

Pengembangan Seri Buku Cerita Anak sebagai Media Pengenalan Wisata Jatigede

Retasari Dewi^{1*}, Susanne Dida², Agus Rahmat³, Kokom Komariah⁴, Yanti
Setianti⁵, Fajar Syuderajat⁶

Hubungan Masyarakat, Universitas Padjadjaran¹²³⁴
Televisi dan Film, Universitas Padjadjaran⁵
Bandung, Indonesia
Korespondensi: retasari.dewi@yunpad.ac.id¹

Abstract

Illustrated storybooks are frequently used as a medium to stimulate linguistic and verbal intelligence in children. Some storybooks are produced with the aim of providing health information, emotional understanding, exemplary stories, and even introducing tourist destinations. This community service activity aims to develop a series of storybooks based on the tourism potential of Jatigede District. This book consists of three series that will discuss the tourism potentials of Jatigede, including natural, socio-cultural, and man-made potentials. This book serves as a medium to introduce the tourism potential in Jatigede to the public, particularly elementary school students. The method used in this activity is research and development (R&D). The storybook development process itself goes through several stages, including: 1) storybook material survey stage, 2) Focus Group Discussion (FGD), 3) planning and script & design stage, 4) trial stage, 5) validation and revision stage, and 6) storybook dissemination. The validation stage was conducted by lecturers who are experts in visual communication and creative writing. The trial stage was conducted at an elementary school in Jatigede District during learning activities involving teachers, lower-grade students (grades 1-3), and upper-grade students (grades 4-6). During the field trial, a questionnaire (5 questions) was administered to the children.

Kata kunci: *Jatigede storybook; elementary school students; tourism*

Abstrak

Buku cerita bergambar kerap digunakan sebagai media stimulasi kecerdasan berbahasa dan berbicara pada anak-anak. Beberapa buku cerita diproduksi dengan tujuan memberikan informasi kesehatan, pemahaman emosi, cerita keteladanan, hingga pengenalan tempat wisata. Kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan seri buku cerita berdasarkan potensi wisata dari Kecamatan Jatigede. Buku ini terdiri dari tiga seri yang akan membahas mengenai potensi-potensi wisata yang dimiliki Jatigede diantaranya yaitu potensi alam, sosial budaya dan potensi buatan manusia. Buku ini menjadi media untuk mengenalkan potensi wisata yang ada di Jatigede kepada publik, khususnya siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan buku cerita itu sendiri melalui beberapa tahap, antara lain: 1) tahap survei materi buku cerita, 2) Diskusi Kelompok Terpimpin (DKT), 3) tahap Perencanaan dan Penyusunan naskah & design, 4) tahap uji coba, 5) tahap validasi dan revisi, dan 6) Diseminasi buku cerita. Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli komunikasi visual dan dosen ahli penulisan kreatif. Tahap uji coba dilakukan di Sekolah Dasar di Kecamatan Jatigede pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan bersama guru, murid kelas bawah (kelas 1–3) dan murid kelas atas (4–6). Pada saat uji coba lapangan menggunakan kuisioner (5 pertanyaan) yang ditujukan kepada anak-anak.

Kata kunci: buku cerita Jatigede; siswa sekolah dasar; pariwisata.

A. Pendahuluan

Kecamatan Jatigede merupakan salah satu wilayah di Kabupaten Sumedang yang memiliki potensi di bidang pertanian dan kehidupan masyarakat yang terkait erat dengan aliran Sungai Cimanuk. Diresmikannya Waduk Jatigede pada tahun 2015 memberikan dampak layaknya dua sisi mata uang bagi warga sekitar. Beberapa warga mengaku kehilangan mata pencaharian sehingga harus beralih profesi, dari petani menjadi pengelola usaha penangkapan ikan atau pedagang. Di sisi lain, dampak positif dari kehadiran Waduk Jatigede adalah menjadi cadangan air dan membuka potensi pariwisata. Proses pengembangan wilayah Jatigede sebagai daerah wisata bukanlah perkara mudah. Untuk itu, pemerintah telah menetapkan beberapa aturan guna mengatasi permasalahan yang muncul, yaitu Peraturan Presiden Nomor 1 Tahun 2015 tentang Penanganan Dampak Sosial Kemasyarakatan pada Pembangunan Waduk Jatigede dan Peraturan Daerah Kabupaten Sumedang Nomor 10 Tahun 2020 tentang Rencana Pengembangan Kawasan Wisata Jatigede. Rencana pengembangan kawasan pariwisata Jatigede bertujuan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat setempat. Sebagai bagian dari pengembangan pariwisata regional, Pemerintah Provinsi Jawa Barat bersama Pemerintah Kabupaten Sumedang menempatkan Jatigede sebagai destinasi wisata unggulan yang diharapkan menjadi magnet bagi pengunjung domestik dan mancanegara di kawasan timur Jawa Barat.

