

# PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF KISAH “ORANG SAMARIA YANG MURAH HATI” UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Yofina Melinda Putri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: <sup>1</sup>melindayofina@gmail.com

Received:  
17-01-2026  
Reviewed:  
24-01-2026  
Accepted:  
31-01-2026

**ABSTRAK:** Perancangan buku interaktif dengan mengangkat kisah 'Orang Samaria yang Murah Hati' dilatarbelakangi oleh fenomena menurunnya empati pada anak, yang tercermin dari meningkatnya kasus perundungan di Indonesia sebesar 30 hingga 60 kasus per tahun. Sebagai langkah preventif, diperlukan upaya pembentukan karakter sejak usia 4-6 tahun dengan perancangan media buku interaktif ini. Nilai dasar pada injil Lukas 10:25-37 ini mengajarkan pentingnya mengasihi dan tolong menolong tanpa memandang perbedaan. Oleh karena itu, pendekatan interaktif pada buku ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia 4-6 tahun. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking 5 tahap (*empathize, define, ideate, prototype, dan test*). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara guru sekolah minggu, observasi, studi literatur, dan *website*. Melalui perancangan ini, dihasilkan sebuah buku dengan elemen interaktif campuran, diantaranya: *pop-up, lift-the-flap, pull-tab, dan participation*. Proses uji coba penggunaan karya dilakukan kepada 17 anak sekolah minggu sebagai responden dan hasil uji menunjukkan bahwa buku interaktif ini dapat menjadi media pembentukan karakter khususnya pada nilai-nilai empati dan kepedulian.

**Kata Kunci:** Buku Interaktif, Cerita Alkitab, Pembentukan Karakter, Penurunan Empati, Nilai Kristiani

**ABSTRACT:** The design of an interactive book featuring the story of 'The Good Samaritan' is motivated by the decline in empathy among children, as reflected in the increasing number of bullying cases in Indonesia, reaching 30 to 60 cases per year. As a preventive measure, character building efforts are necessary from an early age, specifically between the ages of 4 to 6, through the development of this interactive book as a learning medium. The core values found in the Gospel of Luke 10:25-37 emphasize the importance of loving and helping

*others regardless of differences. Therefore, the interactive approach in this book is intended to provide a fun and meaningful learning experience for young children. This design adopts the five stages of the Design Thinking method: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews with Sunday school teachers, observations, literature reviews, and online sources. The final product is a book with various interactive elements, including pop-up, lift-the-flap, pull-tab, and participation activities. A trial was conducted involving 17 Sunday school children as respondents. The results indicate that this interactive book can effectively serve as a medium for character development, particularly in cultivating empathy and compassion.*

**Keywords:** *Interactive Books, Bible Stories, Character Development, Decreased Empathy, Christian Values*

## PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial yang memerlukan satu sama lain. Untuk hidup berdampingan, perlu adanya etika yang menjadi alat kontrol untuk melakukan suatu tindakan dan perkataan dalam berinteraksi antar sesama (Gultom, 2017). Dalam etika bersosial terdapat beberapa nilai yang terkandung didalamnya, salah satunya adalah nilai empati. Nilai empati merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain dan merespons secara positif kebutuhan dan penderitaan mereka sehingga dapat membantu membangun hubungan yang harmonis dan meningkatkan perhatian terhadap kesejahteraan satu sama lain. (Dwi, 2023).

Namun, rasa empati di kalangan remaja saat ini mulai yang salah satu indikasinya adalah peningkatan kasus perundungan (Koentjoro, 2019). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan adanya peningkatan jumlah kasus perundungan yang berkisar antara 30 hingga 60 per tahun. Terlebih, Indonesia kini berada di urutan kelima dalam hal kasus perundungan. Penurunan empati khususnya pada kalangan anak-anak hingga muda mudi diakibatkan oleh kurangnya interaksi sosial dan penggunaan gadget berlebih. Sikap tersebut membuat seseorang tidak diterima dalam masyarakat karena perilaku-perilakunya yang tidak menyenangkan orang lain. Untuk itu sangat penting bagi masyarakat menumbuhkan kembali nilai-nilai empati yang telah luntur.

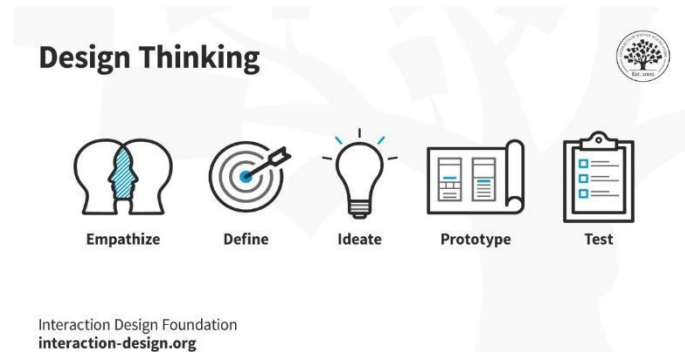
Menumbuhkan nilai empati pada masyarakat perlu diterapkan sejak anak usia dini sebagai bentuk tindakan preventif untuk mencegah perilaku-perilaku nir empati seperti kasus perundungan. Dengan penanaman nilai empati tersebut, karakter anak akan terbentuk menjadi fondasi dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Pembentukan karakter anak dapat dimulai di ruang lingkup terkecil yakni keluarga, karena pada usia tersebut anak cenderung banyak menghabiskan waktu dan berinteraksi bersama keluarga. Selain itu, dalam buku yang berjudul Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Drs. Slamet Suryana menyatakan bahwa usia dini disebut masa *golden age* pada anak yang mana 80% otak anak bekerja pada masa ini dan dapat menyerap berbagai macam informasi yang diterima sehingga mendukung perkembangan fisik, mental, dan spiritual untuk membentuk karakter si anak.

