

Perancangan Buku Cerita Rakyat “Suri Ikun dan Dua Ekor Burung” Berbasis *Augmented Reality* untuk Menarik Minat Baca Anak - Anak

Johanes Yoseph Berlian Nahak¹, Nugroho Widya Prio Utomo²

¹ Desain Komunikasi Visual, Teknik dan Desain, Pradita University, Kabupaten Tangerang, Indonesia

² Desain Komunikasi Visual, Teknik dan Desain, Pradita University, Kabupaten Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: johanes.yoseph@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima :

21 Juli 2025

Artikel direvisi :

18 Agustus 2025

Artikel diterbitkan :

31 Agustus 2025

Abstrak

Penelitian ini merancang buku cerita rakyat “Suri ikun dan Dua Ekor Burung” dengan berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk melestarikan budaya Nusa Tenggara Timur sekaligus mendorong minat baca anak di era *digital*. Latar belakang penelitian ini didasari oleh menurunnya minat baca terhadap cerita rakyat yang dipicu dengan rendahnya literasi, berkurangnya kebiasaan dongeng, dan pengaruh masuknya budaya global. Cerita “Suri Ikun dan Dua Ekor Burung” yang berasal dari Nusa Tenggara Timur, Timor, memiliki pesan moral dan nilai kejujuran, ketulusan, dan kepedulian terhadap lingkungan yang penting untuk pembentukan karakter anak – anak. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dengan ahli cerita rakyat, ilustrator buku cerita anak, observasi pada buku cerita anak, dan studi literatur tentang ilustrasi, AR, dan buku cerita anak.

Penelitian ini menekankan pentingnya visual yang menarik bagi anak – anak, seperti ilustrasi yang mencerminkan budaya lokal, penggunaan warna yang cerah dan *font* yang mudah dibaca. Teknologi AR dalam buku bertujuan untuk memberikan pengalaman pada pembaca. Interaksi AR pada buku ini dirancang untuk memberikan interaktivitas pada pembaca. Selain itu, orang tua berperan penting dalam mengenalkan cerita rakyat untuk anak – anak. Oleh karena itu, rancangan buku ini bertujuan untuk melestarikan budaya dan sarana edukatif sekaligus dapat meningkatkan minat baca anak – anak di era *digital*.

Kata kunci: Buku cerita anak, Cerita rakyat, *Augmented Reality* (AR), Minat baca anak, Warisan budaya

Abstract

This research designs an Augmented Reality (AR)-based book of folklore "Suri Ikun and Two Tailed Bird" to preserve the culture of East Nusa Tenggara while encouraging children's interest in reading in the digital era. The background of this research is based on the declining interest in reading folklore triggered by low literacy, reduced fairy tale habits, and the influence of the influx of global culture. The story "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" from East Nusa Tenggara, Timor, has moral messages and values of honesty, sincerity, and care for the environment that are important for children's character building. This research uses a qualitative method through interviews with folklore experts and children's storybook illustrators, observation of children's storybooks, and literature studies on illustration, AR, and children's storybooks. This research emphasizes the importance of visuals that appeal to children, such as illustrations that reflect local culture, the use of bright colors and easy-to-read fonts. AR technology in the book aims to provide an experience to the reader. AR interaction in this book is designed to provide interactivity to readers. As well as the importance of the role of parents in introducing folklore to children. With that, this book design aims to preserve culture and educational facilities while increasing children's interest in reading in the digital era.

Keywords: *Children's storybook, Folklore, Augmented Reality (AR), Children's reading interest, Cultural heritage*

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan warisan budaya lisan dari masa lampau yang diceritakan secara turun temurun, cerita rakyat juga memiliki peran penting dalam melestarikan identitas dan sejarah suatu bangsa. Setiap cerita rakyat mencerminkan kekayaan budaya yang unik, yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam buku Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia Kelas X: Cerita Rakyat, cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam masyarakat yang kemudian tumbuh dan berkembang (Sumiati, 2020). Dahulu, cerita rakyat disampaikan dari secara lisan, tetapi sekarang banyak telah diadaptasi dalam bentuk cerita pendek atau novel (Fish, 2020).

