

## Perancangan Desain Karakter Pada Buku Cerita Interaktif Tentang Pembelajaran Nilai Sosial

Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi<sup>1\*</sup>, Masnuna<sup>2</sup>, Bayu Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

<sup>1</sup>21052010105@student.upnjatim.ac.id, <sup>2</sup>masnuna.dkv@upnjatim.ac.id,

<sup>3</sup>bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

### ABSTRAK

Pendidikan nilai sosial adalah sebuah proses yang penting dalam membentuk karakter dari seseorang. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran nilai sosial di sekolah maupun di luar sekolah adalah buku cerita interaktif. Desain karakter adalah elemen yang paling penting dalam pembuatan buku anak, oleh karena itu penulis melakukan perancangan desain karakter dari tokoh utama buku cerita interaktif yang berjudul "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa" yang ditujukan kepada anak usia 10-12 tahun. Metode yang penulis gunakan adalah dengan analisis deskriptif kuantitatif serta deskriptif kualitatif. Penulis merancang desain karakter tokoh utama buku ini dengan acuan target audiens yaitu anak-anak usia 10-12 tahun, menggunakan gaya ilustrasi kartun, menggunakan warna hangat untuk menciptakan suasana yang ramah dan warna dingin untuk suasana yang serius.

**Kata Kunci:** *Ilustrasi, Desain Karakter, Buku Anak.*

### ABSTRACT

Social value education is an important process in shaping a person's character. One way to teach these values in and outside of school is interactive story books. Character design is the most important element in creating children's books, because of this the writer designed the character design for the main character in an interactive storybook titled "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa" which is aimed at children aged 10-12 years. The method used by the writer is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The author designed the main character of this book based on the target audience, children aged 10-12 years old. Using cartoon style for the illustration, warm colors to create a friendly atmosphere, and cool colors to create a serious atmosphere.

**Keywords:** *Illustration, Character Design, Children's Book.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses seseorang untuk meningkatkan kemampuan dalam berbagai aspek melalui kegiatan formal maupun informal, di mana nilai sosial tidak hanya menjadi tanggung jawab guru melainkan juga keluarga dan lingkungan sekitar anak (Admizal & Fitri, 2018). Disebutkan dalam laman Direktorat Guru Pendidikan Dasar (2022), pendidikan karakter atau nilai sosial adalah upaya menanamkan kebiasaan baik pada anak, dengan tujuan membantu anak dapat bertindak, berpikir, dan bersikap yang sesuai dengan nilai sosial di masyarakat. Dijelaskan dalam laman resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), terdapat program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang fokus pada pendidikan karakter atau nilai sosial anak. Fokus utama dalam program ini adalah menanamkan nilai religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong.

Kurangnya kemampuan anak menerapkan nilai sosial akan memberikan pengaruh buruk dalam kehidupan anak. Anak akan merasa tidak diterima dan tidak percaya diri sehingga mengganggu perkembangan emosional maupun sosial anak (Massa et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Supriyanto, seorang guru wali kelas 6 di SDN Mojo 3/222 Surabaya menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran nilai sosial kepada siswa-siswinya sangat terbatas dikarenakan tidak dapat mengawasi anak-anak sepanjang hari, Oleh karena itu Supriyanto berpendapat perlunya kolaborasi antara pihak sekolah dengan guru dalam pembelajaran nilai sosial. Selain itu 52,3% responden dari 105 responden kuesioner yang telah disebar oleh penulis berpendapat bahwa anak-anak usia 10-12 tahun kerap kali memiliki kemampuan yang kurang dalam menerapkan nilai sosial. 86,7% responden berpendapat bahwa nilai sosial tidak cukup hanya diajarkan di sekolah, sehingga harus juga diajarkan di luar sekolah. Dapat disimpulkan bahwa nilai sosial seorang anak akan terpengaruh oleh faktor internal yang didasari oleh kebiasaan, kemauan, dan naluri, serta faktor eksternal yang didasari oleh pendidikan dan lingkungan di sekitar anak (Abdusshomad, 2020). Lingkungan masyarakat yang tidak sesuai dengan nilai sosial yang diajarkan oleh orang tua, akan dapat menimbulkan rasa bingung kepada anak-anak dalam menerima pembelajaran nilai sosial yang benar (Oktaviyanti et al., 2016).