Dalam lingkungan keluarga dan masyarakat khususnya umat kristiani, pendidikan karakter dapat diajarkan melalui cerita alkitab salah satunya dari injil Lukas 10: 25-37 berjudul “Orang Samaria yang Murah Hati”. Dalam injil tersebut terkandung pelajaran hidup yang berkaitan dengan empati dan kepedulian terhadap sesama melalui sikap serta perilaku antar tokoh di dalamnya yang sesuai dengan nilai etika dalam pembentukan karakter anak. Oleh karena itu perlu adanya media pengenalan nilai karakter yang memvisualisasikan kisah tersebut supaya anak usia 4-6 tahun tertarik untuk membacanya dan dengan bentuk- bentuk interaktif yang muncul di setiap halaman tersebut, diharapkan anak menjadi lebih mencermati dan memahami isi dari kisah yang diangkat. Tujuan dari perancangan ini adalah

menjelaskan konsep perancangan, mendeskripsikan proses perancangan, dan menampilkan visualisasi buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati”.

## METODE PERANCANGAN

Buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati” menggunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh Hasso Plattner *Institute of Design* di Stanford. *Design thinking* merupakan suatu pendekatan atau metode yang digunakan dalam pemecahan masalah dengan memperoleh dan memproses informasi secara mendalam, kreatif, dan praktis untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai pengguna. Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. *Design Thinking* (Sumber: *Interaction Design*,2018).

Pada tahap *empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami permasalahan, kebiasaan, serta metode penyampaian pesan dan pembelajaran pada khalayak sasaran, dalam hal ini anak usia 4-6 tahun. Data tersebut dibagi menjadi 2 jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Pada perancangan ini, data primer diperoleh dari hasil Observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur dan *website*. Data yang terkumpul dianalisis pada tahap *define* untuk memaparkan rumusan masalah. Analisis data yang dilakukan menggunakan metode 5W+1H. Selanjutnya, pada tahap *ideate* dimulai dengan merancang tujuan kreatif, strategi kreatif, serta program kreatif sebagai hasil gagasan atau ide dari permasalahan yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Kemudian, ide tersebut mulai dirancang dan divisualisasikan pada tahap *prototype*. Proses *prototype* meliputi pembuatan *thumbnail*, *dummy*, *tight tissue*, hasil cetak, validasi ahli, dan *final design*. Di tahap akhir merupakan tahap *test* dimana buku interaktif tersebut akan dilakukan pengujian kelayakan kepada partisipan anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui apakah hasil rancangan tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang pengguna inginkan dan butuhkan.

## KERANGKA TEORETIK

### A. Cerita Alkitab “Orang Samaria yang Murah Hati”

Alkitab merupakan sebuah buku yang berisikan firman Tuhan mengenai terdapat sejarah/peristiwa dunia dan silsilah, ajaran, nubuat, dan doa dalam bentuk tulisan sebagai pedoman hidup orang kristen. Terdapat kisah-kisah teladan yang dapat dijadikan bahan materi yang disesuaikan bobotnya kepada anak-anak, salah satunya dalam injil Lukas 10: 25-37 berjudul “Orang Samaria yang Murah Hati”. Injil tersebut mengandung pesan moral untuk mengasihi sesama manusia yang diumpamakan dalam kisah seorang laki-laki Yahudi menjadi korban perampokan dari para penyamun yang kemudian diselamatkan oleh orang Samaria disaat tidak ada satu orangpun yang menyelamatkannya.

### B. Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan sebuah media penyampaian informasi yang dikemas dengan fitur-fitur yang dapat dimainkan atau merespon aksi sehingga pembaca memiliki pengalaman lebih dari sekedar membaca. Menurut Naufalutfi et al. (2017), terdapat beberapa jenis buku interaktif, diantaranya: 1) *pop up*, 2) *lift a flap/ peek a boo*, 3) *pull tab*, 4) *hidden object*, 5) *games*, 6) *participation*, 7) *play-a-song* atau *play-a-sound*, 8) *touch and feel*, 9) campuran, 10) *spotlight book*.

### C. Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan urutan waktu, anak usia 4-6 tahun termasuk dalam masa kanak-kanak. Usia tersebut merupakan usia yang penting dalam masa perkembangan, dan orangtua harus memperhatikan beberapa aspek perkembangan yang terjadi pada anaknya. Menurut Murni (2017), aspek perkembangan pada anak diantaranya perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial dan ketiga aspek itu sangat penting dalam perkembangan anak, yang akan menentukan dan membawa perilaku anak hingga ia dewasa.