Indonesia memiliki banyak suku, budaya, dan adat istiadat, sehingga kita memiliki banyak sekali cerita rakyat dari zaman dahulu. Namun, di era digital sekarang, minat masyarakat terhadap cerita rakyat mulai menurun, termasuk "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" dari Nusa Tenggara Timur pulau Timor. Faktor - faktor yang mempengaruhi kurangnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat. Pertama, rendahnya literasi, berdasarkan riset UNESCO dari Kompasiana (Bahyihya, 2024), Indonesia berada pada peringkat kedua dari bawah mengenai literasi dunia. Kedua, menurunnya tradisi mendongeng, tradisi dongeng dulu menjadi ciri khas untuk menyampaikan cerita rakyat. Akan tetapi, sekarang dongeng jarang didengar sehingga generasi muda semakin asing dengan warisan budaya. Ketiga

globalisasi, masuknya budaya asing di kalangan masyarakat membuat cerita rakyat terpinggirkan. Fenomena ini juga sejalan dengan temuan studi HarperCollins UK bersama NielsenIQ BookData BookData (Asia Grace, 2023) yang menunjukkan penurunan minat orang tua dalam membacakan buku pada anak hingga titik terendah. Hampir sepertiga orang tua Gen Z menganggap membaca sebagai "tugas belajar" dan bukan kegiatan menyenangkan, sementara hanya 40% orang tua dari berbagai generasi yang menikmatinya. Penyebabnya antara lain kesibukan orang tua, padatnya aktivitas anak, serta pergeseran minat anak pada hiburan digital. Penelitian juga mencatat, hanya 41% anak usia 0–4 tahun yang rutin dibacakan buku, turun dari 64% pada 2012, dengan angka yang lebih rendah pada anak laki-laki. Kondisi ini berisiko menumbuhkan persepsi bahwa membaca adalah kewajiban akademis, bukan hiburan. Padahal, anak yang sering dibacakan buku cenderung lebih bahagia, kreatif, memiliki keterampilan memecahkan masalah yang lebih baik, dan termotivasi membaca secara mandiri.

Cerita rakyat "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" memiliki pesan moral terutama bagi anak - anak. Cerita ini mengajarkan kebaikan hati, kejujuran, dan kasih sayang terhadap sesama makhluk hidup. Cerita ini juga mengingatkan kita akan pentingnya kebaikan hati dan kepedulian terhadap sesama. Alasan mengambil cerita ini untuk melestarikan warisan budaya dan memperkenalkan kepada generasi muda tentang keberagaman budaya Indonesia. Cerita ini dapat menjadi sarana pendidikan yang efektif untuk menanamkan nilai moral dan etika kepada anak - anak.

Untuk mengatasi tantangan ini, penulis ingin menghadirkan teknologi AR (*Augmented Reality*)

Ke dalam buku cerita sebagai solusi inovatif. AR memberikan pengalaman membaca yang interaktif yang membuat buku cerita menjadi lebih menarik. AR juga memungkinkan membuat karakter atau latar dalam buku dapat divisualisasikan dalam bentuk 2D atau 3D dalam buku cerita. Dengan AR, cerita rakyat dapat diperkenalkan kepada generasi muda dengan cara yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu penting juga peran orang tua untuk mengenalkan cerita rakyat untuk anak - anak sehingga mereka dapat menghargai dan melestarikan warisan budaya Indonesia.

Oleh karena itu, perancangan buku ini bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat. Terutama cerita rakyat dari Indonesia timur seperti "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" dari Timor, Nusa Tenggara Timur, dapat dilestarikan dan dikenal oleh generasi muda. Melalui penelitian ini juga bisa menjadi sarana media edukatif yang memperkenalkan nilai - nilai budaya, kearifan lokal dan warisan budaya dapat kembali hidup dan diwariskan kembali oleh generasi muda.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 BUKU CERITA ANAK

Cerita anak adalah karya sastra yang khusus untuk anak - anak dan isi dari ceritanya disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan emosi anak - anak. Meskipun cerita anak - anak disampaikan dengan sederhana, tetapi memiliki alur cerita yang kompleks dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami untuk menghibur anak - anak. Selain menghibur, cerita anak juga memiliki nilai - nilai moral yang penting untuk perkembangan anak dan layak. Melalui cerita bergambar, anak usia dini juga belajar mengungkapkan pikiran dan perasaan, mengasah kemampuan berpikir kritis,

menyampaikan ide, dan berkomunikasi dengan efektif (Andriani, 2024).

