

# PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR “ANITA: GADIS KECIL PENUH AMBISI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KARAKTER UNTUK ANAK SD KELAS RENDAH

Achmad Bayuputra Cakradara

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

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

Received:

07-07-2026

Reviewed:

07-07-2026

Accepted:

07-07-2026

**ABSTRAK :** Sekolah dasar merupakan jenjang dengan salah satu tujuan utamanya adalah membekali kemampuan karakter. Namun pada praktiknya, pendidikan karakter sendiri masih sebatas pada nilai-nilai umum yang ditekankan, seperti religius, nasionalisme, disiplin, dan kejujuran. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk merancang media edukasi pendidikan karakter berupa buku bergambar yang ditujukan untuk menekankan edukasi pendidikan karakter tanggung jawab, percaya diri, dan peduli sosial di SDN Pagesangan Surabaya. Oleh karena itu, perancangan buku bergambar ini akan menggunakan metode perancangan design thinking dengan metode analisis data SWOT. Hasil dari perancangan ini adalah hasil cetak buku bergambar berjudul “Anita: Gadis Kecil Penuh Ambisi” yang mendapat respon positif dari kedua validator serta terlihat efektivitas dari buku bergambar ketika diujikan di lapangan pada peserta didik di SDN Pagesangan Surabaya.

**Kata Kunci:** Model design thinking, Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Buku Bergambar.

**ABSTRACT (11pt):** Elementary school is a level of education with one of its primary goals being to develop character skills. However, in practice, character education itself is still limited to emphasizing general values, such as religiosity, nationalism, discipline, and honesty. Therefore, this project aims to design a character education medium in the form of a picture book aimed at emphasizing the character education of responsibility, self-confidence, and social awareness at Pagesangan Elementary School, Surabaya. Therefore, the design of this picture book will utilize the design thinking

*method with SWOT data analysis. The result of this design is a printed picture book entitled "Anita: A Little Girl Full of Ambition," which received a positive response from both validators and demonstrated the effectiveness of the picture book when tested in the field with students at Pagesangan Elementary School, Surabaya.*

**Keywords:** Design Thinking model, Character Education, Early Childhood, Picture Book.

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan tempat yang ditujukan kepada setiap peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan pribadi untuk menjadi anggota dari masyarakat serta warga negara yang baik. Pendidikan jenjang SD sendiri memiliki beberapa tujuan utama, antara lain adalah memberi bekal kemampuan dalam edukasi membaca, menulis, dan berhitung. Juga memberi bekal kemampuan karakter seperti berpikir kritis, berkomunikasi, hidup mandiri, membangun karakter yang baik dan masih banyak lagi.

Disamping jenjang pendidikan SD, Orang tua juga merupakan lingkungan sosial pertama dan yang paling dekat dengan anak. Dalam masa pertumbuhan anak, kebiasaan-kebiasaan pada anak adalah suatu hal yang telah ditekankan oleh orang tua dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Orang tua sendiri juga merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter dari anak (Rahmad, 2017).

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Suyadi 2013:8), terdapat 18 nilai karakter yang harus dimiliki anak, antara lain ada Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tau, nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab.

Namun pada praktik lapangan sendiri, implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar masih sebatas pada nilai-nilai umum yang sering diajarkan, seperti karakter yang religius, nasionalisme, disiplin, dan kejujuran. Sehingga nilai karakter lainnya tidak mendapatkan perhatian yang setara, seperti kerja keras, percaya diri, dan peduli sosial.

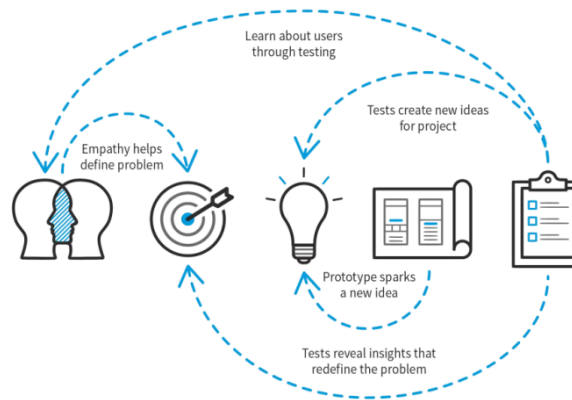
Agar pesan dan informasi dapat sampai kepada anak, sangat dibutuhkan sebuah media yang tepat. Media visual merupakan salah satu media yang tepat dalam menyampaikan informasi (Samodra dkk, 2020) dikarenakan media visual dapat menampilkan gambaran peristiwa lebih berpengaruh serta dapat disesuaikan agar lebih menarik untuk media pembelajaran (Sutrisno, 2021). Buku cerita bergambar atau disebut juga cergam adalah sebuah buku dengan konten gambar dan teks yang memiliki kaitan yang menyampaikan sebuah cerita (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016). cergam merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi.

