

AKU INGIN SEPERTI PITUNG PADA CERITA BERGAMBAR

Bunga Chaerani

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
bunga.chaerani.1@gmail.com

Abstrak

Cerita bergambar dapat meningkatkan minat baca anak sejak dini agar otak anak terstimulus berkembang, memiliki daya imajinasi lebih tinggi, dan menambah kosakata dalam tutur bicara anak. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan buku bacaan menarik minat anak sesuai usianya, dengan cerita yang mengandung berbagai informasi pengalaman kehidupan untuk mengembangkan daya fantasinya. Penelitian “Aku ingin seperti Pitung” pada cerita bergambar ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan jenis riset adalah *research-led practice*. Dimana melakukan *research* yang ada dilapangan terlebih dahulu kemudian mengaplikasikan dalam melakukan praktik proses penciptaan karya Seni Rupa berupa cerita bergambar cetak. Karya perupa berupa buku berjudul “Perjalanan Jawara Dari Betawi Episode 1: Peran Tertukar” diubah menjadi, cerita bergambar cetak dibuat menjadi 3 (tiga) karya dengan cerita berbeda namun memiliki judul yang sama yaitu “Aku Ingin Seperti Pitung”. Buat karya 1 bertuliskan Episode 1: Ali Suka Melindungi, untuk karya 2 bertuliskan Episode 2: Ali Suka Menolong, dan untuk karya 3 bertuliskan Episode 3: Ali Suka Berbagi.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Pitung, tokoh pahlawan.

I WANT TO BE LIKE PITUNG IN PICTURE STORIES

Abstrak

Picture stories can increase children's interest in reading from an early age so that children's brains are stimulated to develop, have higher imagination power, and increase vocabulary in children's speech by providing reading books that attract children's interest according to their age with stories containing various information about life experiences to develop their fantasy power. This research uses qualitative methods with a research type approach that is research-led practice. Where to carry out research in the field first and then apply it in practice to the process of creating Fine Art works in the form of printed illustrated stories. The artist's work in the form of a book entitled "The Journey of a Champion from Betawi Episode 1: Swapped Roles" was changed to, the printed illustrated story was made into 3 (three) works with different stories but with the same title, namely "I Want to be Like Pitung". Create work 1 that says Episode 1: Ali Likes to Protect, for work 2 that says Episode 2: Ali Likes to Help, and for work 3 that says Episode 3: Ali Likes to Share.

Keywords: *Picture Book, Pitung, hero character.*

PENDAHULUAN

Meningkatkan minat baca sejak dini bisa dimulai dengan menyediakan buku-buku bacaan yang menarik minat anak dan sesuai dengan usianya. Buku yang diberikan untuk anak-anak sebaiknya buku yang bergambar dan warna-warni yang isinya dapat menarik daya fantasinya. Selain itu menurut Nurgiyantoro (2004: 107), salah satu modal dasar bagi anak untuk memahami bacaan, anak berhak memperoleh cerita mengandung berbagai informasi tentang pengalaman kehidupan untuk mengembangkan daya fantasinya. Penelitian yang dilakukan *The Journal Pediatrics* menunjukkan bahwa anak-anak yang sering membaca buku, otaknya akan terstimulus untuk berkembang, dan kecerdasannya akan terbentuk. Selain menambah wawasan baru, buku juga memicu keingintahuan, dan menambah kosakata dalam tutur bicara anak. Cerita bergambar untuk anak-anak haruslah memiliki nilai-nilai positif. Dikarenakan dari sebuah cerita, anak merekam pesan moral yang kelak akan membuat dirinya menahan dari perilaku negatif.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, disimpulkan bahwa Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) di kalangan masyarakat Indonesia mencapai 59,52%. Walaupun di Jakarta angka tersebut mencapai 62,25%. Hal ini mengindikasikan adanya tingkat yang masih relatif rendah dari pada kota lainnya. Penilaian ini dibuat berdasarkan standar yang ditetapkan oleh BPS pada tahun 2022

Penelitian ini bertujuan sebagai upaya pelestarian karakter tokoh pahlawan Betawi Pitung bagi anak-anak yang tinggal di Jakarta agar jangan melupakan jasa Pitung, karena tokoh tersebut pernah ada dalam sejarah zaman penjajahan Belanda dan bisa menjadi teladan serta contoh.

