcover dengan laminasi glossy.
4. Buku ini berisikan cerita mengenai ibuk dan adik yang melakukan petualangan kereta api.
5. Menambahkan *Augmented Reality* pada beberapa halaman buku yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk melihat dan membacanya.
6. Buku ini menggunakan visual pendukung berupa ilustrasi dengan gaya kartun dengan tujuan untuk media informasi dan menarik perhatian pembaca yang disesuaikan pada perancangan ini adalah anak berusia 6-12 tahun.
7. Publikasi buku ini menggunakan media social Instagram studio penulis.

B. Media Pendukung

Konsep media pendukung untuk buku cerita ilustrasi dengan menerapkan *Augmented Reality* ini diambil dari data yang penulis peroleh ketika melakukan riset dan menganalisis pada consumer journey kemudian mendapatkan point of contact yaitu benda dan elemen ruang yang berkaitan dengan target audience yang akan digunakan penulis sebagai media pendukungnya. Media pendukung ini dijadikan sebagai media promosi. Berikut ini beberapa media pendukung yang akan dirancang:

1. Kaos

Alasan pemilihan kaos menjadi media pendukung adalah karena kaos di nilai sebagai benda yang selalu melekat pada anak-anak. Kaos akan didesain menggunakan ilustrasi yang masih senada dengan buku. Kaos akan dijual terpisah dan terbatas.

2. Buku tulis

Buku tulis atau buku catatan merupakan barang yang penting bagi pelajar. Buku tulis atau buku catatan selalu digunakan ketika belajar baik itu belajar di sekolah atau tempat lain seperti di rumah ataupun tempat les. Cover pada buku catatan ini akan disesuaikan dengan buku yang sudah dibuat. Buku catatan ini diberikan kepada 5 pembeli pertama dan selanjutnya akan dijual terpisah.

3. Botol minuman

Botol minuman selalu dibawa ketika akan sekolah atau ketika akan pergi melakukan perjalanan. Desain ilustrasi dari botol minuman ini menampilkan ilustrasi yang sama dengan buku namun disesuaikan dengan bentuk botolnya. Botol dijual terpisah dan terbatas.

4. Kotak bekal

Sama halnya dengan botol minuman, kotak bekal juga selalu dibawa ke sekolah dan jika tamu kotak bekal juga ikut dibawa. Kotak bekal akan dijual terpisah dari buku dan terbatas.

5. Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan bagian dari *merchandise* yang didapat melalui pembelian buku. 10 pembeli buku akan mendapatkannya secara gratis dan juga gantungan dijual terpisah.

6. Stiker

Sama halnya dengan gantungan kunci, stiker merupakan bagian dari *merchandise* yang didapat melalui pembelian buku. 20 pembeli pertama buku akan mendapatkannya secara gratis dan acak tidak bisa memilih.

7. Tas selempang

Tas selempang akan selalu berguna, dibawa ke sekolah jika tas ransel tidak muat, dibawa ke tempat mengaji dan juga les. Tas selempang akan dijual secara terpisah.

8. Tempat pensil

Media tempat pensil sering digunakan oleh anak untuk menyimpan alat tulis yang sering dibawa ke sekolah maupun ke tempat les. Tempat pensil dijual secara terpisah dan jika pembeli membeli 2 buku maka akan mendapatkan satu buah tempat pensil gratis.

3.3 Proses Perancangan Desain

Proses perancangan desain meliputi Rough Desain (sketsa kasar) dimana di dalamnya terdiri dari sketsa desain karakter. Sketsa desain karakter terdiri dari eksplorasi perancangan karakter anak yang memiliki karakter Seorang anak usia 9 tahun setara dengan kelas 3 SD yang penuh semangat, memiliki sikap berani, ceria dan penasaran yang tinggi. Setelah melakukan *brainstorming*, tokoh tersebut dibuatkan menjadi sketsa anak perempuan dengan pakaian yang simple, rambut berkuncir dan memakai baju terusan. Dan eksplorasi perancangan karakter ibu dimana karakter

Seorang Ibu berusia akhir 20an memiliki sifat tang ceria dan menyayangi anaknya. Melalui brainstorming yang telah dilakukan, karakter ibu digambarkan dengan perempuan dengan rambut kuncir dan berpakaian simple.