Dikutip dari artikel yang diterbitkan oleh School of Parenting, Buku cerita bergambar sendiri memiliki manfaat yang beragam bagi perkembangan anak, antara lain adalah sebagai langkah awal yang menyenangkan untuk mengenalkan dunia buku pada anak, menumbuhkan minat membaca anak, mengasah rasa ingin tahu anak, serta membantu anak mengekspresikan diri. Buku cerita bergambar juga dapat menjadi sebuah media edukasi yang tepat para orang tua pilih untuk anak-anak karena merupakan sebuah bacaan yang menarik serta mampu menimbulkan rasa keingintahuan anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penyusunan laporan ini akan mengambil judul mengenai perancangan Buku Bergambar “Anita: Gadis Kecil Penuh Ambisi” Sebagai Media Edukasi Karakter Anak Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Metode penelitian yang digunakan akan menggunakan penelitian kualitatif dengan tujuan memahami secara menyeluruh fenomena yang terjadi yang terkait dengan target penelitian dengan data yang berbentuk sebuah kata-kata pernyataan dari subjek penelitian (Moloeng, 2007). Lokasi penelitian adalah siswa kelas 1 hingga 3 yang berjumlah 30 anak pada tanggal 21 April 2026. Untuk teknik perancangan yang digunakan sendiri adalah metode *design thinking*. Menurut Kelley & Brown, pendekatan *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancangan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan proyek. Tahapan proses *design thinking* adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram perancangan Design Thinking (Sumber: interaction-design.org)

Tahap *Empathize* merupakan proses pengumpulan data dari melakukan observasi secara daring terhadap media visual yang sukses terhadap anak-anak Indonesia serta observasi terhadap target audiens. Tahap *Define* adalah dalam menganalisis informasi yang telah dikumpulkan. Proses ini sendiri memanfaatkan metode SWOT untuk memperoleh informasi yang lebih akurat. Tahap *ideate* adalah proses menghasilkan ide kreatif yang berdasarkan rincian masalah yang telah didefinisikan dengan output gaya ilustrasi, palet warna, pemilihan yang akan ditonjolkan, pemilihan warna, *font*, serta *layout*. Tahap *prototype* merupakan pembuatan model awal yang digunakan sebagai *benchmarking* respon dari target penelitian dengan menghasilkan sketsa, *layouting*, pembuatan *background*, serta perancangan *cover*. Tahap *test* adalah proses pengujian hasil prototype dan hasil draft awal yang bertujuan untuk mengumpulkan feedback.

Pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan awal menggunakan 2 jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer akan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi akan dilakukan secara daring pada salah satu media visual yang telah berkembang di Indonesia. Wawancara akan dilakukan kepada pengajar dari SDN Pagesangan 1 Surabaya Ibu Fitriani Uswatun Chasanah, S.Pd. Kuesioner akan dilakukan kepada ahli materi Ibu Rahayu Yuni Winarsih, S. Pd. dan ahli media Bapak Muhammad Thomi Al Halim sebagai validator dari perancangan.

Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* (SWOT). Analisis SWOT merupakan sebuah teknik analisa yang digunakan untuk menguakan aspek kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman dari media acuan, yaitu 3 buku bergambar Riri: Cerita Anak Interaktif untuk mempelajari aspek-aspek yang perlu diperhatikan dari perancangan.

