



PENCIPTAAN *E-BOOK* ILUSTRASI CERITA ANAK DENGAN MUATAN LOKAL BATAK TOBA MENGGUNAKAN APLIKASI *AUTODESK SKETCHBOOK*

CREATION OF E-BOOK ILLUSTRATION of CHILDREN'S STORIES WITH LOCAL BATAK TOBA CONTENT USING AUTODESK SKETCHBOOK APP

Kezia Natasya Hutasoit¹, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan

Email: keziantshts0007@gmail.com¹, radenburhan@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 24-06-2025

Revised : 25-06-2025

Accepted : 27-06-2025

Pulished : 29-06-2025

Abstract

In the current digital era, e-books offer an engaging and accessible medium for children education, especially in preserving and introducing local cultural heritage. The Batak Toba culture possesses a rich cultural tapestry, including folk tales and indigenous wisdom, yet modern digital resources for introducing this heritage to children remain limited. This study addresses this gap by leveraging the robust illustration capabilities of Autodesk Sketchbook to produce high-quality, visually appealing digital content. The process involved selecting suitable Batak Toba folk tales, adapting narratives for a child-friendly e-book format, and then meticulously illustrating each story within Autodesk Sketchbook, covering stages from initial sketching and line art to base coloring, shading, detailing, and applying light effects. The resulting e-book aims to be an innovative and interactive tool that not only entertains but also effectively introduces children to the vibrant culture of Batak Toba, fostering early appreciation and pride in their local identity. This research demonstrates the practical feasibility of using Autodesk Sketchbook as a primary tool for developing compelling educational e-book illustrations rooted in local culture.

Keywords: E-book, Children stories, Autodesk Sketchbook

Abstrak

Di era digital saat ini, *e-book* menawarkan media pendidikan anak yang menarik dan mudah diakses, terutama dalam melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya lokal. Batak Toba kaya akan budaya, termasuk cerita rakyat dan kearifan lokal, namun sumber daya digital modern untuk memperkenalkan warisan ini kepada anak-anak masih terbatas. Studi ini mengatasi kesenjangan ini dengan memanfaatkan kemampuan ilustrasi yang kuat dari *Autodesk Sketchbook* untuk menghasilkan konten digital berkualitas tinggi dan menarik secara visual. Prosesnya meliputi pemilihan cerita rakyat Batak Toba yang sesuai, mengadaptasi narasi ke dalam format *e-book* yang ramah anak, dan kemudian dengan cermat mengilustrasikan setiap cerita dalam *Autodesk Sketchbook*, yang mencakup tahapan mulai dari sketsa awal dan seni garis hingga pewarnaan dasar, arsir, detailing, dan penerapan efek cahaya. *E-book* yang dihasilkan bertujuan untuk menjadi alat inovatif dan interaktif yang tidak hanya menghibur tetapi juga secara efektif memperkenalkan anak-anak pada budaya Batak Toba yang dinamis, menumbuhkan apresiasi dan kebanggaan sejak dini terhadap identitas lokal mereka. Penelitian ini menunjukkan kelayakan praktis penggunaan *Autodesk Sketchbook* sebagai alat utama untuk mengembangkan ilustrasi *e-book* pendidikan yang menarik dan berakar pada budaya lokal.

Kata Kunci: E-book, Cerita Anak, Autodesk Sketchbook



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah literasi. Literasi digital adalah kemampuan mengakses, memahami, menggunakan, dan menciptakan informasi dengan menggunakan teknologi digital (Cábyová, 2020; Saripudin, 2022). Buku fisik bukan lagi satu-satunya sarana yang digunakan khalayak untuk membaca. Era digital memerlukan kemampuan literasi yang lebih canggih untuk mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan mencari, mengakses, mengelola, menyajikan, dan berkomunikasi dengan objek digital merupakan suatu kemampuan dalam literasi digital.