Di masa kanak-kanak, perkembangan biologis dan fisik anak berjalan dengan sangat cepat dan pesat, namun dari segi psikososial, anak-anak masih sangat terikat dengan lingkungannya terutama keluarga. Anak mulai menunjukkan emosi yang kuat namun belum stabil, dan mulai memahami perasaan seperti cemburu, bangga, atau sedih, meski belum mampu menafsirkan emosi orang lain secara akurat.

Secara sosial, anak mulai menjalin hubungan lebih luas dengan teman sebaya. Permainan berperan penting dalam proses ini karena menjadi wadah anak untuk belajar berinteraksi, berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Peran orangtua sangat diperlukan dalam memberikan dukungan sosial, membentuk empati, dan menjadi teladan dalam interaksi sosial yang positif.

Dari sisi moral, anak mulai memahami aturan sosial dan membentuk suara hati melalui perkembangan struktur kepribadian (*id*, *ego*, *superego*) sebagaimana dikemukakan Freud (dalam Murni, 2017:31). Sekitar usia lima tahun, struktur *superego* mulai terbentuk, menandai awal kematangan moral dan pemahaman tentang benar dan salah..

### D. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan pengembangan kreatifitas menggunakan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens secara efektif. Terdapat beberapa unsur desain, diantaranya:

- a) Layout  
Rustan (dalam Setyawinata, 2020) menjabarkan bahwa layout dapat diartikan sebagai penataan letak elemen-elemen desain di dalam suatu media, yang ditujukan untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan media tersebut. Elemen dasar dalam layout diantaranya teks (*text*), gambar (*image*), garis (*line*), bentuk (*shape*), dan ruang (*space*)
- b) Tipografi  
Sulaiman et al. (2023) mendefinisikan tipografi sebagai seni penataan huruf untuk menciptakan ciri khas dan membuat pembaca nyaman serta tersampaikan pesan pada tulisan tersebut.  
Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tipografi untuk anak, diantaranya: 1) jenis huruf teks harus memiliki bentuk karakter huruf yang tidak tajam, desainnya sederhana dan bersahabat, 2) kata-kata diurutkan dari kiri ke kanan, 3) ukuran teks yang mudah dibaca 14 sampai 24 point tergantung pada jenis huruf dan usia pembaca serta leading 4-6 point, 4) Kalimat tidak terlalu panjang dan padat. Dengan penerapan tipografi diatas membuat anak lebih mudah dan nyaman membaca teks tersebut.
- c) Warna  
warna merupakan kesan yang ditangkap oleh mata dari pantulan cahaya yang mengenai benda-benda yang dilihat. (Shabrina, 2021). Dalam pembuatan buku ilustrasi anak terdapat

beberapa faktor yang menjadi pertimbangan untuk pemilihan warna, salah satunya adalah memilih palet warna untuk kelompok usia yang dituju. Pada kelompok anak usia dini lebih tertarik pada warna-warna primer yang cerah, sedangkan anak dengan usia yang lebih besar dapat menerima palet warna yang lebih bernuansa dan kompleks.

### E. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi dalam dunia desain merupakan visualisasi dari pemikiran, ide, konsep, teks atau proses tertentu sebagai bentuk komunikasi berupa gambar (Faidah, 2021). Dalam konteks buku anak, ilustrasi berfungsi untuk mempermudah pemahaman cerita, membangkitkan imajinasi dan kreativitas anak, sebagai alat pendukung proses belajar baca tulis anak, menarik perhatian dan meningkatkan minat baca anak.

Boicheva (2024) menjelaskan terdapat beberapa jenis gaya ilustrasi untuk anak, diantaranya:

- a) **Kartun**  
*Style* kartun memiliki visual lucu, menggemaskan, dan sederhana yang biasa digunakan dalam cerita bertema persahabatan, petualangan, atau hal menyenangkan.
- b) **Realis**  
*Style* realis memiliki visual yang menggambarkan sesuatu dengan spesifik seperti yang terlihat di dunia nyata. *Style* ini biasa digunakan untuk buku cerita anak-anak yang berisi pengajaran atau penceritaan kisah nyata.
- c) **Whimsical**  
*Style whimsical* memiliki tampilan yang menyenangkan, riang, imajinatif, penuh detail hidup dan penuh warna. Ilustrasi ini biasa digunakan dalam karya seni fantasi atau aneh dan ideal untuk buku cerita dongeng anak.
- d) **Abstrak**  
*Style* abstrak ini menekankan pada bentuk, warna, dan pola yang imajinatif dengan tujuan mendorong anak-anak untuk menafsirkan dan mengeksplorasi cerita dengan cara kreatif mereka sendiri.
- e) **Innocent**  
*Style innocent* memiliki tampilan seperti gambar anak-anak dengan anak yang polos dan tidak teratur sehingga menjadikan anak-anak merasa lebih personal dan mudah diingat.