## KERANGKA TEORETIK

Pendidikan karakter merupakan sebuah aspek yang esensial untuk ditekankan sebagai bentuk antisipasi dari masalah sosial seperti masalah moral dalam berkehidupan bermasyarakat. Pendidikan karakter dapat dilakukan sebagai upaya yang sistematis untuk menjadikan perilaku yang negatif menjadi positif dan mengembangkan perilaku yang positif (Eka Setiawati: 2020). Menurut T. Ramli pendidikan karakter merupakan bagian pendidikan yang mengedepankan tentang moral dan akhlak sehingga bagaimana dapat membentuk kepribadian pada peserta didik, sedangkan menurut Lickona pendidikan karakter adalah sebuah usaha yang ditujukan untuk membantuk para peserta didik dalam aspek memahami, memperhatikan, serta melakukan nilai-nilai etika inti yang diterapkan, dan menurut John W. Santrock pendidikan karakter adalah sebuah pendekatan kepada peserta didik untuk memberi serta menanamkan nilai moral untuk mencegah penyimpangan, dan menurut Elkind pendidikan karakter merupakan sebuah usaha dalam mempengaruhi karakter dari peserta didik dengan metode keteladanan. dalam pendidikan karakter anak, usia 0-8 tahun dapat dikatakan anak berada dalam kondisi golden age dimana seluruh aspek pertumbuhan, perkembangan serta pendidikan yang diterima oleh anak sangat pesat.

Menurut Tompkins & Hoskissom (1995:43), buku bergambar merupakan sebuah jenis buku yang dirancang memiliki susunan text yang tergolong singkat dan umumnya hanya terdiri dari 18 hingga 30 halaman yang terdiri dari kata-kata dan gambar yang digambarkan dalam cerita untuk menyampaikan informasi. Kombinasi gambar dengan teks yang sesuai sangat diperlukan untuk menyampaikan pesan dalam buku bergambar tersebut. Terkait dengan segmen audiens yang merupakan anak-anak, buku cerita bergambar merupakan sebuah pilihan yang tepat karena elemen yang disajikan oleh dapat dinikmati bagi anak serta memberi pengalaman menyenangkan bagi anak. Untuk menarik perhatian anak serta membuat anak dapat menikmati bacaan, buku cerita bergambar dapat bermain dalam segi desain gambar berwarna, pengolahan bahasa serta pemilihan tema yang bermakna dalam perancangan buku cerita bergambar. Berdasarkan penjelasan dari Summer Edward (2013), terdapat 6 jenis buku bergambar untuk anak-anak, antara lain (1) *Board book*, adalah buku yang dipasarkan sebagai buku untuk bayi, balita, hingga anak kecil. Buku ini sendiri dimaksudkan untuk dibaca anak-anak berusia 0 sampai 3 tahun. (2) *Picture book*, buku buku yang ditulis untuk anak-anak dalam jangkauan umur 4 hingga 8 tahun dan memiliki alur cerita yang sederhana dan memiliki karakter yang menjadi perwujudan dari perasaan, kekhawatiran serta sudut pandang anak. (3) *Picture storybook* adalah salah satu jenis buku bergambar dengan jumlah kata yang lebih banyak dari 900 kata dan menargetkan anak-anak yang lebih dewasa. (4) *Rebus book* adalah jenis buku bergambar yang menggunakan gambar sebagai representasi dari kalimat maupun kata. (5) *Easy Reader* adalah jenis buku yang ditujukan pada anak berumur 6 hingga 8 yang baru saja belajar membaca sendiri. (6) *Chapter book* adalah buku untuk anak-anak berumur 7 hingga 10 yang telah membaca secara mandiri dengan cerita yang lebih panjang.

Menurut Galura (2024:15), Layout atau tata letak merupakan suatu kegiatan untuk menyusun, mengatur, serta memadukan unsur komunikasi grafis menjadi suatu komunikasi yang visual dan komunikatif, estetik serta menarik saat dilihat. Komponen *layout* dari buku secara umum yang dijabarkan oleh Suwarno (2011: 77) terdiri atas 4 komponen, antara lain yaitu sampul buku, bagian awal yang berisikan halaman judul, halaman catatan hak cipta, dan daftar isi, bagian isi yang menyangkut isi konten buku seperti pendahuluan, judul bab, penomoran bab, alinea, nomor halaman, dan ilustrasi, lalu diakhiri dengan bagian akhir yang berisi catatan penutup, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penulis (Wijaya, 2019).