Pembuatan media dua dimensi berupa cerita bergambar cetak yang mengangkat tokoh pahlawan Betawi Pitung yang sudah ada sejak jaman Belanda sebagai karakter pada cerita bergambar.

Manfaat pembuatan cerita bergambar dalam bidang ilustrasi dalam media dua dimensi berupa cerita bergambar cetak, serta menambah wawasan sejarah tokoh pahlawan Betawi Pitung dimasa lampau. Membuat cerita bergambar cetak yang mengangkat salah satu tokoh pahlawan Betawi Si Pitung yang menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak dan terdapat ilustrasi tokoh utama seorang anak yang bukan hanya mengidolakan salah satu tokoh pahlawan Betawi Si Pitung saja tapi juga mau menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Penciptaan karya Seni Rupa yang ditulis oleh Nur Ikhtiaroh yang mengangkat topik sekaligus sebagai media pendidikan karakter yang dalamnya terkandung cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, dalam bentuk komik digital. Tujuan dari penciptaan karya Seni Rupa tersebut adalah untuk menghasilkan media pendidikan karakter anak yang menarik bagi anak-anak.

Fungsi Cerita Bergambar mampu meningkatkan daya imajinasi. imajinasi adalah daya pikir seseorang untuk membayangkan atau menciptakan suatu gambaran pada pikirannya. Pada anak, imajinasi sangat baik membuatnya berpikir lebih luas suatu hal tanpa adanya batasan. Dengan begitu, keterampilan dan kemampuan anak menyelesaikan masalah atau membuat sesuatu yang baru dapat lebih berkembang.

Si Pitung merupakan pahlawan pembela kaum kecil dari cerita rakyat Betawi yang muncul zaman penjajah Belanda. Buku cerita bergambar ini berisi moral dan budi pekerti yang dapat dijadikan contoh/pelajaran hidup pembacanya.

Tokoh si Pitung diangkat dalam Cerita Bergambar ini agar pembentukan karakter anak sesuai budaya Indonesia. Selain itu, agar si Pitung tidak dilupakan jasanya, karena masyarakat perlu teladan dan contoh dari orang-orang sebelumnya, sesuai gagasan Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan.

Dilihat dari semua karya yang sudah dibahas diatas baik karya Mohammad Ilham Kurniawan maupun karya Nur Ikhtiaroh, perupa menemukan kesamaan dari ranah tema yang di angkat yakni target pembacanya adalah anak-anak, cerita fiksi, dan sama-sama membuat ilustrasi serta berlatar belakang negara Indonesia. Sedangkan, perbedaan dari karya-karya diatas adalah cerita yang diangkat perupa adalah cerita fiktif, terdapat ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung dimasa penjajahan Belanda.

Menurut Huck (dalam Nugiyantoro 2005:153), cerita bergambar cetak menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan berupa cerita yang saling berkaitan, saling mengisi, dan saling melengkapi akan membantu anak dalam mengembangkan imajinasi dalam penggunaan Bahasa.

Nugiyantoro (2005: 210) juga menyatakan bahwa buku cerita yang baik untuk anak seharusnya memenuhi persyaratan yaitu materi dapat dipahami anak dengan mempertimbangkan kesederhanaan (kompleksitas) kosakata.

Effendi, Bangsa, dan Yudani (2013) mengatakan bahwa kriteria buku cerita yang baik meliputi: tampilan visual buku dirancang menggunakan tampilan *full color*, lebih dominan gambar dibandingkan teks, jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak-anak, judul buku cerita mewakili keseluruhan isi cerita, dan tampilan warna mampu memberikan kesan mudah ditangkap oleh indera penglihatan anak.

Senada dengan pendapat Anggara, Waluyanto, dan Zacky (2014) bahwa kriteria buku cerita yang baik meliputi: isi dan tema cerita memberikan pembelajaran nilai-nilai moral yang jelas dan berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, serta dalam penyampaian cerita memancing rasa ingin tahu anak.