2.2 ILUSTRASI ANAK

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *Illustrare*, yang berarti proses menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi sangat penting karena membantu pembaca dapat membayangkan tokoh atau cerita yang diberikan (Dzaky et al., 2023). Ilustrasi biasanya digunakan pada buku anak, dengan tujuan membantu mereka berimajinasi saat membaca. Hal ini memungkinkan anak lebih mudah memahami makna atau pesan yang disampaikan dalam buku. Dalam buku ilustrasi ada beberapa yang perlu diperhatikan yaitu:

1. *Layout* dan proporsi gambar
2. Tipografi
3. Warna
4. Teknik gambar yang digunakan
5. Target tujuan untuk siapa

2.3 AUGMENTED REALITY (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan kita melihat objek 2D atau 3D dengan dunia nyata secara langsung melalui smartphone dan tablet. *AR* memberikan pengalaman interaktif dengan menambahkan informasi digital ke lingkungan sekitar kita. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang memungkinkan materi digital ditampilkan di dunia nyata. Dengan bantuan layar ponsel, pengguna bisa berinteraksi secara *real time* baik dengan objek digital maupun lingkungan fisik (Alfitriani dkk2021).

Dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* (AR) berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis serta mengaitkan pengetahuan dengan permasalahan maupun fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari

(Rahayu, 2023). Penerapan *AR* memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan *AR* diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan visualisasi digital yang menarik, *AR* juga dapat membantu anak - anak memahami konsep, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka lebih antusias dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif, yang di mana metode ini melakukan pendekatan penelitian yang berfokus pada pengamatan untuk memahami mengenai suatu fenomena. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dari wawancara, observasi, dan studi literatur.

Wawancara dilakukan untuk mengenal cerita Suri Ikun dan Dua Ekor Burung dan mencari tahu apakah cerita ini memiliki variasi lain dari segi alur dan pesan moral didalamnya. Selain itu, wawancara ini juga dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk membuat buku ilustrasi. Narasumber yang dipilih, yaitu Romo Patrisius Sixtus Bere, S.Fil., MA., seorang ahli cerita rakyat dari Nusa Tenggara Timur yang memahami konteks budaya dan isi cerita secara mendalam. Terdapat juga dua narasumber lain yang merupakan ilustrator senior, yaitu Tika Savitri dan Kevin Soeria Jaya yang berpengalaman mengerjakan buku ilustrasi anak. Observasi dilakukan dengan membandingkan cerita dan gaya gambar pada buku cerita anak. Dari sini, dapat diidentifikasi elemen visual, seperti pilihan palet warna, detail latar, serta gaya ilustrasi yang paling efektif

menarik perhatian anak dan mendukung pemahaman cerita. Studi literatur dilakukan untuk membangun landasan teori seputar cerita anak, ilustrasi, dan AR. Lima sumber utama yang dikaji adalah:

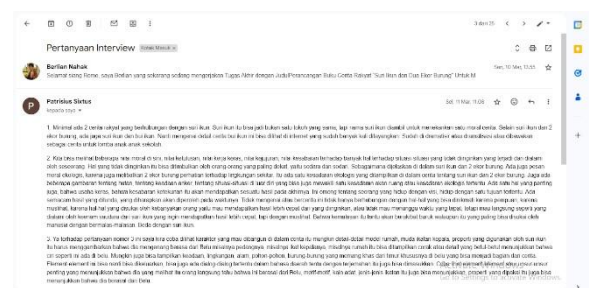
1. “Peran Cerita Bergambar dalam Mengasah Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Perspektif Kajian Cerita Anak” (Jurnal Penelitian Mahasiswa),
2. “Pengertian Ilustrasi, Fungsi, dan Jenis-jenisnya” (Kumparan),
3. “Apa itu *Augmented Reality*? Pengertian, Jenis dan Contohnya” (Cloudcomputing.id),
4. “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi Pencegahan Penculikan Pada Anak” (E-Proceeding of Art & Design, Vol. 10 No. 6), dan
5. “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbasis *Augmented Reality* di SMA Walisongo Semarang” (Jurnal IDEAS: Pendidikan, Sosial, Budaya).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 WAWANCARA