Tipografi adalah sebuah huruf yang tersusun dalam sebuah abjad dalam menekankan unsur penting dalam komunikasi visual. Menurut Perdana dan Murwonugroho (2017: 193), huruf memiliki peranan ganda dalam suatu desain dikarenakan huruf juga dapat menjadi tampilan visual yang menarik untuk dilihat dan juga menjadi media untuk menyampaikan pesan dalam bentuk bacaan. Dengan demikian, pemilihan jenis huruf dalam pembuatan karya desain menjadi hal yang penting karena huruf memberi makna yang tersurat dan tersirat pada karya desain. Jenis huruf yang dipilih untuk digunakan dalam buku bergambar anak perlu diperhatikan agar teks mudah dibaca dan bebas dari sudut tajam. Counter huruf berbentuk bulat dan terbuka ideal dalam mempermudah dalam pengenalan karakter (Strizver dalam Sinaga, 2023). Jenis huruf comic yang sederhana dengan ujung huruf membulat seperti font Delius sangat cocok digunakan dalam buku bergambar dikarenakan bentuk huruf sederhana namun memberi kesan yang menyenangkan saat dibaca anak.

Menurut Wong (dalam Tobing, dkk. 2023: 9050), warna dapat digambarkan sebagai sifat cahaya yang disinarkan secara psikologis sebagai mengalami indra penglihatan. Warna sendiri memiliki 3 kategori, yaitu hue, value, dan chroma. Nugroho (dalam Tobing, dkk 2023: 9050) juga menyatakan terlihatnya warna dapat disebabkan oleh keberadaan cahaya yang terpantulkan oleh suatu benda ke retina. Menurut (Tmarks, 2011) dalam sebuah perancangan buku untuk anak, warna yang dipilih harus mempertimbangkan tujuan dari desain, audiens, dan pesan yang disampaikan, efektivitas sebuah warna dalam komunikasi visual juga harus mendukung. Warna sendiri memiliki karakter yang dapat memengaruhi emosi, sehingga pemahaman psikologi warna menjadi sangat penting (Gunawan & Darmayanti, 2022). Menurut Adams (2017) anak-anak sangat responsif terhadap warna yang terang serta intens, dan warna gelap akan memberikan kesan negatif.

Ilustrasi menurut Perdana dan Murwonugroho (2017: 190) merupakan suatu proses perwujudan objek, baik secara visual, audio maupun audio. Komunikasi visual adalah sebuah media komunikasi yang diwujudkan melalui media yang diserap indera penglihatan. Ilustrasi juga dapat merangsang serta membantu pembaca untuk berimajinasi tentang cerita. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku anak memiliki keragaman yang mencerminkan karakter estetika seperti bentuk, warna, dan ekspresi visual (Aini, 2024). Menurut (Redpath, 2024) ilustrasi dapat memberikan identitas dan juga nuansa emosional terhadap suatu cerita. Redpath juga mengklasifikasikan enam gaya ilustrasi yang biasa digunakan, antara lain gaya realis, kartun, *whimsical*, minimalis, *vintage*, dan modern. Dalam buku anak, gaya kartun merupakan gaya paling umum dikarenakan memiliki bentuk yang sederhana dan dibesar-besarkan sehingga membuat gambar tampak lucu dan menyenangkan bagi anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap *Empathize*

Permasalahan dalam perancangan buku bergambar ini adalah dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik ketertarikan anak secara visual dan mampu memperkenalkan dunia buku bergambar kepada anak dan nilai pendidikan karakter yang akan diambil. Proses pengumpulan data lebih lanjut akan dilakukan dengan metode observasi, dan wawancara.

Proses observasi dilakukan secara daring terhadap 3 buku bergambar dari Riri Story Book yang memiliki karakteristik yang dekat dengan buku bergambar yang akan dirancang, antara lain Prilly & Sapu Terbang yang Usang, Mengejar Mimpi, dan Mainkan dengan Benar, Jordan! untuk mendapatkan elemen visual serta efektivitas pesan terhadap target audiens yang dituju dan nanti akan dijadikan acuan utama.



Gambar 2. Kumpulan Buku Bergambar dari Riri Story Book (Sumber: Riri Cerita Anak Interaktif)

## 2. Tahap Define

Proses *define* sendiri adalah proses menganalisis informasi yang didapatkan. Teknik analisis informasi yang akan digunakan adalah teknik SWOT (Strenghts, Weaknes, Opportunity, and Threats). Berikut adalah hasil dari observasi dengan menggunakan metode SWOT :

### a. *Strengths*

(1) Memiliki konten edukatif kuat yang mengandung nilai moral & Pendidikan karakter, (2) Visual dan narasi yang menarik sehingga dapat membantu anak untuk tetap tertarik dalam membaca dan melihat visual dari buku, (3) Bahasa yang digunakan dalam buku bergambar merupakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak.

