

BUAT INFOGRAFIS CERITA ANAK 3D BAHASA INDONESIA (**WARNA MERAH DIGANTI**)

Buat sebuah **infografis besar** dalam bentuk **buku cerita anak tiga dimensi berukuran kecil**, dengan nuansa imajinasi sinematik seperti film animasi kelas dunia, desain sinematik yang sangat mewah, detail realistis, pencahayaan lembut, dan komposisi yang menakjubkan.

Tampilkan seolah-olah kita sedang melihat **halaman nyata dari sebuah buku cerita**, yang membawa pembaca masuk ke dalam dunia cerita yang sangat memukau dan sesuai dengan tema cerita.

DESAIN UTAMA

Seluruh desain berdasarkan:

Judul:

"{{BERLOMBA-LOMBA DALAM KEBAIKAN}}"

Tokoh:

- **{{IHSAN}}**
- **{{RIDHO}}**
- **{{HABIBI}}**
- **{{NAILA}}**
- **{{MAYA}}**

Cerita:

Buat cerita anak lengkap hanya berdasarkan **judul cerita dan nama-nama tokoh** yang diberikan, tanpa memerlukan teks tambahan dari pengguna.

Ciptakan lingkungan orisinal yang sesuai dengan judul cerita.

Contoh:

- Jika judul tentang **taman hiburan**, buat lingkungan berupa kota taman hiburan.
- Jika tentang **sekolah**, buat cerita berlangsung di lingkungan sekolah.
- Jika tentang **sepak bola**, buat cerita berlangsung di dalam stadion.
- Jika tentang **perjalanan, safari, pabrik, toko, kota, kanal, atau tema lainnya**, bangun seluruh dunia cerita agar benar-benar sesuai dengan tema tersebut.
- Jika tentang **Agama**, buat cerita berlangsung di lingkungan sekolah yang bernuansa agama

ALUR CERITA

Cerita harus:

- Penuh petualangan dan kejadian yang saling berkaitan.
 - Memberikan pesan yang bermakna bagi anak-anak.
 - Penuh emosi dan penemuan yang menakjubkan.
 - Memiliki momen-momen sinematik yang kuat.
 - Mengandung dialog sederhana dan alami seperti percakapan anak-anak.
 - Memiliki situasi lucu, menegangkan, menakutkan, dan menyentuh.
 - Memuat teka-teki atau penemuan penting.
 - Memiliki akhir yang mendebarkan dan membuka kemungkinan untuk petualangan berikutnya.
-

DESAIN DUNIA CERITA

- Buku tiga dimensi dengan tampilan realistis.
 - Halaman melengkung dengan efek kaca realistis.
 - Potongan dan gelombang dekoratif pada sisi halaman, dari 1 hingga 8 variasi.
 - Setiap halaman memiliki warna yang berbeda.
 - Tata letak elemen yang kaya dan terdistribusi dengan baik.
 - Detail visual yang sangat tinggi.
 - Kualitas seperti buku yang siap diterbitkan secara profesional.
 - Desain menyerupai **buku cerita anak interaktif**.
 - Setiap halaman harus terasa hidup dan menjadi bagian dari dunia cerita.
-

STRUKTUR HALAMAN

1. SAMPUL

Buat sampul sinematik berukuran besar yang menampilkan tokoh-tokoh utama di dalam lingkungan utama cerita.

Tambahkan **judul cerita dalam bahasa Indonesia** dengan ukuran besar, menarik, mudah dibaca, dan memiliki desain tipografi yang indah.

2. TOKOH UTAMA

Buat satu halaman khusus yang menampilkan tokoh-tokoh utama.

Gunakan susunan **strip vertikal** untuk setiap tokoh.

Berikan deskripsi singkat mengenai:

- Nama tokoh.
- Peran dalam cerita.
- Karakter atau kepribadian.
- Hubungannya dengan petualangan.

Semua teks ditulis dalam **bahasa Indonesia yang benar dan mudah dipahami anak-anak**.

3. AWAL PETUALANGAN

Buat halaman yang memperkenalkan dunia cerita dan awal petualangan dengan cara yang menyenangkan dan sinematik.

Gunakan narasi pendek dalam BAHASA INDONESIA serta ilustrasi yang memperlihatkan anak-anak mulai memasuki dunia cerita.