Pendidikan nilai sosial dilakukan dengan cara yang beragam, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media buku cerita interaktif. Ilustrasi dalam buku cerita akan memudahkan anak dalam memahami makna dan isi buku (Masnuna & Firmansyah, 2022). Buku cerita yang berisikan ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Yunisa et al., 2024). Menurut Wibowo pada tahun 2023, dalam jurnal milik Aqmarina dan Susilo, dijelaskan bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar anak yang mendalam (Aqmarina & Susilo, 2025). Selain itu, buku cerita interaktif akan merangsang kemampuan berpikir anak, sehingga anak akan berpikir secara deduktif dalam menghadapi permasalahan yang ditemukan (Sinaga & Kusumandyoko, 2023). Anak sekolah dasar mampu berpikir secara logika dengan cukup matang ketika mengamati suatu hal, namun kurang dalam hal yang abstrak (Juwantara, 2019). Dalam perancangan buku cerita anak, desain karakter tokoh adalah sebuah penggambaran untuk menjelaskan sikap, atau karakteristik yang hendak disampaikan kepada orang lain (Pramudya & Agustina, 2018). Desain karakter memiliki peran penting dalam membangun emosi pembaca dan alur cerita yang menarik (Pratiwi et al., 2024). Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah kartun, di mana kartun dapat menyampaikan pesan tersirat dari sebuah cerita kepada anak-anak (Sumartono et al., 2025).

Perancangan ini akan fokus pada bagaimana proses merancang desain karakter tokoh utama dalam buku cerita interaktif yang mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak usia 10-12 tahun yang berjudul "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa".

## **METODE PERANCANGAN**

Metode yang digunakan oleh penulis dalam perancangan desain karakter ini adalah metode campuran yang memadukan antara analisis deskriptif kuantitatif serta deskriptif kualitatif.

- a. Kuesioner dengan 100 responden anak usia 10-12 tahun untuk memilih desain karakter yang dirasa cocok dan sesuai untuk buku cerita yang ditujukan kepada anak usia 10-12 tahun.
- b. Wawancara dengan ilustrator buku anak untuk mengetahui jenis ilustrasi yang sesuai untuk buku cerita anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain

Langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan desain karakter adalah merumuskan konsep dari data-data yang telah diperoleh. Konsep yang dimaksud dalam perancangan ini adalah konsep verbal dan konsep visual.

#### 1. Konsep Verbal

Karakter utama dari buku cerita "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa" adalah anak yang bernama Juna, karakteristik Juna dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Berjenis kelamin laki-laki
- 2) Berusia 10 tahun, atau setara dengan kelas 4 SD
- 3) Digambarkan sebagai anak yang memiliki sifat jahil, nakal, tidak disiplin, keras kepala dan pemalas
- 4) Awalnya berpendapat bahwa nilai sosial tidak penting untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari, namun kemudian mulai menyadari kesalahannya

#### 2. Konsep Visual

##### a. Gaya ilustrasi

Ilustrasi digunakan tidak hanya untuk memperjelas suatu teks, melainkan juga dapat digunakan tanpa teks bila ilustrasi memiliki makna yang terkandung dalam elemen-elemen ilustrasi tersebut (Hermanto, 2018). Jenis ilustrasi dibagi menjadi dua yaitu ilustrasi bitmap dan vector (Simanjuntak & Baharuddin, 2018).

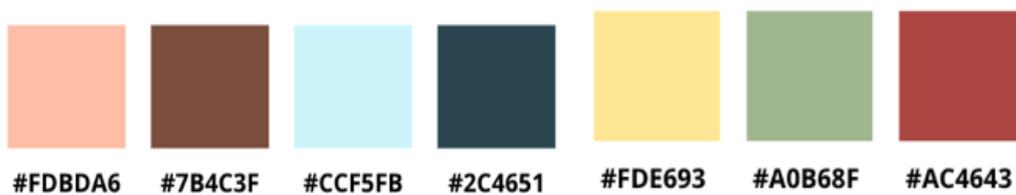


Gambar 1. Gaya Gambar  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gaya ilustrasi yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah gaya ilustrasi kartun. Hal ini dikarenakan kartun dapat mempresentasikan sebuah kejadian dengan cara menghibur dan sering digunakan dalam buku bacaan maupun pembelajaran anak (Amellya & Aryanto, 2021). Hal ini juga telah tervalidasi dengan pernyataan seorang ilustrator buku anak, di mana berdasarkan wawancara dengan Ardiyani Febi Isnaeni, seorang ilustrator buku anak, gaya gambar yang sesuai digunakan dalam perancangan buku cerita interaktif adalah gaya gambar yang terlihat ramah.