Kegiatan pariwisata yang memadukan pembangunan ekonomi dengan pendanaan untuk upaya pelestarian sumber daya sebagai atraksinya disebut dengan ekowisata (*ecotourism*) (Ceballos-Lascuráin, 1996). Potensi ekowisata terdiri dari tiga elemen yang disebut dengan *triple A's*, yaitu Atraksi, Aksesibilitas, dan Amenitas (Damanik & Weber, 2006). Atraksi dibagi menjadi tiga, yakni alam, budaya, dan buatan. Aksesibilitas mencakup infrastruktur transportasi yang menghubungkan wisatawan ke daerah tujuan wisata. Amenitas merujuk pada infrastruktur pendukung yang secara tidak langsung terkait dengan pariwisata namun tetap menjadi bagian penting, seperti akses jalan, bank, telekomunikasi, buku panduan wisata, dan seni pertunjukan.

Atraksi wisata yang ditawarkan di kawasan Waduk Jatigede terbilang lengkap. Dengan luas mencapai 4.896,22 hektar, lanskap Waduk Jatigede menawarkan pemandangan yang indah, udara sejuk, serta area persawahan dan hutan lindung di sekitarnya yang dapat menarik wisatawan dan peneliti tumbuhan. Dari segi seni budaya, potensi atraksi yang direncanakan untuk dikembangkan antara lain Kesenian Kuda Renggong, Gondang, Tarawangsa, Beluk, Karinding, serta Kampung Adat Cisempur dan Munjul. Sementara itu, wisata ziarah seperti Situs Gunung Lingga dan Dayeuhluhur di Kampung Adat Munjul telah mulai beroperasi. Adapun atraksi wisata buatan yang dikembangkan meliputi pembangunan bumi perkemahan di Puncak Damar dan Masjid Al-Kamil.



Gambar 1. Masjid Al Kamil

Sumber: Masjid Al Kamil

Salah satu potensi wisata buatan yang menonjol di kawasan Bendungan Jatigede adalah Masjid Al-Kamil. Masjid ini memiliki desain arsitektur modern yang terinspirasi dari filosofi bunga teratai dan simbol kujang—ikon khas budaya Sunda. Keindahan masjid yang berpadu dengan panorama perairan bendungan menjadikannya tidak hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga destinasi wisata religi yang menarik perhatian wisatawan. Riani (2021) menegaskan bahwa konsep wisata religi memiliki kekuatan ganda: selain menawarkan nilai spiritual, juga memperkuat identitas budaya lokal dalam konteks pariwisata modern. Hal ini sejalan dengan rencana pengembangan wisata di Jatigede yang tidak hanya mengandalkan aspek rekreasi, namun juga edukasi dan religi.

Dalam upaya pengembangan kawasan wisata Jatigede, dukungan berbagai pemangku kepentingan sangat dibutuhkan. Pemerintah, akademisi, komunitas lokal, dan dunia pendidikan memiliki peran penting dalam memperkenalkan potensi daerah ini secara berkelanjutan. Kolaborasi antara sektor pendidikan dan pariwisata melalui literasi berbasis budaya terbukti dapat memperkuat kesadaran wisata sekaligus menumbuhkan kebanggaan lokal (Kusuma, 2022). Berdasarkan data, jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Sumedang pada tahun 2024 mencapai lebih dari 1,8 juta orang, dengan kawasan Jatigede sebagai salah satu lokasi paling banyak dikunjungi (Kusnaedi, 2025). Meski demikian, media literasi anak yang mengangkat potensi wisata lokal tersebut masih sangat terbatas.

Tim PKM dan KKN Universitas Padjadjaran melihat peluang untuk berkontribusi melalui pengembangan media edukatif berbasis literasi, salah satunya dengan menciptakan buku cerita anak yang mengenalkan potensi wisata Jatigede, khususnya Masjid Al-Kamil. Pendekatan *storytelling* dalam media cerita anak terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap warisan budaya dan mendorong kebanggaan terhadap daerah asal (Kuswardani et al., 2025). Lebih lanjut, buku cerita bergambar berbasis budaya lokal mampu menarik minat baca siswa karena relevan dengan konteks kehidupan mereka (Ratminingsih & Budasi, 2018). Desain

visual yang menarik dalam buku cerita anak juga terbukti lebih efektif meningkatkan motivasi dan minat baca dibandingkan media digital yang cenderung pasif (Soegoto et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal, tim menemukan bahwa potensi wisata Jatigede belum banyak diangkat dalam bentuk media bacaan anak. Padahal, mengadaptasi potensi wisata ke dalam cerita anak dapat menanamkan nilai edukatif dan kebanggaan lokal sejak dini. Buku cerita bergambar yang menampilkan Masjid Al-Kamil berpotensi menjadi simbol literasi dan pariwisata sekaligus, memperkenalkan keindahan daerah melalui cara yang lebih dekat dengan dunia anak. Hal ini diperkuat oleh temuan Patria dkk. (2024) bahwa cerita anak yang menampilkan lokasi nyata dapat meningkatkan minat anak untuk mengunjungi tempat tersebut.