Setelah melakukan wawancara ada tiga orang yang bersedia, pertama ahli cerita rakyat Romo Patrisius Sixtus Bere, S.Fil., M.A. dan ilustrator buku cerita anak Tika Savitri dan Kevin Soeria Jaya. Dari hasil wawancara dengan Romo Patrisius Sixtus Bere, terungkap bahwa cerita Suri Ikun memiliki versi lain seperti “Suri Ikun dan Dua Ekor Burung” serta “Suri Ikun dan Bui Ikun” dan mengangkat nilai moral seperti ketulusan, ketekunan, kejujuran, kesabaran, serta kesadaran ekologis. Ia menekankan pentingnya menampilkan elemen budaya Belu (rumah adat, ikat kepala, motif kain, flora-fauna lokal) dan menyisipkan dialog bahasa daerah terjemahan untuk autentisitas visual.

Ilustrator Tika Savitri menyarankan penggunaan tekstur cat air digital dengan palet warna yang cerah agar sesuai dengan selera anak-anak Indonesia. Implementasinya terlihat pada ilustrasi suasana alam Timor yang penuh warna cerah dan lembut. Sementara itu, Kevin Soeria Jaya, menyarankan agar AR yang interaktif dan menyenangkan. Saran ini akan diwujudkan dengan menambahkan animasi 2D, seperti karakter yang dapat digerakkan atau efek visual yang muncul saat buku dipindai.



GAMBAR 1. HASIL WAWANCARA 1

(Sumber: Nahak, 2025)



GAMBAR 2. HASIL WAWANCARA 2

(Sumber: Nahak 2025)



GAMBAR 3. HASIL WAWANCARA 3

(Sumber: Nahak 2025)

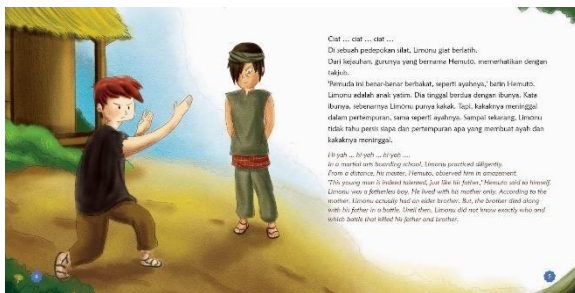
4.2 OBSERVASI

Meskipun cerita Suri Ikun memiliki alur cerita yang berbeda seperti "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" dan "Suri Ikun dan Bui Ikun", buku cerita anak ini berfokus pada versi "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung", sehingga penulis perlu membandingkan gaya ilustrasi dari buku-buku lain.



GAMBAR 4. SURI IKUN DAN 2 EKOR BURUNG

(Sumber: Bhuana Ilmu Populer, 2023)



GAMBAR 5. LIMONU SI PERKASA

(Sumber: Bhuana Ilmu Populer, 2023)

Pada gambar 6 menunjukkan gaya ilustrasi kartun yang ekspresif dengan garis-garis sederhana dan warna-warna cerah, menciptakan kesan ceria dan menarik bagi pembaca anak-anak. Penggunaan elemen komik dan *font sans-serif* yang tegas memperkuat karakterisasi tokoh dan alur cerita yang ringan. Selain itu, penyajian teks dwibahasa (Indonesia-Inggris) menunjukkan upaya untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Sebaliknya, gambar 7 mengusung gaya ilustrasi semi-realistis dengan detail yang lebih halus dan penggunaan warna yang lebih lembut, menciptakan suasana yang lebih tenang dan mendalam. Pilihan *font serif*

yang elegan dan formal, serta narasi yang lebih panjang, menunjukkan target pembaca yang lebih matang dan minat pada kisah petualangan dengan nilai moral yang kuat.

Secara keseluruhan, kedua gambar memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan cerita. Gambar pertama lebih fokus pada kesederhanaan dan daya tarik visual untuk anak-anak, sementara gambar kedua menekankan pada detail artistik dan narasi yang lebih kompleks untuk pembaca yang lebih dewasa.