### b. Warna

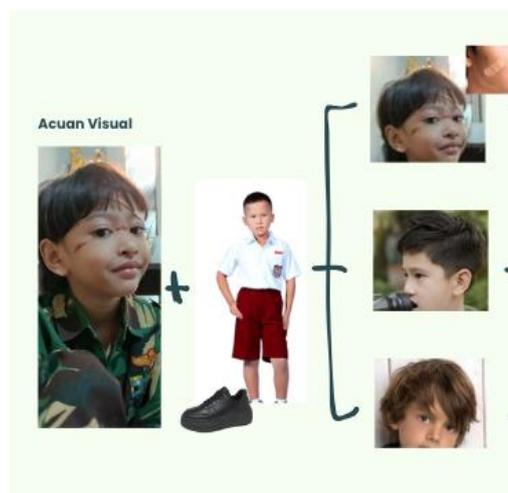
Warna adalah elemen desain yang dapat dikenali pertama kali oleh manusia ketika melihat suatu objek sebelum mengenali bentuk objek, oleh karena itu warna adalah elemen yang sangat penting dalam desain (Listya, 2018). Warna dikelompokkan menjadi dua, yaitu warna hangat seperti jingga, kuning dan merah yang biasanya untuk menggambarkan kesan ceria, serta warna dingin seperti biru, ungu, dan hijau untuk kesan yang tenang (Astuti, 2018).



Gambar 2. Contoh Penggunaan Warna  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Warna yang digunakan dalam buku cerita adalah didominasi dengan warna hangat yang kemudian dipadukan dengan warna dingin sesuai dengan suasana cerita. Buku cerita anak yang penuh warna, tapi tetap terlihat sederhana akan lebih mudah dipahami (Halim & Munthe, 2019).

### c. Acuan Visual karakter



Gambar 3. Acuan Karakter Juna  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Acuan desain karakter Juna adalah seorang anak berjenis kelamin laki-laki, dan berusia 10 tahun yang memiliki bentuk fisik kurus, berkulit cerah, bermata coklat, berambut hitam kecoklatan, dan berambut lurus. Juna juga digambarkan tidak menggunakan seragam lengkap untuk menggambarkan sifatnya yang nakal dan tidak disiplin.

#### d. Alternatif Desain Karakter

Berdasarkan acuan karakter yang telah dipaparkan, penulis membuat tiga sketsa desain alternatif dari karakter Juna.



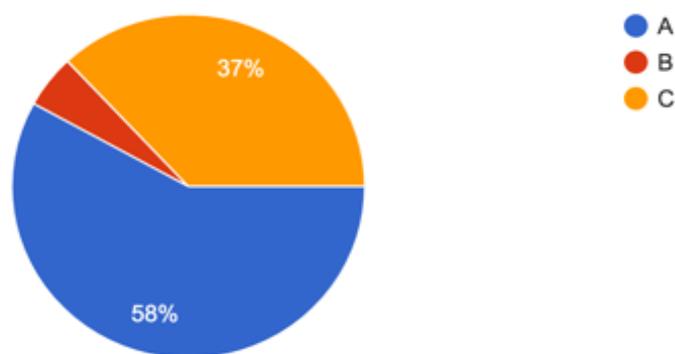
Gambar 4. Alternatif Desain Karakter Juna  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### d. Desain Karakter Final

Pemilihan karakter melibatkan dosen pembimbing berupa asistensi alternatif yang akan dilampirkan dalam kuesioner yang ditujukan kepada anak-anak usia 10-12 tahun. Kemudian penulis menyebarkan kuesioner kepada siswa dan siswi kelas 4-6 di SDN Mojo III/222 Surabaya.