Selain untuk mempromosikan wisata lokal, penyusunan buku cerita ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kebanggaan warga Jatigede, khususnya anak-anak, terhadap daerahnya. Anak yang sejak dini mengenal kisah dan ikon lokal akan lebih mudah mengembangkan rasa memiliki terhadap lingkungan serta terdorong untuk ikut menjaga dan mempromosikannya. Hal ini sejalan dengan pandangan Kuswardani dkk. (2025) yang menekankan bahwa *storytelling* dapat menjadi sarana efektif untuk pendidikan karakter dan kebudayaan di kalangan siswa sekolah dasar.

Dalam konteks literasi, anak-anak Indonesia menghadapi tantangan berupa rendahnya minat baca. Natalia (2024) mencatat bahwa penguatan media tradisional seperti buku bergambar diperlukan sebagai alternatif dari dominasi konsumsi konten digital. Pengembangan bahan bacaan berbasis budaya lokal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan relevansi pembelajaran (Kusuma, 2022). Meskipun anak-anak saat ini lebih tertarik pada media digital, konsumsi berlebihan terhadap konten tersebut justru dapat menurunkan kemampuan literasi dasar, termasuk durasi fokus membaca. Sebaliknya, media cetak bergambar lebih mampu mempertahankan konsentrasi dan daya imajinasi anak (Soegoto et al., 2022).

Global Education Monitoring Report UNESCO menegaskan bahwa literasi pada anak usia sekolah dasar tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan memahami makna dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari (Read & Benavot, 2023). Dalam hal ini, buku cerita bergambar yang menggabungkan teks dan ilustrasi dalam satu kesatuan naratif memungkinkan anak lebih mudah memahami nilai dan pesan moral yang disampaikan (Nikolajeva, 2013). Di tingkat lokal, Ratminingsih dan Budasi (2018) menegaskan bahwa buku cerita bergambar berperan penting dalam memperkenalkan identitas daerah kepada anak-anak sejak dini.

Literasi budaya tidak hanya menumbuhkan apresiasi terhadap tradisi lokal, tetapi juga dapat menjadi sarana promosi wisata yang efektif. Media literasi yang mengangkat kekayaan budaya lokal mampu membangun *sense of place* pada pembacanya (Kusuma, 2022). Bahkan, penelitian Patria dkk. (2024) menemukan bahwa cerita anak yang menggambarkan destinasi tertentu dapat memicu minat anak untuk berkunjung, menjadikan literasi sebagai bagian dari strategi promosi pariwisata berkelanjutan.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, kegiatan pengabdian ini didasari oleh gagasan bahwa peningkatan literasi dapat berjalan selaras dengan promosi wisata daerah melalui pengembangan buku cerita bergambar berbasis nilai lokal. Dengan melibatkan guru, siswa, dan pemandu wisata, media yang dihasilkan tidak hanya relevan secara pendidikan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi dan sosial bagi masyarakat Jatigede.

Tim PKM dan KKN Universitas Padjadjaran melihat potensi ini sebagai peluang untuk menyusun draf buku cerita anak yang mengangkat tema wisata religi Masjid Al-Kamil sebagai media literasi dan promosi budaya lokal. Media ini diharapkan tidak hanya memperkenalkan destinasi wisata kepada anak-anak, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap lingkungan serta menghidupkan kembali budaya membaca di usia sekolah dasar. Dengan demikian, aktivitas pengabdian ini memberikan kontribusi ganda: mendukung pengembangan literasi anak sekaligus memperkuat promosi wisata berbasis budaya di Jatigede.

B. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengacu pada model *participatory development* dan pendekatan *community-based storytelling*. Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif masyarakat setempat termasuk guru, siswa, dan pemandu wisata—dalam proses identifikasi potensi cerita, perancangan naskah, hingga validasi produk literasi yang dihasilkan. Dengan demikian, buku cerita yang dikembangkan tidak hanya kontekstual secara budaya, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

Tahapan kegiatan pengabdian ini terdiri atas enam langkah utama yang mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall (1983), yang disederhanakan sesuai dengan konteks dan waktu pelaksanaan di lapangan. Keenam tahapan tersebut meliputi: 1) survei materi buku cerita; 2) Diskusi Kelompok Terpimpin (DKT); 3) perencanaan dan penyusunan naskah serta desain; 4) uji coba terbatas; 5) validasi dan revisi; serta 6) diseminasi buku cerita. Secara lebih rinci, tahapan inti pelaksanaan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengembangan Buku Cerita