### F. Pembentukan Karakter Kristiani Anak

Karakter merupakan sifat, watak, atau kebiasaan yang ada pada diri setiap individu dan menjadi ciri khas diri mereka dalam berpikir, bersikap, dan bertindak (Prasetyo, 2011). Karakter dapat membuahkan dua kemungkinan sifat yang berbeda atau saling bertolak belakang. Karakter-karakter ini perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini supaya menghasilkan pribadi yang positif seumur hidupnya. Terdapat tujuh kebajikan utama untuk membangun karakter kristiani anak, diantaranya:

- a) **Belas Kasih**  
Belas kasih merupakan sikap hidup yang berbentuk kepedulian terhadap penderitaan orang lain. Sikap tersebut memunculkan rasa empati kepada orang lain sehingga hidup menjadi damai.
- b) **Empati**  
Empati merupakan Kemampuan dalam memahami dan merasakan apa yang dialami orang lain dengan karakter dan perasaan yang berbeda-beda.
- c) **Penguasaan Diri**  
Penguasaan diri adalah sikap mengendalikan pikiran dan tindakan untuk menahan dorongan dari dalam maupun luar sehingga dapat bertindak dengan benar dan bermoral.
- d) **Rasa Hormat**  
Rasa hormat merupakan sikap menghargai orang lain dengan memperlakukannya dengan baik dan sopan.

- e) Toleransi  
Toleransi merupakan sikap menghargai perbedaan orang lain dengan cara menghormati, memperlakukan orang lain dengan baik dan penuh pengertian (tenggang rasa).
- f) Adil  
Adil merupakan sikap tidak memihak, memperlakukan orang lain dengan setara tanpa memandang apapun.
- g) Cinta Tanah Air  
Cinta Tanah merupakan perasaan bangga, rasa memiliki, dan mencintai bangsa dengan sepenuh hati sehingga berusaha untuk melindungi dan memajukan tanah air agar dapat bersaing dengan bangsa lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Empathize*

*Empathize* merupakan tahap awal dengan mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data-data untuk memahami kebutuhan dan karakteristik target audiens yang bertujuan agar rancangan media yang dirancang sesuai dengan cara belajar dan minat anak usia 4-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, wawancara dengan ibu Sulastri selaku guru sekolah minggu GPDI Nganjuk, studi literatur, dan website.

Hasil pengumpulan data tersebut menunjukkan bahwa karakter sosial anak pada usia 4-6 tahun saat ini memiliki ego yang tinggi, berpusat pada dirinya sendiri. Namun beberapa anak juga sudah menerapkan nilai moral dan kasih. Meski begitu, guru sekolah minggu juga terus mengajarkan nilai-nilai empati pada mereka menggunakan metode mengajar secara lisan, gambar peraga, drama, serta menonton animasi. Oleh karena itu, buku interaktif merupakan solusi untuk menciptakan pengalaman baru untuk anak-anak merasakan pembelajaran yang lebih seru dan mengesankan. Melalui buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati”, tersirat nilai sosial yang mengajarkan untuk saling mengasihi sesama manusia. Dalam hal ini bukan hanya sesama ras, suku, agama tapi orang yang memerlukan belas kasihan siapapun itu. Anak-anak perlu ditanamkan nilai kasih untuk menolong dan berempati kepada temannya yang sedang kesusahan.

### *Define*

*Define* merupakan proses analisis dari data yang telah dikumpulkan di tahap *empathize*. Data-data ini dianalisis dengan metode 5W + 1H untuk memaparkan rumusan masalah. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati” ini dilatarbelakangi oleh penurunan empati sosial pada anak akibat terlalu banyak terpapar media digital pasif dan kurangnya interaksi secara langsung. Buku interaktif yang mengandung ajaran pentingnya mengasihi sesama tanpa membedakan dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai kasih, toleransi, dan kepedulian pada anak usia 4-6 tahun dengan dampingan orangtua atau guru. Nilai-nilai tersebut dapat dipelajari melalui aktivitas interaktif *participation* dengan mengajak anak untuk memilih sikap dan tindakan ketika melihat orang yang kesakitan memerlukan pertolongan, sikap peduli yang ditunjukkan orang Samaria dengan menolong orang Yahudi di halaman 11-16, serta pesan moral di halaman terakhir buku. Setelah melalui proses uji coba, evaluasi, dan penyempurnaan, buku ini dapat diterbitkan dan disebar pada sekolah minggu atau taman kanak-kanak, lingkungan rumah sebagai bahan bacaan bersama anak, serta dapat dipasarkan melalui toko buku dll.

### *Ideate*

*Ideate* merupakan proses pengumpulan ide-ide yang akan dikembangkan dalam bentuk buku. Di tahap ini, penulis menentukan bentuk, gaya visual, dan jenis aktivitas interaktif pada buku.

#### A. Tujuan Kreatif



Perancangan Buku Interaktif cerita alkitab “Orang Samaria yang Murah Hati” bertujuan untuk menciptakan sebuah media pengenalan nilai karakter kristiani seperti nilai moral dan empati, serta menumbuhkan minat baca anak.