METODE

Dalam penulisan ini, perupa menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan jenis riset adalah *research-led practice*. Dimana melakukan *research* yang ada dilapangan terlebih dahulu yang kemudian mengaplikasikan dalam melakukan praktik proses penciptaan karya Seni Rupa berupa cerita bergambar cetak.

Research dilakukan agar perupa dapat lebih mengetahui dan menguasai topik yang diambil untuk menjadikannya karya penciptaan. *Research* tersebut berupa data-data tentang tokoh pahlawan Betawi/Jakarta Pitung, karena tokoh pahlawan Betawi/ Jakarta Pitung dijadikan ilustrasi karakter tokoh pendukung dalam setiap karya perupa berupa cerita bergambar cetak yang dibuat menjadi 3 (tiga) karya dengan cerita berbeda namun memiliki judul yang sama yaitu “Aku Ingin Seperti Pitung”.

Pendekatan metode penciptaan menggunakan penelitian kualitatif, yang lebih menekankan pada pengamatan ke substansi yang akan diteliti. Makna fenomena tersebut dan ketajaman kualitatif sangat berpengaruh pada penggunaan kata yang tepat. Oleh sebab itu dimulai dari asumsi-asumsi dasar tentang hal-hal yang berkaitan dengan pemikiran yang digunakan dalam penelitian. Kemudian data yang sudah dalam pengumpulan, selanjutnya

diinterpretasikan. Penelitian kualitatif bukanlah tentang menghitung atau mengukur, tetapi tentang memahami (*Michael Quinn Patton, 2002*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penciptaan Karya Seni Rupa berupa cerita bergambar cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung dengan tokoh utama seorang anak bernama Ali yang sangat menyukai karakter tokoh Si Pitung dari buku yang selalu dibacakan oleh ibunya setiap menjelang tidur, membutuhkan tahapan pertimbangan terhadap produk berupa cerita bergambar cetak melalui langkah observasi sebelum karya tersebut melalui tahap produksi.

Tahap Pengembangan Produk

Karya Seni Rupa berupa cerita bergambar cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung dengan tokoh utama seorang anak bernama Ali yang sangat menyukai karakter tokoh Si Pitung dari buku yang selalu dibacakan oleh ibunya setiap menjelang tidur membutuhkan tahapan pertimbangan terhadap produk berupa cerita bergambar cetak melalui langkah observasi sebelum karya tersebut melalui tahap produksi yang dikhususkan target audiens yang dicari adalah anak-anak yang berusia 6-9 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan pengawasan orang tua.

Sekian banyak versi tentang si Pitung baik online maupun cetak mulai dari film hingga berupa legenda yang perupa ketahui dalam memahami siapa si Pitung, perupa mengambil referensi dari buku berjudul “Pitung (Pituan Pitulung) Jihad Fi

Sabilillah Para Pejuang Menyelamatkan Jayakarta” tulisan Iwan Mahmoed Al-Fattah yang menggunakan kitab Al-Fatawi sebagai rujukan paling penting.

Kitab Al-Fatawi ditulis Datuk Meong Tuntu yang kemudian tahun 1910 disalin kembali dalam bahasa Arab Melayu oleh KH. Ratu Bagus Ahmad Syar’i Mertakusuma. Buku berjudul “Pitung (Pituan Pitulung) Jihad Fi Sabilillah Para Pejuang Menyelamatkan Jayakarta” tulisan Iwan Mahmoed Al-Fattah dipilih perupa sebagai referensi karena buku tersebut mengangkat kisah Pitung yang berbeda dari yang perupa pernah dengar.

Daerah perkotaan menjadi pilihan perupa untuk profil pasar, agar produk yang dibuat dapat optimal. Dikarenakan daerah perkotaan cara memasarkan produk ini berupa cerita bergambar cetak lebih mudah menjangkau pembaca khususnya anak-anak.