Gambar 5. Desain Karakter Terpilih  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 6. Hasil Kuesioner Desain Karakter Terpilih  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah kuesioner disebar, penulis menemukan bahwa desain karakter yang terpilih untuk karakter Juna sebagai tokoh utama dari buku cerita interaktif yang berjudul "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa" yang memiliki sifat jahil, nakal, tidak disiplin, keras kepala dan malas adalah desain alternatif pertama dengan jumlah suara 58 responden dari 100 anak.

## KESIMPULAN

Perancangan desain karakter dari buku cerita interaktif yang mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak, yang berjudul "Bukan Katak dalam Tempurung: Belajar Nilai Sosial dengan Peribahasa" dilakukan dengan menggunakan metode campuran berupa kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Desain karakter tokoh utama yang bernama Juna, dirancang sesuai dengan sifat dan karakteristik Juna untuk menggambarkan anak-anak yang belum paham dan belum dapat menerapkan nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Desain karakter dibuat dengan gaya kartun yang memberikan kesan ramah untuk menarik perhatian anak-anak dan membangun hubungan emosional antara pembaca dengan buku. Pemilihan desain karakter ini melibatkan 100 responden yang terdiri dari anak-anak usia 10-12 tahun atau setara dengan anak kelas 4-6 SD di SDN Mojo 3/222 Surabaya untuk memvalidasi desain yang paling cocok dan sesuai untuk buku yang dirancang.

Perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan, terutama dalam ekspresi tokoh utama yang kurang beragam. Di tahap selanjutnya, penulis akan mengembangkan ekspresi karakter sehingga dapat lebih terhubung dengan ini cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.407>
- Admizal, A., & Fitri, E. (2018). Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 163–180. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6778>

- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS 1 SDN MEDAENG 2 SIDOARJO. *Jurnal Barik*, 2(3), 60–72. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. <http://https://purpendijournal.com/index.php/talif>
- Astuti, A. D. (2018). PENERAPAN WARNA PADA RUANG INTERIOR ANAK AUTIS. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. (2022). Pendidikan Karakter : Peranan Dalam Menciptakan Peserta Didik yang Berkualitas. Retrieved January 10, 2025, from Direktorat Guru Pendidikan Dasar website: [gurudikdas.kemdikbud.go.id](http://gurudikdas.kemdikbud.go.id)
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.
- Hermanto, Y. A. L. (2018). IDENTIFIKASI ILUSTRASI-TIPOGRAFI GRAPHIC VERNACULAR SEBAGAI SISTEM TANDA & IDENTITAS WARUNG TENDA DI KOTA MALANG. In *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)* (Vol. 3, Issue 2).
- Juwantara, R. A. (2019). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER. Retrieved October 6, 2024, from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan website: <https://www.kemdikbud.go.id>
- Listya, A. (2018). KONSEP DAN PENGGUNAAN WARNA DALAM INFOGRAFIS.
- Masnuna, & Firmansyah, M. A. H. (2022). MEDIA PROMOSI BUKU “PETUALANGAN DI DUNIA NUTRISI” UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. In *Online) SENADA* (Vol. 5). <http://senada.idbbali.ac.id>
- Massa, N., Rahman, M., & Napu, Y. (2020). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jambura Journal Community Empowerment*, 1–10. <https://doi.org/10.37411/jjce.v1i1.92>
- Oktaviyanti, I., Sutarto, J., & Atmaja, H. T. (2016). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI SOSIAL DALAM MEMBENTUK PERILAKU SOSIAL SISWA SD. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Pramudya, B., & Agustina, M. (2018). Kajian Korelasi Visual Karakter Desain Ainz Ooal Gown Pada Serial Overlord Dalam Pembentukan Persepsi Audience. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 2(2), 2597–4300.
- Pratiwi, W., Sn, S., & Sn, M. (2024). ANALISA BAHASA BENTUK PADA DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI “SPIRITED AWAY.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 08(01), 2597–4300.
- Simanjuntak, A. V., & Baharuddin. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS TEKS EKSPANASI DENGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL. In *Jurnal Komunitas Bahasa* (Vol. 6, Issue 2).
- Sinaga, A. C. N., & Kusumandyoko, T. C. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI ENERGI ALTERNATIF BIOENERGI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 09(01), 2597–4300.
- Yunisa, D. M., Sarjono, & Arizal, F. W. (2024). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pernikahan Adat Ponorogo Sebagai Referensi Budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 08(02), 2597–4300.