## B. Strategi Kreatif

Buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati” dirancang dalam format ukuran 21x21 cm dengan sampul *hardcover*, serta isi buku menggunakan Art oaoer 260 gsm berjumlah 20 halaman yang dicetak menggunakan teknik *digital printing* dan dijilid dengan teknik *lay-flat binding*. Isi dan tema dalam buku interaktif ini mengandung kisah rohani dengan karakter kristiani yang diumpamakan dalam cerita orang Samaria yang menolong orang Yahudi di perjalanan, dimana tidak ada seorangpun yang menolongnya. Kisah tersebut dikemas dalam bentuk aktivitas-aktivitas interaktif seperti *pop up*, *lift a flap*, *pull tab* dan *participation*. Gaya penulisan naskah buku ini didasarkan pada isi injil Lukas 10:25-37 dengan bahasa dan narasi yang sederhana, ramah, dan interaktif. Gaya visual dan ilustrasi yang digunakan dalam buku interaktif ini menggunakan gaya kartun lineless yang memiliki sedikit tekstur detail. Dengan penggambaran proporsi tubuh karakter yang cenderung chibi, bulat, ekspresi wajah yang jelas, dan gerakan yang komunikatif.

## C. Program Kreatif

Program kreatif dalam perancangan karya mencakup judul buku, sinopsis, storyline, karakter, gaya layout, tone warna, tipografi, dan cover buku. Buku interaktif ini berjudul “Orang Samaria yang Murah Hati”. Di dalamnya menceritakan kisah seorang Yahudi yang terluka di jalan dan memerlukan pertolongan. Namun orang-orang hanya lewat dan tak peduli. Hingga datang seorang yang tak disangka, bukan teman, bukan saudara yaitu seorang laki-laki Samaria. Orang Samaria tersebut mengajarkan nilai moral dan empati melalui perbuatannya yang dapat dijadikan fondasi untuk karakter anak sejak usia 4-6 tahun. Kisah ini terdiri dari 8 karakter dengan karakter utama yaitu seorang laki-laki Samaria, satu pendukung utama yaitu seorang laki-laki Yahudi, serta 6 tokoh pendukung lainnya yaitu seorang Imam besar, orang Lewi, para penyamun, dan pemilik penginapan. Buku ini memiliki gaya *layout full spread* dengan gambar latar, karakter, dan elemen interaktif yang mengisi dua halaman secara menyatu tanpa batas tepi (*bleed to bleed*). Tone warna dalam buku ini didominasi oleh warna-warna *earth tone* dan pastel lembut, seperti krem, kuning muda, *peach*, hijau zaitun, dan cokelat muda yang membawa suasana berlatarkan wilayah Yerikho kuno. Pemilihan font pada buku ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu untuk judul menggunakan font *Pineapple Apple Font* sebagai dasar modifikasi bentuk huruf pada teks judul “Orang Samaria yang Murah Hati”, isi buku menggunakan font moyudan, serta sub header menggunakan font incolhua.



Gambar 2. Desain Karakter, Warna, dan Tipografi (Sumber: Putri, 2025).

### Prototype

*Prototype* merupakan tahap awal perancangan sebagai simulasi fisik buku interaktif yang bertujuan untuk menguji bentuk visual, alur cerita, dan mekanisme interaktif yang telah dirancang sebelum masuk ke tahap akhir produksi. Tahap ini dimulai dari pembuatan sketsa kasar untuk mengetahui alur cerita, pembagian halaman, dan penempatan elemen interaktif.



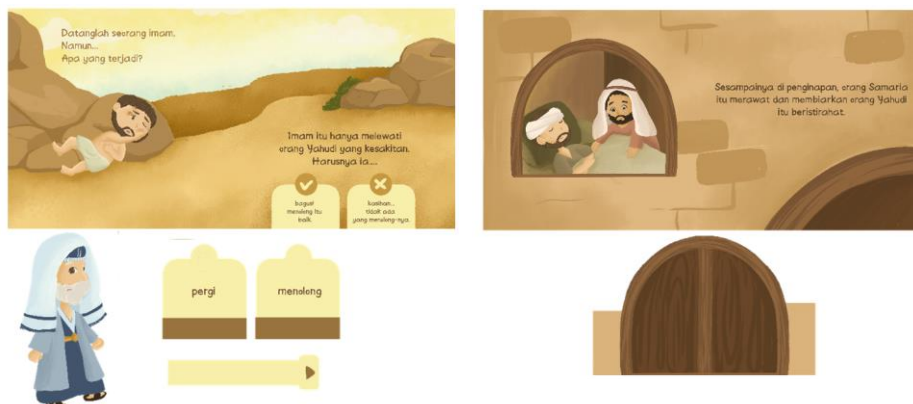
**Gambar 3.** *Thumbnail* (Sumber: Putri, 2025).

