



Menghidupkan Sastra Anak Melalui **Augmented Reality**

Berbasis **Kearifan Lokal**
Marsipature Hutana Be



Stelly Martha Lova | Masta Marselina Sembiring
Ivana Septia Rahaya | Faisal

Menghidupkan Sastra Anak melalui Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Marsipature Hutana Be

Penulis:

**Stelly Martha Lova
Masta Marselina Sembiring
Ivana Septia Rahaya
Faisal**

Editor:

**Lala Jelita Ananda
Stefani
Tessa Nuary**



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Menghidupkan Sastra Anak melalui Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Marsipature Hutana Be

**Stelly Martha Lova
Masta Marselina Sembiring
Ivana Septia Rahaya
Faisal**

Editor:
Lala Jelita Ananda – Stefani – Tessa Nuary

TATA LETAK:
Wahyuni Putri Adeningsi

DESAIN SAMPUL:
Muhammad Adhar

SUMBER:
www.tdjpublisher.com

ISBN:
978-634-279-161-5

CETAKAN PERTAMA:
September 2026

UKURAN:
v + 238 Hal; 15.5 cm x 23 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku
ini dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022
TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER
Jl. Timor Raya No. 130 B, Kota Kupang, NTT
E-mail: tdj.denarapublisher@gmail.com

Kata Pengantar

=====

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya buku *“Menghidupkan Sastra Anak melalui Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Marsipature Hutana Be”*. Buku ini lahir dari kegelisahan sekaligus harapan bahwa sastra anak perlu terus didekatkan dengan kehidupan generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital. Sastra tidak cukup hanya dibaca sebagai rangkaian kata, tetapi perlu dihadirkan sebagai pengalaman yang memungkinkan anak mengenal cerita, menjelajahi imajinasi, memahami nilai, serta menemukan hubungan antara cerita dan kehidupannya. Kehadiran *Augmented Reality* dalam buku ini dipandang bukan sebagai pengganti buku, melainkan sebagai salah satu cara untuk memperluas pengalaman membaca.

Buku ini mempertemukan tiga ruang yang saling melengkapi, yaitu sastra anak, teknologi, dan kearifan lokal. Cerita menjadi pusat pengalaman, teknologi menjadi jembatan interaksi, sedangkan kearifan lokal memberikan akar nilai dan identitas yang membuat cerita memiliki makna. *Marsipature Hutana Be* dihadirkan sebagai salah satu contoh bagaimana nilai budaya dapat diterjemahkan ke dalam cerita, tokoh, lingkungan, visual, dan pengalaman AR yang dekat dengan dunia anak. Pembahasan dalam buku ini tidak hanya mengajak pembaca mengenal media yang telah dikembangkan, tetapi juga membuka kemungkinan bagi guru, dosen, mahasiswa, pengelola literasi, dan siapa pun yang memiliki perhatian terhadap sastra anak untuk mengembangkan pengalaman membaca yang kreatif, kontekstual, dan berakar pada budaya.

Buku ini pada akhirnya merupakan sebuah ajakan untuk terus menghidupkan sastra anak. Teknologi akan terus berkembang, bentuk media akan terus berubah, dan cara anak berinteraksi dengan cerita akan semakin beragam. Namun, di

tengah perubahan tersebut, cerita, nilai, budaya, kreativitas, dan pengalaman manusia tetap menjadi bagian yang tidak tergantikan. Semoga buku ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi para pendidik dan pegiat literasi untuk menghadirkan sastra yang lebih dekat dengan anak, budaya yang lebih hidup dalam pengalaman mereka, serta teknologi yang digunakan secara bijak untuk memperluas ruang belajar dan berimajinasi. Ketika cerita tetap hidup, budaya memiliki ruang untuk diwariskan; ketika teknologi digunakan dengan bijak, halaman buku dapat menjadi pintu menuju pengalaman yang lebih luas.

Medan, Agustus 2026
Penulis

Daftar Isi

=====

Kata Pengantar i

Daftar Isi iii

Bab 1 Mengapa Sastra Anak Perlu Dihidupkan?..... 1

 1.1 Sastra sebagai Jendela Dunia Anak 2

 1.2 Tantangan Pembelajaran Sastra di SD 6

 1.3 Ketika Teknologi Mengubah Cara Anak Belajar 9

 1.4 Mengapa Kearifan Lokal Perlu Dihadirkan? 11

 1.5 Augmented Reality sebagai Peluang Baru 13

Bab 2 Sastra Anak, Teknologi, dan Kearifan Lokal 16

 2.1 Ihwal Sastra Anak 17

 2.2 Pembelajaran Sastra pada Anak di Era Digital 21

 2.3 Augmented Reality dalam Pembelajaran Sastra..... 23

 2.4 Kearifan Lokal sebagai Fondasi Pembelajaran 27

 2.5 Marsipature Hutana Be sebagai Identitas Budaya 31

 2.6 Integrasi Sastra, Teknologi, dan Kearifan Lokal..... 34

Bab 3 Merancang Media Augmented Reality 38

 3.1 Mengapa Memilih Augmented Reality? 39

 3.2 Merancang Konsep Media 45

 3.3 Tahapan Pengembangan Media 50

 3.4 Mendesain Cerita Berbasis Marsipature Hutana Be 56

 3.5 Mendesain Pengalaman AR..... 62

 3.6 Dari Desain Menuju Produk 69

 3.7 Refleksi Pengembangan 74

Bab 4 Mengenal Media AR Berbasis Marsipature Hutana Be.....	77
4.1 Mengenal Produk Media	78
4.2 Mengenal Dunia Cerita	83
4.3 Mengenal Nilai Marsipature Hutana Be dalam Cerita	90
4.4 Mengenal Karakter dan Dunia Visual	97
4.5 Ketika Halaman Buku Menjadi AR	103
4.6 Menjelajahi Media: Dari Membaca ke Berinteraksi.....	109
4.7 Mengenal Media melalui Contoh Cerita	115
Bab 5 Implementasi Media AR dalam Pembelajaran Sastra.....	124
5.1 Menyiapkan Pembelajaran Berbasis Media AR	125
5.2 Mengawali Pengalaman Membaca	130
5.3 Mengeksplorasi Cerita melalui Augmented Reality	135
5.4 Menghidupkan Nilai melalui Aktivitas Pembelajaran ...	141
5.5 Refleksi dan Pengembangan Pengalaman Belajar.....	147
Bab 6 Mengembangkan Media dan Cerita AR untuk Konteks yang Lebih Luas.....	153
6.1 Media AR sebagai Prototipe yang Terus Berkembang ...	154
6.2 Mengembangkan Cerita dan Tokoh Baru	160
6.3 Mengembangkan AR Berbasis Budaya Lokal	167
6.4 Memperluas Konteks Pemanfaatan	172
6.5 Dari Satu Produk Menuju Ekosistem Cerita AR	178
Bab 7 Menjadi Guru dan Dosen yang Menghidupkan Sastra	185
7.1 Guru sebagai Perancang Pengalaman Sastra	186
7.2 Merancang Pembelajaran Sastra yang Bermakna	190
7.3 Menghidupkan Sastra di Luar Kelas	194
7.4 Mengajak Peserta Didik Menjadi Pencipta.....	199
7.5 Prinsip-prinsip Praktis untuk Guru dan Dosen	203