Tahap	Kegiatan Utama	Tujuan	Waktu Pelaksanaan
1. Persiapan & Observasi	Survei ke SDN Cijeungjing II; wawancara semi-terstruktur dengan guru, siswa, dan	Mengidentifikasi potensi cerita, kebutuhan literasi siswa, serta nilai-nilai budaya lokal yang dapat diangkat dalam buku	16 Januari 2025

	pemandu wisata Masjid Al-Kamil		
2. Penyusunan Draft Buku	Penulisan naskah cerita, pembuatan desain karakter, dan ilustrasi awal berdasarkan hasil observasi dan wawancara	Menyusun narasi dan visual yang kontekstual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar	24 Januari 2025
3. Revisi & Validasi	Konsultasi dan diskusi dengan guru kelas, praktisi literasi, serta dosen ahli (komunikasi visual dan penulisan kreatif)	Menyempurnakan aspek kebahasaan, pesan edukatif, dan kesesuaian ilustrasi dengan budaya lokal	31 Januari 2025
4. Ilustrasi & Perancangan Tata Letak	Penyelesaian ilustrasi final, penyusunan tata letak (<i>layout</i>), dan pemilihan tipografi yang sesuai dengan pembaca anak	Menghasilkan buku cerita yang utuh, menarik secara visual, dan mudah dibaca oleh siswa kelas 1–6 SD	Februari 2025

Untuk memastikan bahwa buku yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Wawancara semi-terstruktur – Dilakukan terhadap guru kelas, siswa (perwakilan kelas rendah dan tinggi), serta pemandu wisata untuk menggali informasi tentang potensi cerita, kebiasaan literasi siswa, serta nilai-nilai budaya lokal yang melekat pada objek wisata Masjid Al-Kamil.
2. Observasi partisipatif – Dilakukan di SDN Cijeungjing II dan kawasan wisata Masjid Al-Kamil untuk memahami konteks lingkungan dan keseharian siswa.
3. Diskusi Kelompok Terpimpin (DKT) – Melibatkan guru dan mahasiswa KKN untuk membahas rancangan naskah dan ilustrasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.
4. Angket (kuesioner) – Digunakan pada saat uji coba lapangan terbatas, terdiri dari 5 pertanyaan sederhana yang diajukan secara lisan kepada siswa untuk menjangking respons awal terhadap buku cerita yang dikembangkan.

Data kualitatif dari wawancara, observasi, dan DKT dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama terkait kebutuhan literasi dan potensi cerita. Sementara itu, data dari angket uji coba dianalisis secara deskriptif kuantitatif sederhana untuk melihat kecenderungan respons siswa terhadap aspek visual, kemudahan memahami cerita, dan ketertarikan terhadap tokoh serta latar cerita.

Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan naskah serta ilustrasi sebelum buku dicetak dan didiseminasikan secara lebih luas.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Temuan Lapangan: Kebutuhan Media Literasi Berbasis Lokal

Observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN Cijeungjing II pada 16 Januari 2025 mengungkap sejumlah temuan penting terkait kondisi literasi siswa serta ketersediaan media pembelajaran berbasis lokal. Pada kelas rendah (kelas 1–3), guru mengidentifikasi adanya tantangan dalam literasi dasar, khususnya kesulitan membaca dan menulis dengan ejaan yang benar. Namun demikian, para guru juga mengamati bahwa antusiasme siswa meningkat secara signifikan ketika pembelajaran disampaikan melalui pendekatan naratif dan visual. Anak-anak lebih mudah mengingat tokoh dan alur cerita ketika materi disajikan dalam bentuk cerita atau mini drama.

Temuan ini sekaligus mengungkap minimnya ketersediaan media baca anak yang mengangkat konteks wisata dan budaya lokal, khususnya Jatigede dan Masjid Al-Kamil, sebagai bagian dari bahan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi media literasi yang relevan dan dekat dengan lingkungan keseharian siswa.

2. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Perspektif Guru, Siswa, dan Pemandu Wisata

2.1 Perspektif Guru

Guru SDN Cijeungjing II menuturkan bahwa sebagian besar siswa “belum mengetahui secara mendalam seperti contohnya bendungan itu apa, tujuannya apa, dan sebagainya, tapi mereka sudah tahu secara real wisatanya seperti apa.” Pernyataan ini mengindikasikan adanya *surface knowledge*, yaitu anak-anak hanya mengenali bentuk fisik destinasi wisata tanpa memahami makna dan fungsinya secara lebih mendalam.

Lebih lanjut, guru menyampaikan bahwa “anak-anak senang kalau bahas wisata karena mikirnya banyak main.” Hal ini menandakan bahwa tema wisata berpotensi menjadi *entry point* yang efektif untuk menumbuhkan minat baca siswa. Namun demikian, guru juga mengakui adanya tantangan berupa keterbatasan fokus, di mana anak “sering hilang fokus, misal disuruh cerita kembali mereka hanya bisa menyebutkan secara singkat.” Temuan ini memperkuat argumen bahwa media naratif-visual yang kontekstual sangat diperlukan. Apriliani dan Radia (2020) menegaskan

bahwa buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca karena memadukan elemen visual dengan aspek emosional anak.

2.2 Perspektif Pemandu Wisata

Wawancara dengan pemandu wisata di kawasan Masjid Al-Kamil dan Menara Kujang Sapasang mengungkap kekayaan narasi budaya dan simbolik yang melekat pada kedua objek wisata tersebut. Pemandu menjelaskan bahwa “masjid ini dibangun menyerupai bunga teratai dengan sembilan kelopak melambangkan kesempurnaan,” sementara “merak di jembatan melambangkan kecantikan dan kemuliaan serta merupakan ikon Sumedang selain tahu.” Ia juga menegaskan bahwa “masjid dan menara kujang dibangun bersebelahan karena konsepnya, agama dan budaya tidak dapat dipisahkan.”