Setelah *thumbnail* terancang, dilanjutkan dengan pembuatan *dummy* untuk mengetahui tampilan dan keberfungsian elemen interaktif serta mengevaluasi ukuran, tata letak, dan lain sebagainya sebelum masuk tahap produksi akhir. Elemen *lift a flap* digunakan dalam persembunyian punyamun, bukan isi dari kantong bawaan orang Yahudi, bukan jendela penginapan yang menampilkan orang Samaria sedang merawat orang Yahudi, dll. Elemen *pop up* dalam buku ini terdapat pada halaman orang Yahudi berjalan dari Yerusalem ke Yerikho, orang Samaria yang menolong orang Yahudi, orang Samaria dan pemilik penginapan yang sedang melakukan transaksi untuk biaya penginapan. Elemen interaktif pull tab menampilkan imam dan orang Lewi saat melewati orang Yahudi yang tegeletak, orang Samaria yang menuntun keledai menuju penginapan. Elemen interaktif ini terdapat pada halaman penutup ketika anak-anak diminta untuk menempelkan salah satu tokoh sesuai dengan pertanyaan “dari cerita tadi, siapa yang baik hati dan suka menolong?”



**Gambar 4.** *Dummy* (Sumber: Putri, 2025).

Tight Tissue merupakan rancangan desain buku dengan ilustrasi yang sudah atau mendekati final, teks yang sudah tertata rapi, layout yang mendekati hasil akhir. Rancangan ini menjadi gambaran akhir sebelum proses produksi buku.





**Gambar 5.** *Tight Tissue* (Sumber: Putri, 2025).

Setelah tahap tight tissue selesai divisualisasikan, selanjutnya masuk dalam tahap produksi buku serta media pendukungnya, Hasil produksi buku ini terdiri dari beberapa bagian diantaranya: a) endpaper bergambarkan orang Samaria yang sedang bersantai dengan keledainya, kemudian dilanjutkan dengan halaman pembuka atau pengantar berisi ayat yang menjadi pesan utama dalam cerita kisah orang Samaria yang murah hati, b) halaman 1-6 menggambarkan awal cerita, orang Yahudi bepergian dan dihajar oleh para penyamun, c) halaman 7-16 menggambarkan isi cerita, dimana orang Yahudi yang tergeletak kesakitan hanya dilewati oleh orang-orang, tidak ada yang menolong. Hingga orang Samaria datang untuk menolong dan merawatnya di sebuah penginapan. d) halaman 17-20 menggambarkan akhir cerita yang ditandai dengan orang Samaria yang bepergian dan disusul dengan kesembuhan orang Yahudi.



**Gambar 6.** Hasil Produk (Sumber: Putri, 2025).

Selain produksi buku sebagai media utama, perancangan ini juga mencakup berbagai merchandise sebagai strategi kreatif dalam mendukung penyampaian pesan untuk saling mengasihi, tolong menolong berdasarkan kisah “Orang Samaria yang Murah Hati”. Media pendukung tersebut diantaranya totebag, tumblr, gantungan kunci, dan pin akrilik.



**Gambar 7.** Media Pendukung (Sumber: Putri, 2025).

Buku yang telah diproduksi kemudian masuk ke tahap validasi materi dan media. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Sulastri Wijayanti, seorang pendeta sekaligus guru sekolah minggu usia prasekolah untuk mengukur kesesuaian dan kebenaran materi yang telah disampaikan dalam buku interaktif. Sedangkan validasi media dilakukan oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds., seorang dosen S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya untuk mengukur kesesuaian desain serta kualitas buku yang telah dirancang.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh
Cerita dalam buku interaktif sesuai dengan isi kitab Lukas 10: 25-37 berjudul “Orang Samaria yang Murah Hati”	4
Cerita berfokus pada nilai-nilai karakter seperti kasih sayang, kepedulian, dan empati yang mudah dipahami anak usia 4-6 tahun.	4
Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami sesuai dengan usia target pembaca (4-6 tahun)	4
Narasi menarik dan mampu menjaga perhatian anak sepanjang cerita.	4
Gambar tokoh dan lingkungan sederhana namun ekspresif dan ramah untuk anak	4
Menampilkan perbedaan dalam tokoh (misalnya, pakaian, warna kulit) untuk menumbuhkan penerimaan terhadap keragaman.	4
Ilustrasi sesuai dengan latar cerita pada kitab Lukas 10: 25-37 berjudul “Orang Samaria yang Murah Hati”	4
Karakter dalam cerita ini menonjolkan sikap peduli terhadap sesama tanpa memandang perbedaan sebagai teladan untuk anak usia 4-6 tahun	4
<b>Total Skor</b>	<b>30</b>
	$P = F/N \times 100\%$
<b>Hasil Uji Validasi</b>	$P = 30/32 \times 100\%$
	$P = 93,7\%$

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Sulastri Wijayanti, buku interaktif “Orang Samaria yang Murah Hati” layak digunakan pada perancangan tanpa revisi dengan presentasi hasil yang didapatkan sebesar 93,7%

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Skor yang diperoleh
Kesesuaian unsur tata letak pada media	4
Kesesuaian pemilihan komposisi warna	5
Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
Ketepatan ukuran huruf materi dengan media	4
Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4
Daya tarik ilustrasi	5