Gambar 9 Sketsa karakter Anna

(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 10 Sketsa karakter Ibu

(Sumber : dokumentasi pribadi)

3.4 Sketsa Cover

Proses membuat desain cover menggunakan gabungan ilustrasi kereta api yang dikombinasikan dengan gambar Anna dan Ibu yang mengacu pada keyword “Eksplorasi Kereta Api Indonesia”. Ide Anna yang memegang tiket kereta api yang melayang berasal dari judul buku “Golden Tiket Petualangan Kereta Api” yaitu *golden* tiketnya. Pakaian yang digunakan Ibu pada cover mengacu pada seragam yang dikenakan oleh petugas Kereta Api Indonesia yaitu kemeja berwarna putih dan celana panjang berbahan kain berwarna biru gelap.



Gambar 11 Tiket kereta

(Sumber : https://www.tokopedia.com/blog/cara-mendapatkan-tiket-kereta-api-murah/?utm_source=google&utm_medium=organic)



Gambar 12 Seragam KAI

(Sumber : <https://www.kompas.tv/nasional/295793/6-lowongan-kerja-kai-logistik-2022-untuk-lulusan-d3-s1-dan-s2-berbagai-jurusan-berminat>)

Berikut merupakan sketsa cover:



Gambar 12 Sketsa cover 1

(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 13 Sketsa cover 2

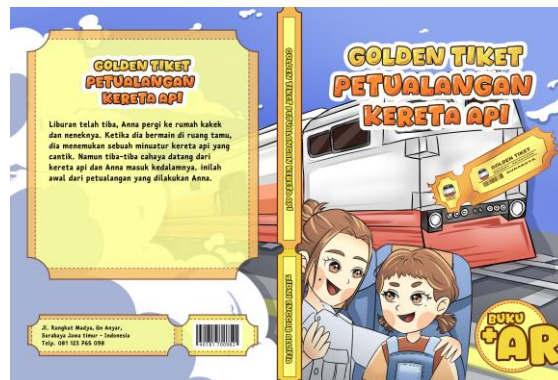
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 14 Sketsa cover 3
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Hasil Implementasi

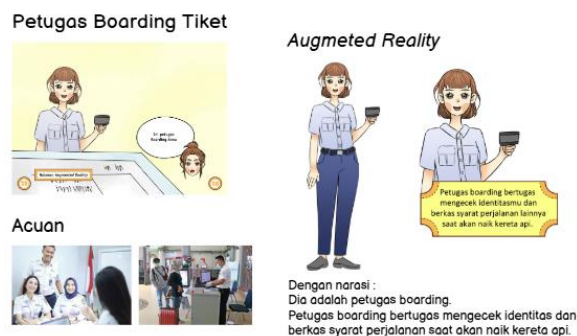
Cover terpilih



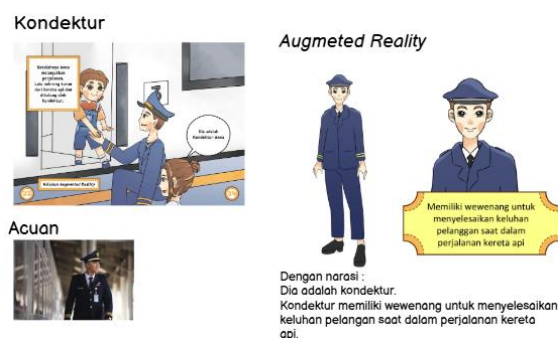
Gambar 15 Cover Terpilih
(Sumber : dokumentasi pribadi)



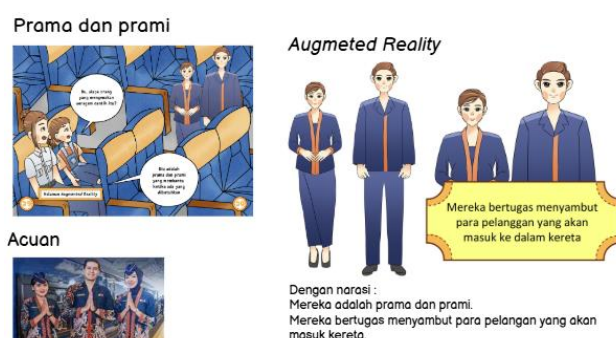
Gambar 16 Isi Buku
(Sumber : dokumentasi pribadi)