Buku sebagai bahan bacaan kini dapat diakses melalui media digital yang disebut *E-book*. Keberadaan *E-book* telah membawa perubahan baru dalam cara belajar, memberikan kemudahan, keterjangkauan, dan ketersediaan. Buku elektronik (*electronic book/ E-book*) menawarkan alternatif dalam pengalaman membaca. Tidak hanya menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan elemen multimedia seperti gambar dan audio sehingga menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih interaktif dan menarik.

Seiring dengan perkembangan zaman, minat anak-anak terhadap cerita-cerita rakyat mulai menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang banyak media yang menarik untuk menyampaikan cerita-cerita tersebut, serta dominasi konten digital modern yang lebih populer di kalangan anak-anak. Cerita rakyat bisa dapat membantu pembiasaan siswa dalam melaksanakan kegiatan literasi membaca di sekolah (Rasyidi et al., 2023). Melalui kegiatan membaca cerita, anak dapat mengasah kemampuan berpikir untuk memahami makna (pesan moral), menyusun, dan menyimak.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kreatif untuk mengemas cerita-cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi generasi muda. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan menciptakan e-book cerita anak yang memadukan teks naratif dengan ilustrasi visual dan audio yang mudah diakses dan dibagikan secara online.

E-book diharapkan dapat menjadi media alternatif yang inovatif untuk memperkenalkan cerita rakyat bermuatan lokal Batak Toba kepada anak-anak secara menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, e-book ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak sejak dini, menumbuhkan rasa ingin tahu dan bangga terhadap identitas lokal dan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan aplikasi autodesk untuk penciptaan karya seni digital.

METODE PENELITIAN

Pada penciptaan menggunakan metode penciptaan karya seni, menurut Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. pada bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya* (2021:03) menyatakan bahwa didalam suatu karya seni terdapat dua pokok variabel yaitu, variabel isi dan variabel proses. Pada variabel isi ini mencangkup dari ide dan konsep. Sedangkan pada Variabel proses mencangkup isi, proses, bahan, sampai tahap final bentuk artistik.

Dalam mempermudah penciptaan karya ilustrasi yang telah dirancang, maka penulis menyusun tahapan penciptaan dengan metode (*Pre-factum, Practice-Led Investigate*) Hendriyana (2021:10), dimulai dengan tahap persiapan, selanjutnya dengan tahap mengimajinasi (eksplorasi),