Kutipan-kutipan tersebut menunjukkan adanya potensi besar bagi buku cerita anak untuk menjadi sarana pelestarian budaya dan religi melalui visualisasi simbol-simbol lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Rusdiah dkk. (2023) bahwa buku berbasis cerita rakyat atau wisata budaya berfungsi menjaga warisan bahasa dan nilai-nilai lokal agar tidak terasing di tengah arus globalisasi.

2.3 Perspektif Siswa

Wawancara dengan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media visual. Beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka lebih suka membaca jika buku dilengkapi dengan gambar dan warna yang cerah. Anak-anak juga menunjukkan rasa ingin tahu yang besar ketika mendengar cerita tentang “masjid di atas air” yang diceritakan oleh mahasiswa KKN, meskipun sebagian dari mereka belum pernah mengunjungi lokasi tersebut secara langsung.

Fakta ini memperkuat temuan bahwa media literasi yang efektif bagi anak usia sekolah dasar harus menghadirkan aspek visual yang kuat, narasi yang sederhana, serta tokoh sebaya yang dapat menjadi jembatan afektif bagi pembaca. Dalam buku yang dikembangkan, tokoh anak bernama Jojo dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

3. Proses Penyusunan Naskah: Dari Data Lapangan ke Cerita Anak

Penyusunan draf buku cerita dilakukan secara bertahap dengan mengacu pada data hasil observasi dan wawancara. Tahapan tersebut meliputi: (1) merangkum temuan lapangan, (2) menentukan judul, alur cerita, dialog antartokoh, serta pesan moral yang ingin disampaikan, dan (3) melakukan revisi berulang untuk menyesuaikan tingkat kebahasaan dengan daya tangkap siswa sekolah dasar.

Fokus cerita sengaja diarahkan pada tokoh anak (Jojo) untuk memudahkan proses identifikasi pembaca terhadap nilai-nilai yang ingin ditanamkan, sekaligus memperkenalkan ikon lokal seperti Masjid Al-Kamil melalui sudut pandang yang dekat dengan keseharian anak.

Tim KKNM Universitas Padjadjaran melaksanakan tiga tahap utama dalam proses penyusunan ini, yaitu: (1) riset dan wawancara dengan guru, siswa, dan pemandu wisata; (2) penyusunan draf cerita berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur; serta (3) pengecekan dan revisi untuk memastikan kesesuaian dengan kemampuan literasi siswa. Proses ini juga mencakup penyelarasan pesan moral dan perbaikan ilustrasi awal guna menjamin keterbacaan dan ketepatan sasaran usia pembaca.

Hasil dari serangkaian tahapan tersebut adalah sebuah draf naskah berjudul *Mimpi dari Masjid Al-Kamil*. Naskah ini menampilkan tokoh anak dengan atribut helm proyek, latar belakang Masjid Al-Kamil, serta bunga teratai sebagai elemen visual utama yang merepresentasikan filosofi arsitektur masjid.

Liburan Seru Jojo ke Masjid Al-Kamil

Seri Petualangan Jojo Anak Jatinangor



Draft Cover

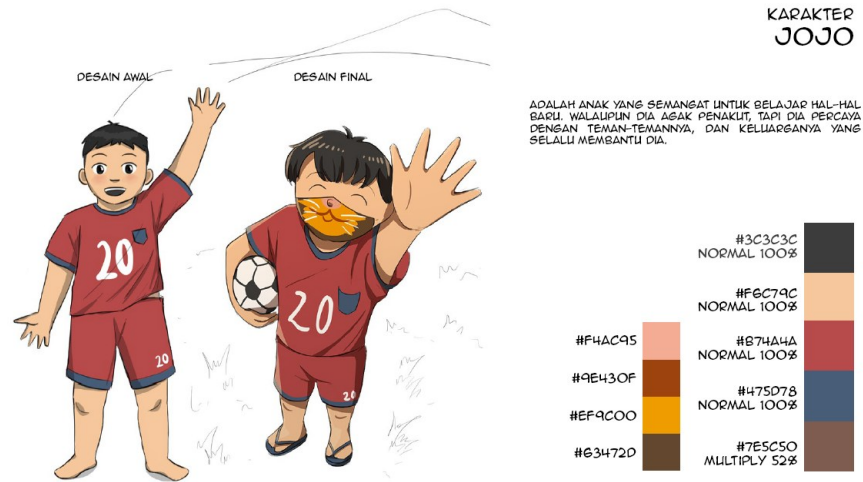
Final Cover

Gambar 2. Cover Buku Cerita *Mimpi dari Masjid Al Kamil*
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Pendekatan ini konsisten dengan tahapan survey–perancangan–revisi–sosialisasi yang dilaksanakan dalam penelitian Rusdiah, dkk (2023) dalam proyek digitalisasi cerita rakyat Mandar, yang menekankan pentingnya kolaborasi antara pengembang media, komunitas lokal, dan lembaga pendidikan untuk menghasilkan produk literasi kontekstual.