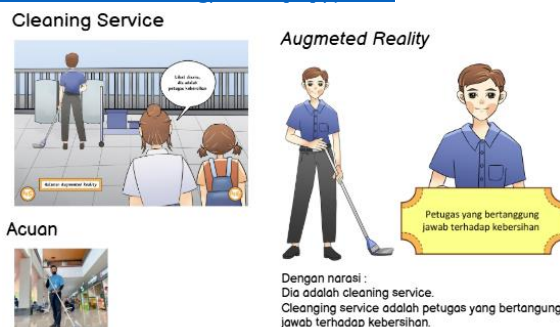
Gambar 17 Halaman *Augmented Reality*
(Sumber : dokumentasi pribadi)



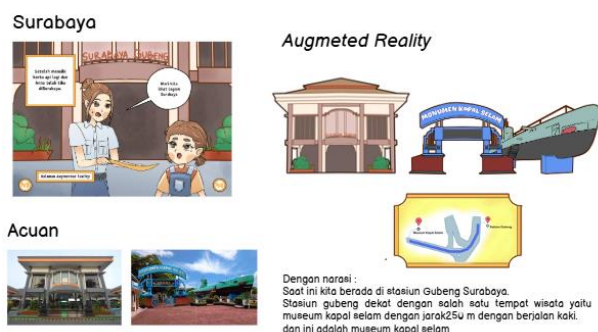
Gambar 18 Halaman *Augmented Reality*
(Sumber : dokumentasi pribadi)



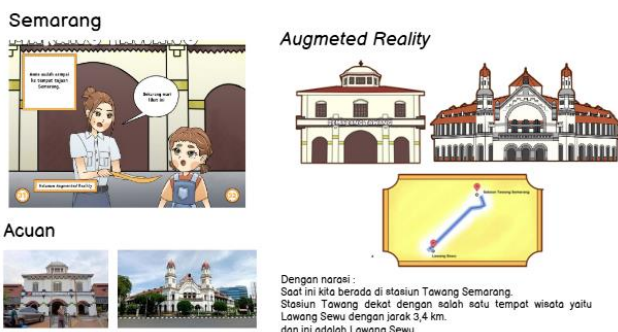
Gambar 19 Halaman *Augmented Reality*
(Sumber : dokumentasi pribadi)



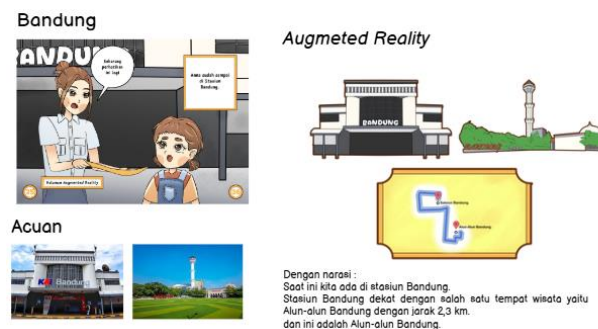
Gambar 20 Halaman Augmented Reality
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 21 Halaman Augmented Reality
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 22 Halaman Augmented Reality
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 23 Halaman Augmented Reality
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 24 Halaman *Augmented Reality*
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Media Utama



Gambar 25 Media Utama
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Media Pendukung



Gambar 26 Media Pendukung
(Sumber : dokumentasi pribadi)