Studi trend produk sejenis dilakukan sebagai perbandingan produk media yang akan diaplikasikan dari desain karakter yang dibuat di pasaran. Perbandingan dari segi harga, desain, kualitas, dan fungsi. Observasi terhadap tren produk sejenis dilakukan pada toko buku bagian buku anak-anak dan perpustakaan, khususnya perpustakaan *online*. Studi trend produk sejenis akan dirincikan ke dalam tabel sebagai berikut

Tabel 1. Produk sejenis dari kekuatan dan kelemahan

Produk	Ilustrator	Kekuatan	Kelemahan
Ayo, Bertalatih Silat	Ella Elviana	Kelebihan dari buku ini adalah penggambaran ilustrasi pada cerita yang imajinatif, <i>background</i> latar dan	Kekurangan dari buku ini tidak ada dialog di buku ini, jadi hanya narasi saja dari penulis.

		permainan warna mendukung suasana	
Pahlawan Sampah Elektronik 	Kautsar Rina Arifin	Buku ini memiliki visual yang meriah dan tekstur pada gambar cukup menonjol. Buku ini juga memiliki pesan moral yang baik dan <i>relate</i> dengan kondisi saat ini yakni sampah elektronik.	Kekurangan dari buku ini warna dominan yang digunakan adalah warna gelap. Pada beberapa halaman, warna teks dan <i>background</i> kurang memiliki kontras warna yang baik, jadi terlihat agak kurang jelas.


		dan fustasi, dengan di akhiri tokoh utama bisa mengendalikan amarah ledakan	
--	--	---	--

Penciptaan karya seni rupa berupa cerita bergambar cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung dengan tokoh utama seorang anak bernama Ali yang sangat menyukai karakter tokoh Si Pitung dari buku yang selalu dibacakan oleh ibunya setiap menjelang tidur ini secara umum dapat dibaca oleh berbagai kalangan masyarakat Indonesia dari kelompok usia anak-anak hingga dewasa. Namun, dikhususkan target audiens yang dicari adalah anak-anak yang berusia 6-9 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan pengawasan orang tua.

Cerita Bergambar ini menggunakan latar belakang zaman sekarang, tetapi tetap memperlihatkan adanya budaya Indonesia khususnya Betawi. Tokoh pahlawan Betawi Pitung yang ada dalam karya buku cerita bergambar ini, berupa ilustrasi menggunakan baju adat Betawi berupa baju silat yang biasa digunakan oleh orang Betawi yang jago silat bernama baju Pangsi.

Eksplorasi Pembuatan Karya

Karya perupa berupa buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi "Pitung" sebagai karakter tokoh pendukung dengan tokoh utama seorang anak bernama Ali yang pergi sendirian ke Museum dan saat sampai di Museum, Ali melakukan kenakalan mengambil sebuah golok lalu membukanya karena penasaran yang menghantarkan Ali ke zaman dahulu,

Bila Aku Meleda 	Debby Rahmalia	Kelebihan buku ini menggambar kan tokoh utama bereaksi pada tidak sesuai apa yang dia inginkan dengan di bantu penempatan font tulisan berbagai bentuk sehingga pembaca akan merasakan perasaan tokoh utama yang kesal	Buku ini memiliki kekurangan berfokus pada gambar 2 dimensi, tidak terlalu perspektif
--	----------------	--	---

berjudul “Perjalanan Jawa Dari Betawi Episode 1: Peran Tertukar”

Karya perupa kemudian diubah menjadi, buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung berjudul “Aku Ingin Seperti Pitung” seperti diatas, perupa membuat lagi karya berupa buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung dengan judul yang sama namun berbeda cerita, total ada 3 Episode 1: Ali Suka Melindungi, untuk karya 2 bertuliskan Episode 2: Ali Suka Menolong, dan untuk karya 3 bertuliskan Episode 3: Ali Suka Berbagi.



Gambar 1. Cover Depan Karya

Penciptaan karya perupa menggunakan teknik digital drawing menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop, dengan bantuan alat elektronik berupa Laptop dan Pen Tablet. Dimulai dengan mendesain karakter dan membuat sebuah cerita sebelum menerapkan dalam bentuk digital yang kemudian setelah selesai dicetak.