4. Rancangan Isi & Visual

Hasil pelaksanaan menghasilkan draft cerita *Mimpi dari Masjid Al-Kamil* (± 13 halaman) yang menggabungkan narasi sederhana, dialog ringkas, dan ilustrasi warna—disesuaikan dengan karakteristik pembaca usia SD.



Gambar 3. Jojo, Karakter Utama dalam buku cerita *Mimpi dari Masjid Al-Kamil*
Sumber: Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Universitas Padjadjaran

Narasi cerita menautkan pengalaman tokoh anak yang kagum dengan arsitektur masjid, Menara Kujang Sepasang dan bendungan Jatigede, dengan profesi arsitek. Unsur agama dilekatkan tanpa menggurui dalam dialog ayah yang mengajak Jojo melaksanakan salat jumat dan khutbah dari khatib di masjid. Tidak ada pesan moral khusus yang disampaikan dalam cerita. Pesan moral berasal dari perenungan tokoh utama yang ingin menjadi pribadi yang bermanfaat bagi daerah asalnya “Kabupaten Sumedang,” ini yang memperkuat kedekatan konteks lokal yang jarang hadir bahan bacaan sekolah yang umumnya berasal dari pemerintah pusat.

Praktik mengangkat budaya/wisata lokal ke dalam buku cerita bergambar didukung literatur pengabdian/bidang pendidikan budaya: (a) penekanan relevansi kontekstual lokal untuk menarik minat dan memori jangka panjang, (b) penggunaan visual–dialog untuk menjaga keterlibatan pembaca dini, dan (c) penyelarasan bahasa sesuai tahap literasi.

ILUSTRASI

- Jojo dengan muka malas di motor.
- Ayah di mengendarai motor dengan senyum teduh.
- Jojo melihat masjid dengan berbinar.



CERITA

- Sepanjang perjalanan, Jojo tampak lesu
- Tanpa Jojo sadari, mereka sudah sampai di Masjid yang dituju.
- “Sudah sampai Jo, Masjid kebanggaannya warga Jatigede Masjid Al Kamil” kata Ayah.
- Jojo turun dari motor dan melihat ke arah sekitar.
- Kemudian Jojo terkagum-kagum dengan keindahan pemandangan dan arsitektur bangunan masjid Al-Kamil.

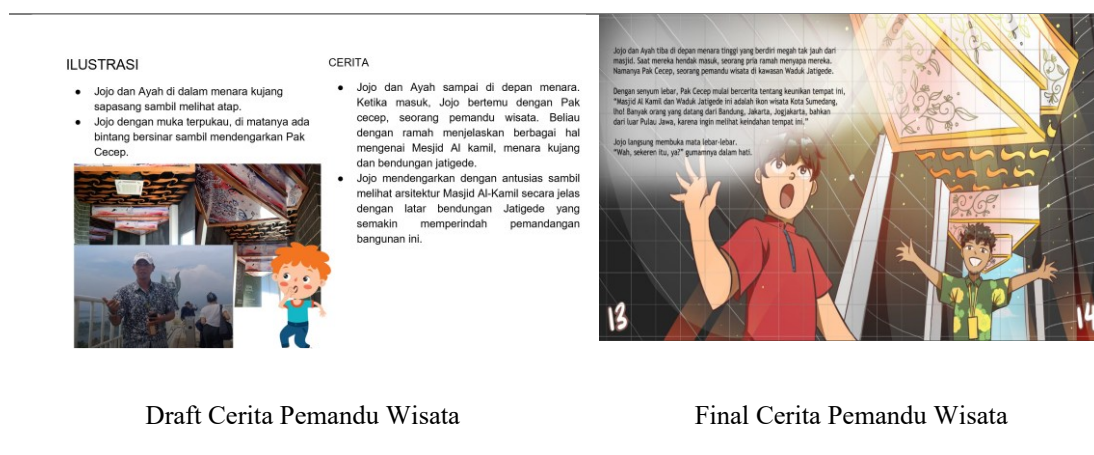
Gambar 4. Gambar Draft awal cerita *Liburan Seru Jojo ke Masjid Al-Kamil*
Sumber: Laporan Tim KKNM

5. Ilustrasi dan Perancangan Tata Letak Buku

Setelah naskah cerita disetujui, tahap berikutnya adalah proses ilustrasi dan perancangan tata letak buku. Tahap ini menjadi kunci karena menentukan daya tarik visual dan keterbacaan buku bagi pembaca usia sekolah dasar.