4. KESIMPULAN

Perancangan buku cerita ilustrasi petualangan kereta api Indonesia dengan menerapkan *augmented reality* sebagai media pembelajaran mengenai kereta api yang berisikan mengenai progesi yang ada di kereta api dan menumbuhkan

rasa tertarik untuk berpergian menggunakan kereta api. Dalam proses perancangan penulis menyadari jika kereta api sangatlah menarik, banyak hal lainnya yang dapat lebih digali mengenai kereta api dan perjalanan yang menggunakan kereta api sangatlah seru karena tidak akan terjebak kemacetan. Penyajiannya buku yang dikemas dalam bentuk cerita yang menarik perhatian pembaca, tidak hanya dalam segi cerita penambahan *augmented reality* mampu membuat anak-anak atau target audient lebih tertarik untuk membaca buku. Desain karakter dan sampul yang telah ilustasikan dengan gaya gambar kartun yang sesuai dengan kajian pustaka mengenai prinsip ilustrasi dan target segmentasi buku. Desain karakter yang sesuai dengan kriteria tersebut dapat menjadi daya tarik dalam buku sekaligus dapat menggambarkan seperti apa karakter tersebut dengan jelas supaya target audience dapat menangkap dengan baik karakter yang digambarkan. Begitu pula dengan desain cover yang dapat mewakili *visualisasi* keseluruhan dari isi buku cerita ilustrasi. Buku cerita ilustrasi petualangan kereta api Indonesia dengan menerapkan *augmented reality* ini memberikan solusi kepada anak-anak khususnya anak-anak sekolah dasar yang perlu dikenalkan mengenai kereta api, tidak hanya menaikinya tapi dapat juga memperhatikan hal sekitar dan mempelajarinya.

REFERENCES

- Agustina, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 78–90. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9424>
- Arrasy, R. W., Widodo, J., & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pt.Kereta Api Indonesia Daerah Operasional Ix Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(2), 342–347. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.22239>
- Baharuddin, A., Kasmita, M., Salam, R., Informatika, P., Makassar, N., & Makassar, U. N. (2015). *ANALISIS KEPUASAN WISATAWAN dalam tiga kategori , yakni , daya tarik alam , daya tarik budaya dan daya tarik buatan manusia (Marpaung , 2000 : 76). Sedangkan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan , dikemuibuan pengertian daya ta.*
- Biomantara, K., & Herdiansyah, H. (2019). Peran Kereta Api Indonesia (KAI) sebagai Infrastruktur Transportasi Wilayah Perkotaan. *Cakrawala*, 19(1), 1–8. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>
- Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Febriani, R., Asbari, M., Yani, A., Insan, U., & Indonesia, P. (2023). Resensi Buku : Berani Berubah untuk Hidup Lebih Baik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(01), 1–6.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Iliyas, R. S., & Handriyanti, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3), 206–213. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kurniawan, I. (2014). Desain Grafis. In *Igarss 2014* (Issue 1).
- Lembang, I. R., Riyadhhi, A. N., & DK, M. R. R. T. M. (2022). Teknik Ilustrasi Digital Freehand dalam Pembuatan Buku Cerita Bergambar “Friends” untuk Anak Usia Dini. *Proceeding Seminar Nasional Tetamekraf*, 1(2), 45–51.
- Prajawinanti, A. (2020). Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktivitas Akademik Di Era Generasi Milenial. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(1), 34. <https://doi.org/10.18592/pk.v7i15.3757>
- Rahmawati, S., & Pratama, I. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Transportasi Berkelanjutan Terhadap Kualitas Udara Dan Kesejahteraan Masyarakat. *Journal of Enviromental Policy and Technology*, 1(2), 90–99.
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671>
- Saputra, C. K. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality Pengenalan Tugu Yang Ada Pada Kabupaten Pringsewu Menggunakan Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3). <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/380%0Ahttp://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/>



- Satriadi, D. S. (2020). Kelebihan Photoshop Dalam Pembuatan Ilustrasi Digital. *Academia.Edu*, 4(1), 8.
- Septriani, E., Imron, K., & Oktamarina, L. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1425–1431. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.587>
- Setiawan, H., & Novita, D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 162–175. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i2.1375>
- Subakti, H., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Menulis Cerita Pendek Kearifan Lokal Menggunakan Model Mind Mapping Siswa SD Kota Samarinda. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21(2), 171–184. <https://doi.org/10.32672/si.v21i2.1941>
- Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan minat baca anak MI/SD dengan media buku bergambar seri. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), 173. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2699>