4. TEKA-TEKI PERTAMA

Mulailah menceritakan peristiwa penting pertama.

Perkenalkan:

- Masalah yang dihadapi tokoh.
- Teka-teki pertama.
- Petunjuk yang ditemukan.
- Penemuan penting yang membuat petualangan semakin menarik.

Gunakan elemen visual seperti **laptop, peta, benda misterius, atau petunjuk rahasia** apabila sesuai dengan tema cerita.

5. PERCAYA DIRI

Buat halaman yang penuh dengan:

- Petualangan.
- Tantangan.
- Peristiwa menarik.
- Adegan sinematik.
- Gerakan karakter.
- Ekspresi emosional.
- Potongan adegan kecil yang menunjukkan perkembangan cerita.

Tekankan pesan **percaya kepada diri sendiri, keberanian, kerja sama, dan pantang menyerah**.

6. UJIAN / TANTANGAN

Buat banyak **gelembung dialog berbahasa Indonesia** antara para tokoh selama petualangan.

Dialog harus menampilkan berbagai emosi:

- Semangat.
- Kegembiraan.
- Ketakutan.
- Keheranan.
- Kelucuan.
- Keberanian.

Gunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan sesuai untuk anak-anak.

7. PELAJARAN DARI CERITA

Buat halaman setelah petualangan selesai yang menampilkan para tokoh dalam suasana ceria.

Tampilkan pesan moral atau pelajaran yang dapat dipetik anak-anak, misalnya:

- Persahabatan.
- Kerja sama.
- Kejujuran.
- Keberanian.
- Tanggung jawab.
- Menolong sesama.
- Tidak mudah menyerah.

Buat karakter-karakter terlihat hidup, ceria, dan ekspresif.

8. AKHIR YANG PENUH MISTERI

Buat sebuah ending sinematik yang besar dan menarik.

Akhir cerita harus:

- Menyelesaikan petualangan utama.

- Tetap menyisakan misteri.
- Memberikan petunjuk tentang petualangan baru.
- Menghadirkan unsur magis atau kejutan.
- Membuat anak-anak penasaran dengan bagian berikutnya.

GAYA VISUAL

Gunakan karakteristik berikut:

- Buku cerita anak tiga dimensi dengan detail ultra tinggi.
- Desain karakter bergaya animasi sinematik.
- Storytelling sinematik.
- Pencahayaan hangat dan mempesona.
- Lingkungan imajinatif.
- Lingkungan sangat detail.
- Storytelling interaktif melalui infografis.
- Tekstur ultra-realistis.
- Pencahayaan volumetrik yang lembut.
- Kualitas seperti publikasi profesional.
- Karakter lucu dan ekspresif.
- Gaya buku cerita edukatif anak berbahasa Indonesia.
- Atmosfer magis dan mempesona.
- Kedalaman ruang dan bayangan yang kaya.
- Tekstur realistis dan elegan.
- Komposisi visual sinematik.
- Cerita yang emosional.
- Tab atau penanda halaman dengan warna-warna cerah.
- Visual storytelling yang padat tetapi tetap rapi.
- Musik sinematik yang sesuai dengan suasana cerita jika format mendukung audio.
- Resolusi ultra-HD hingga **8K**.
- Teks BAHASA INDONESIA harus bersih, jelas, dan mudah dibaca.
- Adegan harus mampu menyampaikan emosi melalui ekspresi karakter.
- Gunakan warna yang hidup dan harmonis.

ELEMEN TAMBAHAN

Pastikan elemen-elemen berikut ditampilkan secara rapi dan sesuai kebutuhan cerita:

- Buku cerita 3D.
- Halaman realistis.
- Rak atau tempat buku jika sesuai dengan adegan.
- Kursi jika sesuai dengan lingkungan.
- Elemen dekorasi yang mendukung cerita.
- Lingkungan yang mewah tetapi tetap sesuai untuk anak-anak.
- Detail lingkungan yang kaya namun tidak berlebihan.