Ilustrator bekerja berdasarkan hasil riset lapangan dan foto dokumentasi yang dikumpulkan selama kunjungan ke kawasan Masjid Al-Kamil Jatigede. Ilustrator dalam buku ini adalah Farah Firdausi, dkk. Setiap adegan digambar dengan menonjolkan simbol lokal seperti bunga teratai, kujang, serta panorama bendungan untuk memastikan representasi budaya dan geografis tetap autentik. Bentuk dan warna disesuaikan dengan persepsi anak, menggunakan warna cerah dan ekspresi tokoh yang ramah.

Penataan teks dan gambar mengikuti prinsip *picturebook narrative balance* sebagaimana dijelaskan oleh Nikolajeva (2013) bahwa hubungan harmonis antara ilustrasi dan teks dapat membantu pembaca anak menafsirkan makna cerita lebih mudah. Setiap halaman diatur agar proporsi teks tidak lebih dari 35 % ruang halaman, sedangkan sisanya digunakan untuk visualisasi suasana, tokoh, dan latar.

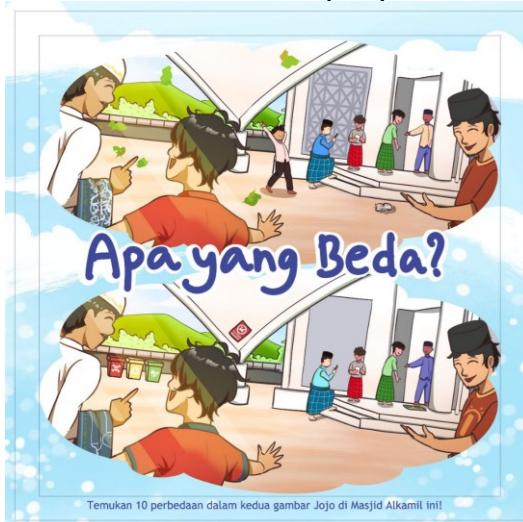


Gambar 5. Pemandu wisata yang menjelaskan mengenai Menara Kujang Sapasang
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Desain akhir dilakukan melalui proses kolaboratif antara mahasiswa KKNM dan dosen pembimbing. Tata letak diuji coba dengan pembaca sasaran (dua guru dan lima siswa) untuk memastikan ukuran huruf, kontras warna, serta penempatan dialog balon sesuai dengan tingkat keterbacaan. Hasil uji terbatas menunjukkan bahwa anak-anak “lebih cepat mengerti cerita kalau lihat gambarnya dulu, baru baca tulisannya”, seperti disampaikan oleh salah satu siswa kelas IV SDN Cijeungjing II.

Pendekatan visual seperti ini sejalan dengan temuan Ratminingsih & Budasi (2018) yang menyebutkan bahwa *picture storybooks* berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga memperkuat daya ingat visual anak terhadap nilai budaya di sekitarnya. Selain itu, Rusdiah, dkk (2023) menegaskan bahwa proses *co-creation* antara pendidik, ilustrator, dan masyarakat lokal penting untuk menjaga keaslian visual serta pesan budaya dalam buku cerita daerah.

Tahap ilustrasi dan desain ini menghasilkan layout akhir buku *Mimpi dari Masjid Al-Kamil* sebanyak 13 halaman berwarna penuh. Setiap halaman mengandung satu adegan utama dan dialog singkat yang memperkuat karakter Jojo sebagai anak lokal yang tertarik dengan objek wisata di daerahnya. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mempromosikan destinasi wisata melalui perspektif anak.



Gambar 6. Aktivitas dalam buku
Sumber: Dokumentasi Peneliti

6. Keterbatasan dan rencana penguatan

Keluaran saat ini masih berupa draft (naskah & ilustrasi awal), belum uji coba kelas berskala besar dan belum diintegrasikan dengan lembar aktivitas guru. Tim merekomendasikan: memperluas sumber informan (guru, pemandu, tokoh budaya) untuk memperkaya detail budaya–arsitektur, serta menambah siklus uji keterbacaan agar kosakata dan panjang kalimat makin sesuai profil kelas rendah–tinggi. Rekomendasi serupa memperbanyak sumber dan membandingkan informasi antar-narasumber untuk akurasi juga disampaikan pada bagian tindak lanjut laporan KKN.



Gambar 7. Uji Coba Terbatas
Sumber: Dokumentasi Peneliti

D. Penutup

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa (KKNM) Universitas Padjadjaran di Kecamatan Jatigede, Kabupaten Sumedang, telah berhasil menghasilkan draf buku cerita bergambar berjudul *Mimpi dari Masjid Al-Kamil*. Buku ini mengangkat potensi wisata religi dan budaya lokal sebagai sarana literasi bagi anak usia sekolah dasar, khususnya siswa di wilayah Jatigede.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, siswa, dan pemandu wisata, ditemukan bahwa pengetahuan siswa terhadap objek wisata lokal masih terbatas pada aspek visual permukaan (*surface knowledge*), belum menyentuh pemahaman terhadap makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Temuan ini mengonfirmasi perlunya intervensi media literasi yang mampu menjembatani kesenjangan antara pengenalan fisik dan pemahaman mendalam terhadap warisan budaya lokal.