4.4 STUDI LITERATUR

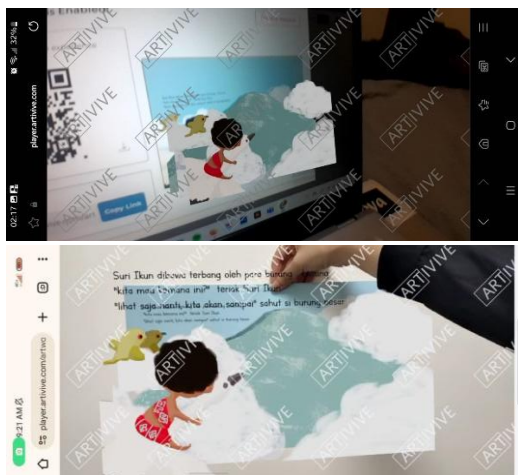
Studi literatur ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang cerita anak, ilustrasi anak, dan teknologi AR. Cerita anak adalah karya sastra yang sesuai untuk anak-anak, sederhana namun kompleks, dan mengandung nilai moral. Ilustrasi, dari kata Latin '*illustrare*', memperjelas isi buku, terutama penting dalam buku anak untuk membantu imajinasi. Pembuatan ilustrasi anak harus memperhatikan *layout*, tipografi, warna, teknik, dan target pembaca. Dengan AR, pengguna dapat memproyeksikan objek digital ke dunia nyata dan melihatnya langsung. AR menggunakan sensor kamera untuk memproses gambar dan video, mengenali objek, dan menciptakan interaksi.

Hasil studi literatur mengarahkan desain buku "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" untuk menggabungkan cerita sederhana penuh nilai moral, ilustrasi kartun cerah yang ramah anak, serta pengalaman tambahan berupa animasi AR 2D yang interaktif. Dengan demikian, buku tidak hanya menyenangkan untuk dibaca, tetapi juga mendidik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan dari hasil wawancara,

observasi dan studi literatur, penulis melakukan sketsa kasar mengenai perancangan buku ini.

4.5 IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* (AR)

Perancangan buku ini berfokus pada buku ilustrasi anak dengan berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk menarik minat baca anak - anak. Selain itu juga AR dapat meningkatkan daya tarik buku cerita dengan menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif. Visual AR yang ditampilkan dengan bentuk 2D. Ketika orang tua *scan* halaman tertentu karakter atau ilustrasi pada halaman buku akan muncul dalam bentuk 2D dan bergerak. Sebagai tahap awal, penulis melakukan uji coba dengan menggunakan Artivive untuk meninjau AR. Selanjutnya, pengembangan AR direncanakan menggunakan Unity dan Vuforia, nantinya dapat diakses melalui aplikasi khusus dan dapat diunduh di Play Store maupun App Store.



GAMBAR 6. CONTOH *AUGMENTED REALITY*

(Sumber: Nahak 2025)

4.6 VISUALISASI DESAIN WARNA

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain yang berfungsi untuk mengoptimalkan kualitas dan daya tarik sebuah karya. Setiap desain selalu membutuhkan penggunaan warna, baik dalam bentuk dasar maupun kombinasi warna yang lebih kompleks

(li & Pustaka, 2002). Palet warna yang digunakan dalam buku ini menggunakan warna seperti coklat, untuk menggambarkan alam seperti tanah, kayu atau karakter. hijau zaitun untuk daun, rumput, atau elemen alami lainnya. Biru muda cocok untuk langit, dan air. Ungu tua untuk *background* yang misterius seperti dalam hutan. Hijau terang untuk menunjukkan detail penting dalam ilustrasi.



GAMBAR 7. PALET WARNA

(Sumber: Nahak 2025)

TIPOGRAFI

Dalam ilustrasi buku anak, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai pilihan jenis huruf, tetapi juga sebagai elemen visual yang mendukung penyampaian cerita serta menarik perhatian pembaca usia dini. Penggunaan tipografi yang tepat mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih efektif, karena turut memengaruhi keterampilan anak dalam mengenali, membaca, dan memahami isi teks (Lee, 2025). Perpaduan *font* DK Cool Crayon dan Letters for Learners sangat cocok untuk buku anak-anak karena menggabungkan kreativitas dengan keterbacaan. DK Cool Crayon, yang bergaya seperti tulisan krayon, memberikan kesan ceria dan ekspresif, ideal untuk judul. Sementara itu, Letters for Learners, dengan bentuk hurufnya yang sederhana, memudahkan anak-anak belajar membaca. Kombinasi ini membuat buku ilustrasi menjadi menarik, hidup, dan tetap mudah dibaca.