Kesesuaian media dalam mendukung penyampaian materi dengan baik	3
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi.	3
Kesesuaian elemen interaktif, kualitas cetak (Warna dan Resolusi) dalam mendukung estetika media	3
<b>Total Skor</b>	<b>35</b>

$$P = F/N \times 100\%$$

#### Hasil Uji Validasi

$$P = 35/45 \times 100\%$$

$$P = 77\%$$

Berdasarkan hasil validasi media oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds., perancangan buku interaktif “Orang Samaria yang Murah Hati” dinyatakan layak digunakan dengan revisi, dengan presentasi hasil validasi sebesar 77%. Dari hasil validasi tersebut, sebagian besar hasil desain telah memenuhi kriteria, namun terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi sesuai masukan yang diterima dari validator. Setelah melakukan proses revisi, hasil dari validasi media berikutnya bertambah nilai menjadi 80,5% dan dapat dilanjutkan proses produksi tanpa adanya revisi.

#### Test

Di tahap ini, penulis melakukan pengujian buku kepada anak-anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui tingkat kelayakan buku dan bagian apa saja yang perlu diperbaiki. Uji kelayakan buku melibatkan 17 anak usia 4-6 tahun di GPDI Nganjuk dan GBT Kristus Pengasih Kediri sebagai responden.

**Tabel 3.** Hasil Test

Indikator Pertanyaan	Jawaban		Nilai
	Ya	Tidak	
Apakah cerita di buku ini menarik?	17	-	17
Apakah cerita buku ini mudah dimengerti	15	2	15
Siapa karakter yang paling kamu suka di dalam cerita ini? a. seorang imam b. orang Lewi c. orang Samaria	Orang Samaria		-
Apa yang kamu pelajari dari cerita ini? Nb: ditulis oleh pendamping	Kita harus saling tolong menolong		-
Apakah bahasa dalam buku ini mudah dimengerti?	17	-	17
Apakah gambar di buku ini bagus dan menarik?	17	-	17
Apakah kamu suka melihat gambar- gambar di buku ini?	17	-	17
Apakah kamu suka dengan aktivitas interaktif pada buku ini?	14	3	14
Apakah kamu ingin membaca atau memainkan buku ini lagi?	13	4	13
Bagaimana perasaanmu setelah membaca buku ini? (senang, bosan, dll)	Senang, seru		-
Apakah kamu ingin belajar lebih banyak cerita alkitab seperti ini?	15	2	15
<b>Total Skor</b>			<b>125</b>

<b>Hasil Test</b>	$P = F/N \times 100\%$ $P = 125/136 \times 100\%$ $P = 91,9\%$
-------------------	--

Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan pada anak usia 4-6 tahun, buku interaktif “Orang Samaria yang Murah Hati” memperoleh 91,9% jawab Ya (positif) menunjukkan bahwa buku ini telah mencapai kelayakan untuk anak usia 4-6 tahun. 8,1% jawaban Tidak (negatif) menunjukkan bahwa buku ini perlu ditinjau ulang dan direvisi dari segi pemilihan bahasa yang digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan buku ini telah sesuai kriteria dan mencapai target audiens.

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku interaktif “Kisah Orang Samaria yang Murah Hati” merupakan solusi kreatif atas penurunan empati dan kurangnya pengenalan nilai moral pada anak akibat penggunaan gadget berlebih. Melalui pendekatan interaktif, buku ini menyampaikan nilai kasih, kepedulian, dan tolong-menolong berdasarkan Injil Lukas 10:25–37. Dirancang untuk anak usia 4–6 tahun, buku ini tidak hanya menjadi media baca, tetapi juga sarana pembentukan karakter yang kontekstual dan menyenangkan. Hasil perancangan membuktikan bahwa desain komunikasi visual berperan penting dalam menyampaikan nilai sosial dan spiritual secara efektif kepada generasi dini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai perancangan buku interaktif kisah “Orang Samaria yang Murah Hati”, terdapat beberapa saran untuk penelitian perancangan buku interaktif. Perancangan buku ini masih jauh dari kata sempurna, dan terdapat beberapa aspek yang membuat buku ini menjadi monoton. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan, diantaranya dalam pemilihan judul buku, kalimatnya bisa lebih divariasi lagi, misalnya ditambah dengan kalimat ajakan untuk mengasihi sesama dan dikemas dengan kalimat yang ramah untuk anak, tidak hanya disamakan dengan judul aslinya untuk membuat target audiens tertarik. Lalu untuk alur cerita yang diadaptasi dari cerita alkitab, dapat dikembangkan atau disisipkan tokoh pengantar dari latar yang berbeda terpisah dari cerita utama sebagai agar lebih seru dan berbeda dengan buku cerita alkitab yang telah ada.