Proses penyusunan buku dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan masyarakat sekitar, guru, dan mahasiswa KKNM. Melalui tahapan observasi lapangan, perancangan naskah, ilustrasi, validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas, dihasilkan produk awal yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan literasi anak-anak di wilayah Jatigede. Buku ini menggabungkan teks sederhana dengan ilustrasi kontekstual yang menampilkan ikon lokal seperti bunga teratai (*filosofi arsitektur Masjid Al-Kamil*) dan kujang (*simbol budaya Sunda*). Pendekatan ini tidak hanya memperkuat identitas daerah tetapi juga berpotensi menumbuhkan rasa kebanggaan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa siswa lebih antusias membaca buku yang menampilkan tempat-tempat yang mereka kenal secara visual. Sementara itu, para guru menilai bahwa buku ini potensial untuk digunakan sebagai bahan ajar muatan lokal dan literasi tematik di sekolah dasar. Dengan demikian, buku cerita anak berbasis potensi wisata terbukti dapat berfungsi ganda, yaitu sebagai media pendidikan literasi sekaligus alat promosi pariwisata yang berorientasi pada anak..

Secara teoretis, kegiatan ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya tentang efektivitas buku cerita bergambar berbasis budaya lokal dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai budaya (Ratminingsih & Budasi, 2018; Kusuma, 2022). Secara praktis, buku yang dikembangkan dapat menjadi model bagi pengembangan media literasi serupa di daerah tujuan wisata lain, sekaligus memperluas cakupan strategi promosi pariwisata yang selama ini lebih banyak menasar pengunjung dewasa.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, tim peneliti dan pemerintah daerah dapat memperluas konten buku ke bentuk seri, mencakup destinasi lain di kawasan Jatigede. Untuk Dinas Pendidikan, disarankan agar buku ini diintegrasikan ke dalam kegiatan *Gerakan Literasi Sekolah* (GLS) dan digunakan sebagai bahan bacaan tematik yang

relevan dengan konteks lokal. Untuk pemerintah Kecamatan Jatigede Kabupaten Sumedang dan pelaku pariwisata, media literasi ini dapat dijadikan bagian dari strategi komunikasi wisata yang berorientasi pada keluarga dan pendidikan anak. Untuk penelitian lanjutan, perlu dilakukan uji keterbacaan dan pengukuran dampak buku terhadap peningkatan literasi dan minat pembaca untuk mengunjungi objek wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ceballos-Lascuráin, H. (1996). *Tourism, ecotourism and protected areas: The state of nature-based tourism around the world and guidelines for its development*. IUCN. <https://doi.org/10.2305/IUCN.CH.1996.7.en>
- Damanik, J., & Weber, H. F. (2006). *Perencanaan ekowisata dari teori ke aplikasi*. CV Andi Offset.
- Kusnaedi, E. D. (2025, Januari). Jumlah kunjungan ke objek wisata Sumedang tahun 2024 meningkat. *Kabar Sumedang*. <https://kabarsumedang.pikiran-rakyat.com/kabar-sumedang/pr-3248965888/jumlah-kunjungan-ke-objek-wisata-sumedang-tahun-2024-meningkat>
- Kusuma, I. P. I. (2022). Developing reading material for elementary students in tourism area by inserting local culture. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 3(1), 109–127. <https://doi.org/10.30762/jeels.v3i1.176>
- Kuswardani, R., Ramadhan, R., Abdullah, M., & Abida, F. I. N. (2025). Inspiring children to explore cultural heritage through storytelling at historical tourism sites. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 5 (1), 10–20.
- Natalia, T. (2024, Desember 14). Minim baca, anak-anak Indonesia darurat literasi? *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128-595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi>
- Nikolajeva, M. (2013). *How picturebooks work*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203960615>
- Patria, T. A., Lusia, E., Pratiwi, I. I. A., & Rumba, R. (2024). Bringing places in stories to life: Influence of childhood stories on visit intention to the places in the stories. *ASEAN Journal on Hospitality and Tourism*, 22 (3), 298–309. <https://doi.org/10.5614/ajht.2024.22.3.04>
- Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2018). Local culture-based picture storybooks for teaching English for young learners. *SHS Web of Conferences*, 42, Article 00016. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200016>
- Read, R., & Benavot, A. (2023). Global Education Monitoring Report. Dalam *International encyclopedia of education* (Edisi ke-4, hlm. 553–564). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.01026-5>

- Riani, N. K. (2021). Pariwisata adalah pisau bermata dua. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2 (5). <https://www.neliti.com/id/publications/469819/pariwisata-adalah-pisau-bermata-2>
- Rusdiah, R., Rasjid, N., Irianti, A., Adiheri, A., & Reski, R. (2023). Digitalisasi cerita rakyat Mandar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1 (2), 2830–5302.
- Soegoto, S. W., Darmawan, A. F., Mahiranie, A. D., & Maulana, F. (2022). A smart picture book design using augmented reality technology. *International Journal of Research and Applied Technology*, 2 (2), 198–203. <https://doi.org/10.34010/injuratech.v2i2.8866>