Letters for Learners
DK Cool Crayon.tif
Cool Crayon

potensi buku ini dalam meningkatkan minat baca anak.

Dengan demikian, perancangan buku ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung" kepada generasi muda, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti ketulusan, kejujuran, dan kasih sayang, serta meningkatkan apresiasi terhadap keanekaragaman budaya Indonesia. Diharapkan, buku ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam melestarikan warisan budaya dan menumbuhkan minat baca anak - anak di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Ibu Adreana Lingga S, S.T., M.Sn. atas bimbingan dalam proses penulisan jurnal ini dan dapat terselesaikan. Serta ucapan terima kasih juga kepada Romo Patrisius Sixtus Bere, S.Fil., MA. dan ilustrator buku cerita anak Tika Savitri dan Kevin Soeria Jaya atas waktu dan pengetahuan yang berikan sebagai narasumber dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fish, B. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia Kelas X* (Vol. 2507, Issue February).
- Kristiani, D. (2023a). *Seri Cerita Rakyat Nusantara Gorontalo: Limonu si Perkasa*.
- Kristiani, D. (2023b). *Seri Cerita Rakyat Nusantara NTT: Suri Ikun dan Dua Ekor Burung*.
- Masie, S. R., Malabar, S., & Didipu, H. (2023). Pembelajaran menulis cerita anak berbasis pendekatan.

Jurnal Artikel:

- Andriani, F. et al. (2024). Peran Cerita Bergambar dalam Mengasah Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Perspektif Kajian Cerita Anak. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/Populer/article/view/2823>
- Dzaky, A. M., Gumilar, G., & Nastiti, N. E. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penculikan Pada Anak. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8760–8766. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200610/perancangan-buku-ilustrasi-sebagai-media-edukasi-pencegahan-penculikan-pada-anak.html>
- Hulinggi, M., Suharini, E., Sholeh, M., Santoso, A. B., & Husain, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbasis Augmented Reality di SMA Walisongo Semarang. *Jurnal Ideas Pendidikan, Sosial, Budaya*. <file:///C:/Users/User/Downloads/1868-1-9747-2-10-20250221.pdf>
- li, B. A. B., & Pustaka, T. (2002). *BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64*.
- Asia Grace. (2023). *This parenting tradition is dying with Gen Z — and it's harming their kids*. New York Post. <https://nypost.com/2025/04/30/lifestyle/this-parenting-tradition-is-dying-with-gen-z-and-its-harming-their-kids/>
- Bahyihya, S. N. H. (2024). *Kurangnya Minat Cerita Rakyat di Kalangan Masyarakat*. Kompasiana. [hattsps://www.kompasiana.com/sitinaswahafizhotulbahiyah4609/6683ea5634777c](https://www.kompasiana.com/sitinaswahafizhotulbahiyah4609/6683ea5634777c)

- 01e90eb752/kurangnya-minat-cerita-rakyat-di-kalangan-masyarakat
- Istilah, P. dan. (2023). *Pengertian Ilustrasi, Fungsi, dan Jenis-jenisnya*. Kumparan.
<https://kumparan.com/pengertian-danistilah/pengertian-ilustrasi-fungsi-danjenis-jenisnya-20dBqgFKHZ3>
- Lee, S. (2025). *Tipografi dalam Ilustrasi Buku Anak*. Number Analytics.
<https://www.numberanalytics.com/blog/ultimate-guide-typography-childrens-book-illustration>
- Rahayu, P. P. (2023). *Augmented Reality dalam Pembelajaran*. Kumparan.
<https://kumparan.com/purwatiyunirahayu/augmented-reality-dalam-pembelajaran-1zo9SaN7JaL/full>
- Rosa, N. (2023). *Apa Itu Cerita Rakyat? Ini Pengertian, Nilai, Karakteristik, dan*. DetikEdu.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6719909/apa-itu-cerita-rakyat-inipengertian-nilai-karakteristik-dancontohnya>
- Sari, R. P. (2024). *Apa itu Augmented Reality ? Pengertian, Jenis dan Contohnya*. Cloudcomputing.Id.
<https://www.cloudcomputing>