- Tidak menggunakan elemen yang tidak relevan dengan cerita.
-

FORMAT

Rasio: 9:16

Output: 3D berkualitas sangat tinggi

Resolusi: hingga 12K

Bahasa: Bahasa Indonesia

Target: Buku cerita/infografis edukatif anak

PENTING

Pastikan:

- Tidak ada kesalahan ejaan bahasa Indonesia
- Tata bahasa Indonesia harus benar.
- Teks Indonesia harus terbaca dengan jelas.
- Struktur cerita harus runtut.
- Setiap halaman memiliki hubungan dengan halaman sebelumnya dan berikutnya.
- Karakter harus konsisten dari awal hingga akhir.
- Lingkungan harus konsisten dengan tema cerita.
- Jangan menambahkan informasi yang bertentangan dengan judul atau karakter.
- Jangan membuat teks acak atau tidak bermakna.
- Semua elemen visual dan narasi harus tersusun secara sistematis dan profesional.



Petualangan Seru 5 Sahabat Mencari Kebenaran

Tokoh Utama



Ihsan

- Peran: Pemimpin kelompok.
- Karakter: Pemberani, bijak, dan selalu ingin tahu.
- Hubungan dengan petualangan: Mengajak teman-temannya untuk mencari kebenaran.



Ridho

- Peran: Peneliti dan pengamat.
- Karakter: Cerdas, teliti, dan suka membaca.
- Hubungan dengan petualangan: Mencari petunjuk penting dari buku dan sumber lain.



Habibi

- Peran: Penjaga semangat tim.
- Karakter: Ceria, humoris, dan suka membantu.
- Hubungan dengan petualangan: Membuat perjalanan lebih ringan dan menyenangkan.



Naila

- Peran: Pengingat dan penyejuk hati.
- Karakter: Baik hati, sabar, dan peduli.
- Hubungan dengan petualangan: Selalu memberi dukungan dan semangat.



Maya

- Peran: Pengambil keputusan.
- Karakter: Berani, mandiri, dan kreatif.
- Hubungan dengan petualangan: Memberikan ide-ide cemerlang untuk menyelesaikan masalah.

Awal Petualangan

Di sebuah perpustakaan tua yang tersembunyi di kota, lima sahabat—Ihsan, Ridho, Habibi, Naila, dan Maya—menemukan sebuah buku kuno yang sangat istimewa. Buku itu membawa mereka ke sebuah dunia misterius, yaitu dunia sumber hukum Islam.



Mereka pun memulai petualangan untuk menemukan dan memahami sumber hukum Islam yang benar, agar dapat membawa manfaat bagi diri, keluarga, dan masyarakat.

Teka-Teki Pertama

Saat menjelajahi dunia misterius, mereka menemukan sebuah peta kuno yang berisi teka-teki.



Teka-teki:
"Di mana letak cahaya petunjuk, ketika hati ragu dan langkah buntu?"

Petunjuk yang ditemukan:

- Sebuah peta kuno
- Sebuah kunci berbentuk bulan sabit
- Sebuah catatan ayat Al-Qur'an

Penemuan penting:

- Mereka menemukan bahwa kunci tersebut akan membuka gerbang menuju ilmu yang lebih dalam tentang sumber hukum Islam.

Percaya Diri



Jalan menuju kebenaran tidak selalu mudah. Mereka harus melewati hutan, sungai, dan tebing yang curam. Namun, dengan percaya diri, keberanian, kerja sama, dan pantang menyerah, mereka terus melangkah.

Bersama, kita lebih kuat!



Ujian / Tantangan



Pelajaran dari Cerita



Dari petualangan ini, kami belajar bahwa:

- Persahabatan itu sangat berharga.
- Kerja sama membuat semua lebih mudah.
- Kejujuran selalu membawa kebaikan.
- Keberanian adalah langkah awal menuju keberhasilan.
- Tanggung jawab membuat kita dipercaya.
- Tidak mudah menyerah adalah kunci meraih cita-cita.

Ilmu yang benar, hati yang bersih, hidup yang berkah!

Akhir yang Penuh Misteri

Akhirnya, mereka berhasil membuka gerbang ilmu dan menemukan kitab kuno yang berisi sumber hukum Islam: Al-Qur'an, Hadis, Ijma', dan Qiyas. Namun, saat mereka membuka kitab itu, muncul cahaya misterius...

Sebuah suara berkata:

"Petualangan kalian baru saja dimulai. Masih ada rahasia lain yang menunggu di tempat yang lebih jauh..."



Sampai jumpa di petualangan berikutnya...

Ilmu hari ini, petunjuk masa depan