Uji Coba Karya

Analisa hasil wawancara dan isi survei dalam bentuk *google fom* yang dilakukan langsung dengan tatap muka secara terpisah pada setiap anak tanggal 19 April 2023 ada 3 orang yang perupa simpulkan adalah sebagian besar responden pernah membaca cerita bergambar cetak tetapi

bukan cerita rakyat. Cerita Bergambar cetak yang mereka baca adalah produk luar negeri yang sangat laku dipasaran seperti Baruto, *Frozen* ataupun *Sailor Moon*. Walaupun ada responden yang masih anak-anak yang juga pernah membaca Timun Mas dan Malin Kundang. Sebagian besar responden yang masih anak-anak tidak mengenal tokoh pahlawan Pitung dari Betawi/Jakarta.

Karya perupa berupa buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung berjudul “Aku Ingin Seperti Pitung” seperti diatas, perupa membuat lagi karya berupa buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung dengan sinopsis cerita Ali anak yang sangat pendiam, dan tidak memiliki keberanian untuk berbicara dengan yang lain selain ibunya. Maka keseharian Ali membaca buku dan ditemani teman imajinasinya (Pitung). Sebelum tidur, Ali selalu minta ibunya membacakan buku berjudul Si Pitung hingga Si Pitung terbawa mimpi: dirinya menjadi Pitung. Maka ketika terbangun Ali tersadar itu hanya mimpi.

Pada pagi harinya di hari minggu, ibunya mengajak ke perpustakaan. Ketika sampai diperpustakaan Ali memilih rak yang terdapat buku yang ada sangkutpautnya dengan Pitung. Saat membaca buku Pitung, Ali mendengar teriakan dari luar perpustakaan kecil tersebut. Setelah mendekati sumber suara Ali melihat anak kecil sedang di bully oleh orang berbadan besar dan lebih tua di banding dirinya.

Ali langsung bergerak dan melindungi bocah tersebut, dengan mengatakan akan melaporkan ke orang dewasa yang ada disekitar taman bermain tersebut atas pengeroyokan yang di lakukan mereka. Setelah kejadian tersebut Ali dan anak

yang ditolong berkenalan dan menjadi dekat, sekilas Ali melihat bayangan teman imajinasi yaitu Pitung melambaikan tangan kepada Ali sebagai ucapan perpisahan.

Uji Coba Kelayakan

Uji kelayakan karya perupa berupa cerita bergambar cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung juga lakukan dengan melakukan uji coba kepada calon pengguna pada hari Rabu tanggal

16 Agustus 2023 yaitu anak sekolah di Jakarta berusia 6 sampai 9 tahun untuk dimintai pendapat mengenai karya Seni Rupa berupa cerita bergambar cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung sebagai karakter tokoh pendukung, ada 5 anak bernama Gilang, Rizki, Zafran, Samsul, dan Ardi.



Gambar 2. Hasil Survei Karakter

Produk hasil Penelitian



Gambar 3. Produk Pemakaian Cerita Bergambar

Judul : Aku Ingin Seperti Pitung
Jenis Karya : *Picture Book*
Media : Digital
Tahun : 2023

Mengumpulkan sumber informasi mengenai keberadaan Pitung juga perupa dapatkan dari surat kabar untuk dijadikan sebagai referensi. Selain itu, perupa juga mencari ilustrasi tentang Pitung dari berbagai sumber lainnya. Data-data tentang minat baca sejak dini dan manfaatnya juga dicari perupa dari berbagai sumber. Perupa juga mencari referensi praktik untuk menentukan warna yang dipakai serta menentukan gaya karakter ilustrasi tokoh.

Pada tahap produksi ini, perupa memulai pembuatan *storyboard*. *Storyboard* adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Fungsinya untuk menggambarkan alur cerita secara garis besar mulai dari awal, pertengahan, hingga akhir. Langkah selanjutnya pada tahap produksi, perupa kemudian menata tata letak penulisan per halaman menjadi satu buku, dengan jarak dan keseimbangan sesuai garis pembatas. Setelah selesai selanjutnya perupa mencetak cerita bergambar dengan kertas berukuran

29,7 x 21 cm atau ukuran A4 yang dicetak di percetakan yaitu 1 lembar untuk cover depan belakang, 1 lembar lagi untuk info pembuat. Untuk cover cerita bergambar

cetak menggunakan jenis kertas *art cartoon* (lebih tebal pada permukaan), sedangkan dibagian dalam isi cerita menggunakan *art paper* (permukaan halus bahkan cenderung licin tetapi aman digunakan).