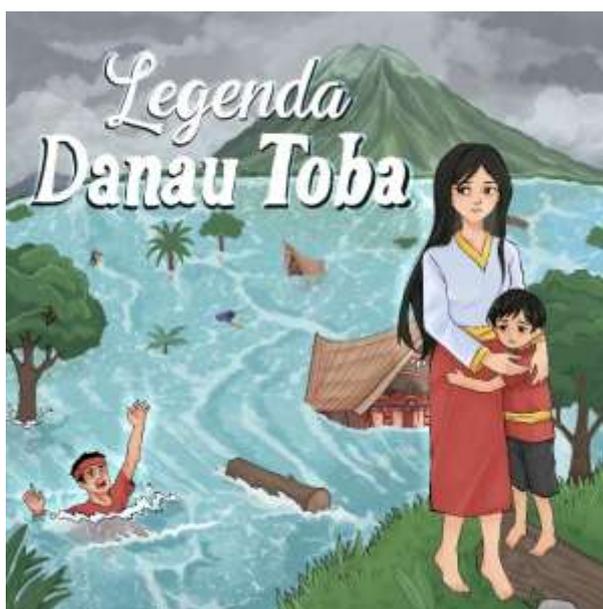


dan tahap pengembangan imajinasi (Perancangan), dan langkah yang terakhir yaitu tahap pengerjaan (perwujudan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan *E-book* ini meliputi tahapan sistematis mulai dari penentuan cerita rakyat Batak Toba yang relevan dan sesuai untuk anak-anak, dua judul yang dipilih antara lain: Legenda Danau Toba dan Si Mardan. penyusunan naskah adaptasi, perancangan storyboard visual, hingga eksekusi ilustrasi digital yang komprehensif. Seluruh tahapan ilustrasi—mulai dari pembuatan *sketsa*, *line art*, penerapan *base color*, *shading*, penambahan detail, hingga efek cahaya—dilakukan secara efektif dan efisien melalui berbagai fitur yang disediakan oleh *Autodesk Sketchbook*. *E-book* yang dihasilkan tidak hanya menyajikan cerita dengan visual yang menarik dan kaya warna, namun juga secara signifikan berpotensi sebagai media edukasi inovatif untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Batak Toba kepada generasi muda di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. alasan di pilih nya kedua cerita ini karna tidak hanya mengandung pesan moral yang dapat disampaikan dari generasi ke generasi, tetapi mengandung adat istiadat dan informasi budaya dari suatu daerah. Anak juga dapat memperoleh identitas diri mereka melalui perspektif budaya sendiri, karena itulah pengetahuan dan kearifan daerah yang terdapat dalam muatan lokal perlu diintegrasikan dalam pendidikan anak.

Setelah seluruh ilustrasi cerita anak Batak Toba selesai, dan telah di tambahkan teks narasi, file kemudian diekspor sebagai dengan format berkualitas tinggi, semua elemen ini akan disusun menjadi dokumen PDF final. Dokumen PDF ini kemudian diunggah ke *Heyzine Flipbook Maker* untuk dikonversi menjadi *flipbook* digital interaktif dengan efek membalik halaman yang realistis. Di *Heyzine*, *e-book* dapat diperkaya dengan fitur tambahan seperti narasi audio atau tautan interaktif, sebelum akhirnya dipublikasikan melalui tautan, kode QR, atau opsi *embed code* yang memungkinkan akses daring mudah bagi publik, sehingga cerita anak Batak Toba ini dapat tersebar luas.



Gambar 1.1 Sampul Depan

(Sumber: Kezia Natasya Hutasoit, 2025)



Proses Penciptaan

Penciptaan E-book ini dimulai dengan mengadaptasi naskah orisinal cerita rakyat Batak Toba menggunakan bahasa yang mudah di mengerti oleh anak-anak, kemudian, setelah *storyboard* cerita terbentuk, ada 4 tahapan pengerjaan ilustrasi, antara lain: Sketsa, *Line-art*, *Base-color*, *shading* dan detail, kemudian *effect*. Semua tahapan penciptaan ilustrasi di kerjakan menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*. Proses selanjutnya adalah penambahan teks menggunakan aplikasi *Ibis Paint*. Alasan memilih aplikasi ini di bandingkan dengan *Autodesk* adalah pilihan *font* yang lebih bervariasi. Setelah teks di tambahkan, file yang sudah di format dalam bentuk pdf kemudian di upload di aplikasi *Heyzine* untuk dijadikan *flipbook*. Setelah proses upload selesai, *Heyzine* menyediakan fitur untuk mengubah url (*Uniform Resource Locator*) atau link ke dalam bentuk QR (*Quick Respond*). QR code ini dapat di akses dengan mudah selama pembaca memiliki gadget dan akses internet.

KESIMPULAN

Proses penciptaan *e-book* ilustrasi cerita anak dengan muatan lokal Batak Toba menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*, dapat disimpulkan bahwa *Autodesk Sketchbook* merupakan perangkat lunak yang efektif dan memadai untuk menghasilkan ilustrasi digital untuk *e-book* anak. Fitur-fitur seperti manajemen layer, berbagai jenis *brush*, serta alat pewarnaan dan *shading* memungkinkan ilustrator untuk menciptakan gambar yang detail, ekspresif, dan menarik secara visual, yang sangat penting untuk menarik minat anak-anak. *E-book* yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berperan penting dalam melestarikan dan memperkenalkan kekayaan cerita rakyat serta nilai-nilai budaya Batak Toba kepada generasi muda di era digital. Integrasi muatan lokal dalam format *e-book* ilustrasi terbukti menjadi pendekatan inovatif untuk menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap warisan budaya mereka sendiri. Proses penciptaan ini menunjukkan bahwa dengan perpaduan antara kreativitas, penguasaan aplikasi desain, dan pemahaman akan konten budaya, media digital dapat menjadi sarana yang kuat untuk edukasi dan pelestarian.