## REFERENSI

- Angelina, C., Aditya, D. K., & Naufalina, F. E. (2025). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN KARAKTER DAUD PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI MNCC KIDS. *eProceedings of Art & Design*, 4.
- Aprillia, V. (2019, September 29). *Tertarik Children Illustration? Mungkin Kamu Butuh Ini*. Retrieved from Medium: [vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166](https://vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166)
- Arifin, S. (2023, February 2). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya*. Retrieved from Gamelab Indonesia: [www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya](https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya)
- Carmelia, Agung S., A., & Cahyadi, J. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGANTAR TIDUR BERBASIS CERITA ALKITAB UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN. *Universitas Kristen Petra*.
- Dwi, A. (2023, June 21). *Pengertian dan Contoh Nilai Etika dalam Pendidikan Karakter*. From FKIP UMSU: <https://fkip.umsu.ac.id/pengertian-dan-contoh-nilai-etika-dalam-pendidikan-karakter/>
- Emiliza, T. (2019). *KONSEP PSIKOSOSIAL MENURUT TEORI ERIK H.ERIKSON TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM TINJAUAN PENDIDIKAN ISLAM*. Bengkuli.
- Eriyana, Y., & Everlin, s. S. (2023). ANALISIS COLOR PALETTE BERDASARKAN RASA WARNA SEBAGAI PENGUAT DAYA TARIK EMOSIONAL DALAM VIDEO ANAK . *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 397.

- Faidah, D. A. (2021, Desember 29). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*. Retrieved from Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>
- Fitriana, S. (2022, August 23). *Pentingnya Menumbuhkan Empati Pada Anak Usia Dini*. Retrieved from Cikal: [cikal.co.id/blog?id=pentingnya-menumbuhkan-empati-pada-anak-usia-dini#:~:text=%E2%80%9CEmpati%20merupakan%20kemampuan%20anak%20untuk,adalah%20memberi%20contoh%20dan%20bertoleransi](https://cikal.co.id/blog?id=pentingnya-menumbuhkan-empati-pada-anak-usia-dini#:~:text=%E2%80%9CEmpati%20merupakan%20kemampuan%20anak%20untuk,adalah%20memberi%20contoh%20dan%20bertoleransi)
- Fuadia, N. N. (2022). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI. *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 35-43.
- Ghozalli, E. (2020). *PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra.
- Indonesia, L. A. (1974). *Alkitab: Terjemahan Baru*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Isabella, E., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan Buku Pop-Up Cerita Alkitab Tentang Zakheus. 1-9.
- Klikdokter.com, R. (2020, July 14). *14 Cara Melatih Kemampuan Sosial pada Anak Usia Dini*. Retrieved from Prenagen.com: [www.prenagen.com/id/kemampuan-sosial-pada-anak](http://www.prenagen.com/id/kemampuan-sosial-pada-anak)
- muffingraphics. (2023, August 2). *Mengapa Gambar Ilustrasi Perlu Dibuat pada Buku Anak*. Retrieved from muffingraphics.com: <https://muffingraphics.com/ilustrasi-pada-buku-anak-anak>
- Murni. (2017). PERKEMBANGAN FISIK, KOGNITIF, DAN PSIKOSOSIAL PADA MASA KANAK-KANAK AWAL 2-6 TAHUN . *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 20-31.
- P, N. O., & Pandiangan, Y. (2023). Peran Guru Sekolah Minggu dalam Mendukung Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *KHARISMA: Jurnal Ilmiah Teologi*, 43-47.
- Prasetyo, N. (2011). *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Raharjo Pr, S. I. (2022, July 9). *Belajar dari orang Samaria yang Murah hati*. Retrieved from Sesawi.net: [www.sesawi.net/pelita-hati-10-07-2022-belajar-dari-orang-samaria-yang-murah-hati/](http://www.sesawi.net/pelita-hati-10-07-2022-belajar-dari-orang-samaria-yang-murah-hati/)
- Rondo, P. E., & Moku, V. R. (2022). IMPLEMENTASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM PENDIDIKAN KARAKTER. *DIDASKALIA JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN*, 29.
- Sarah. (2024, June 22). *The Psychology of Colour in Children's Books: How Colours Influence Young Minds*. Retrieved from happydesigner: <https://www.happydesigner.co.uk/the-psychology-of-colour-in-childrens-books-how-colours-influence-young-minds/#:~:text=Colour%20can%20also%20be%20used,calmness%2C%20tranquillity%2C%20and%20mystery>
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMEN TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK . *Binus Journal Publishing*.
- Stevanus, K. (2018). Tujuh Kebajikan Utama Untuk Membangun Karakter Kristiani Anak . *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 80-92.
- Sukatin, Chofifah, N., Turiyana, Paradise, M. R., Askia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *GOLDEN AGE Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 83-84.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS (Center for Academic Publishing Service).



- Tinggi, R. (2010). MENGAJARKAN INJIL KEPADA ANAK USIA EMPAT SAMPAI LIMA TAHUN. *Jurnal Amanat Agung*.
- Wibowo, D. C. (2017, April 27). *Jenis-Jenis Buku Interaktif*. Retrieved from [dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2017/04/jenis-jenis-buku-interaktif](http://dwicahyadiwibowo.blogspot.com/2017/04/jenis-jenis-buku-interaktif)
- Witari, N. N., & Wardana, K. N. (2017). ANALISIS VISUAL SAMPUL MAJALAH "BOBO" EDISI BULAN APRIL 2016. *Ejournal Undiksha*, 52.