KESIMPULAN

Dari hasil pengumpulan literature yang perupa temukan, Pitung menjadi tokoh pahlawan Betawi sebagai bentuk perlawanan ketidakadilan kolonial Belanda dan tuan tanah di masa penjajah Belanda dengan merampok. Di sisi lain masa penjajah Belanda negara Belanda selaku penjajah Indonesia memaksa wartawannya di Indonesia mengeluarkan berita di koran harian milik Belanda haruslah berisi berita sesuai kepentingan pemerintah Belanda.

Penelitian *The Journal Pediatrics*, anak-anak sering membaca buku, kecerdasan akan terbentuk, dan kemampuan menyelesaikan masalah dapat lebih berkembang. Hasil wawancara dan survei dalam bentuk *google form* responden berusia anak-anak 75 % ternyata tidak pernah membaca buku tentang Pitung. Oleh karenanya, perupa menciptakan media 2 Dimensi berupa *picture book* berukuran A4 berbentuk persegi berisi cerita fiksi yang di cetak menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan Betawi Pitung berbaju adat Betawi berupa baju silat yang biasa digunakan oleh orang Betawi yang jago silat yang bernama baju Pangsi dengan latar belakang masa sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Fattah, Iwan, Mahmoed. (2017) "Pitung (Pituan Pitulung)".

Pustaka Al-kautsar. Jakarta timur.

Attas, Siti Gomo. (2017) "Seni Pertunjukan Cerita Si Pitung: Pertarungan Identitas Dan Representasi Budaya Betawi. Arkhais." *Jurnal Ilmu Bahasa dan Sasta Indonesia* Vol.8 (1): 70-80. UNJ Jakarta. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arkhais/article/view/3854>, 29 Januari 2023.

Berlian Anggara, Mercia, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky (2014) "Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun" Universitas Kristen Petra.

Budi, Mulia (22 Jun 2022) "Pemkot Jakbar Ungkap Alasan Abadikan 'Bang Pitung' Jadi Nama Jalan" <https://news.detik.com/berita/d-6140416/pemkot-jakbar-ungkap-alasan-abadikan-bang-pitung-jadi-nama-jalan>. Diakses tanggal 05 Mei 2023 pukul 22.42 WIB.

Dr. Verury Verona Handayani (18 Mei 2020) "Anak yang Hobi Membaca Punya Daya Imajinasi Tinggi" <https://www.halodoc.com/artike/anak-yang-hobi-membaca-punya-daya-imaginasi-tinggi> Diakses tanggal 05 Mei 2023 pukul 23.52 WIB.

Effendy, Yuliana, Gogor Bangsa, Hen Dian Yudani. (2013) "Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Genunai

- Untuk anak Usia 4-6 Tahun” Surabaya: Universitas Kristen.
- Halodoc, Redaksi. (19 September 2018) “Manfaat Baca Buku untuk Tumbuh Kembang Anak” <https://www.halodoc.com/artikel/manfaat-baca-buku-untuk-tumbuh-kembang-anak> Diakses tanggal 05 Mei 2023 pukul 22.50 WIB.
- Machdi, Imam. (2022) *Statistik Indonesia Tahun 2022*. Badan Pusat Statistik, Jakarta.
- Nurgiantoro, Burhan. (2004) “Sastra Anak: Persoalan Genre” *Jurnal Humaniora* Volume 16 No 2 Juni 2004, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugriantoro, Burhan. (2005) “Sastra Anak Pengantar Dunia Anak”. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Patton, Michael Quinn. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*, New Delhi.
- Trimansyah, Bambang. (2020) “Panduan Penulisan Buku Cerita Anak.” Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta.
- Van Till, Margreet. (2006) *Batavia bij nacht. Bloei en ondergang van het Indonesisch roverswezen in Batavia en de Ommelanden 1869-1942* atau *Batavia Kala Malam; Polisi, Bandit dan Senjata Api*, terjemahan Adiwoso, Nazarudin (2018), Masup Jakarta, Depok.