SARAN

1. Pengembangan konten cerita: *E-book* ini dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak cerita rakyat Batak Toba lainnya atau bahkan kisah-kisah baru yang mengandung nilai-nilai lokal, sehingga koleksi *e-book* menjadi lebih kaya dan bervariasi.
2. Penambahan fitur interaktif: Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, *e-book* ini dapat dilengkapi dengan fitur interaktif yang lebih canggih, seperti narasi suara (*audio storytelling*), animasi sederhana pada ilustrasi.
3. Optimalisasi untuk platform publikasi: *E-book* ini dapat dioptimalkan untuk berbagai platform distribusi digital seperti *Google Play Books* agar jangkauannya lebih luas.
4. Pengembangan lebih lanjut *Autodesk Sketchbook*: Penelitian selanjutnya bisa mengeksplorasi teknik ilustrasi yang lebih kompleks atau menggabungkan *Autodesk Sketchbook* dengan aplikasi lain untuk menciptakan hasil yang lebih inovatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, A., Saragi, D., & Diningrat, R. B. S. N. (2024). Analisis Desain Kemasan Makanan Ringan Karya Siswa Kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi Ditinjau Dari Elemen Visual Seni Rupa. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 1(2), 60-83.
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10 (2), 138.
- Asare, S., Walden, P., Aniagyei, E., & Emmanuel, M. (2023). A comparative study of traditional art techniques versus digital art techniques in the context of college visual art education. *American Journal of Arts, Social and Humanity Studies*, 3(1), 21-34.
- Cala-Riquelme, F. (2021). Autodesk Sketchbook: An application that minimizes time and maximizes results of taxonomic drawing. *Zootaxa*, 4963(3), 577-586.
- Chen, M., & Huang, Y. C. (2024). Analysis on the Role of Picture Books in Children's Cognitive Development Education. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(1).
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 301-316.
- Foppa, V. (2014). *The Fundamentals of Drawing Leonardo Collection*. Italy. Vinciana.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216.
- Hendriyana, M. (2019). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: CV. Pilar
- Kartono, G., Sugito, S., & Azis, A. C. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan Lokal Batak Untuk Sekolah Menengah Di Kota Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 215-222.
- Manley, L., & Holley, R. P. (2012). History of the ebook: The changing face of books. *Technical Services Quarterly*, 29(4), 292-311.
- Masnuna. (2018) *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo. Indomedia Pustaka.
- Nusantara.
- Oktarina, P. S., Hari, N. P. L. S., & Ambarwati, N. M. W. (2020). The effectiveness of using picture book to motivate students especially young learners in reading. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 3(1), 72-79.
- Priyatno, A. (2015). *Memahami Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Rachmi, S., Malabar S., Didipu H. (2023). *PEMBELAJARAN MENULIS CERITA ANAK BERBASIS PENDEKATAN GROWTH MINDSET*. Yogyakarta. ZAHIR PUBLISHING
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133.
- Saragi, D., Sinaga, O., & Tarigan, N. (2022). *Metode Penelitian Kesenirupaan*. Medan. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas negeri Medan.
- ŞENER, B. (2016). Investigating the feasibility of digitally created industrial design sketchbooks. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 31(1).



Tarigan, J. R., Kembaren, B. P. B., Fionasari, R., Pambudi, N., & Hartono, R. (2024). Analysis of the Effectiveness of E-Books in Increasing Students' Digital Literacy. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(1), 36-48.

Tinneke, V. (2006). *Legenda Danau Toba dan Pulau Samosir*. Bandung. CV. NUANSA AULIA Website

Heldon-Dean, H. (2024). Why Is It Important to Read to Your Child? Retrieved from Child Mind Institute: <https://childmind.org/article/why-is-it-important-to-read-to-your-child/>

Allforkids. (2023). The Importance of Reading to Your Children. Diambil kembali dari Allforkids: <https://www.allforkids.org/news/blog/the-importance-of-reading-to-your-children>

Kompasiana. (2017). Asal Usul Pulau Simardan:

<https://www.kompasiana.com/siti54575/64dda7ed4addee27d0767ef5/asal-usul-pulau-simardan>