### b. *Weaknesses*

(1) Cerita yang disajikan oleh Riri Story Book memiliki variasi kompleksitas. Sehingga perlu menyesuaikan kembali terhadap target audiens yang ditujukan., (2) Unsur interaktif buku digital yang tidak dapat diterjemahkan pada wujud fisik, (3) Penggunaan kotak teks yang terlalu sering sehingga ilustrasi yang disajikan oleh buku bergambar kurang tersampaikan sehingga penataan letak teks dengan ilustrasi kurang dinamis.

### c. *Opportunities*

(1) Gaya visual yang diterapkan adalah gaya kartun semi-flat modern yang simple dan dapat dikembangkan agar dapat lebih menarik, (2) Perancangan buku bergambar dapat berkolaborasi bersama dengan sekolah untuk membantu para siswa untuk mengembangkan nilai karakter, (3) Tema cerita yang diangkat oleh pada ketiga buku mengangkat tema cerita fabel hingga fantasi sehingga tema cerita yang diangkat memiliki cakupan yang luas.

### d. *Threats*

(1) Preferensi anak kepada konten singkat seperti Tiktok dan Reels dapat mempengaruhi efektivitas dari perancangan buku bergambar, (2) Harga produksi dari buku bergambar akan menjadi lebih tinggi dikarenakan kertas yang tebal, buku

penyempurnaan dengan warna dan halaman yang banyak, (3) Resiko akan adanya konsep yang serupa di pasaran.

Kesimpulan yang didapatkan pada perancangan buku bergambar membutuhkan fondasi yang kuat secara visual serta konten pendidikan karakter yang disampaikan dengan mempertimbangkan segmentasi audiens agar kompleksitas cerita dan visual dapat menyesuaikan serta mengembangkan ciri khas tersendiri untuk perancangan buku bergambar ini agar memiliki keunikan tersendiri.

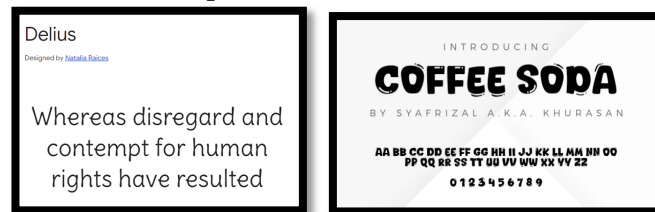
### 3. Tahap *Ideate*

Proses *ideate* adalah proses untuk menghasilkan ide kreatif berdasarkan kumpulan data yang telah didefinisikan. Berikut merupakan proses *ideate* yang akan dilakukan, mulai dari perancangan identitas visual, strategi konten, serta strategi media kemudian dilaksanakan proses perancangan, hingga hasil akhir dari buku bergambar.

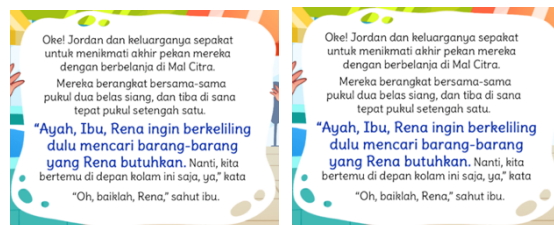


Gambar 3. Perancangan Desain Karakter (Sumber: Bayu, 2026)

Tahap *ideate* diawali dengan perancangan identitas visual, dengan gaya ilustrasi yang akan diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya ilustrasi Kartun semi-flat modern dan Jenis warna yang digunakan adalah warna yang kontras dan cerah untuk bagian karakter, lalu kemudian warna pastel yang akan digunakan sebagai background supaya dapat menjaga fokus anak untuk berfokus pada karakter serta teks dari buku bergambar.



Gambar 4. Jenis-jenis Font yang Digunakan (Sumber: Bayu, 2026)



Gambar 5. Contoh *Highlight* Narasi (Sumber: Riri Cerita Anak Interaktif)

Untuk tipografi dari isi konten yang akan digunakan dalam perancangan buku bergambar adalah sebuah jenis teks dengan tipe comic/handwriting dengan nama Delius. Kemudian untuk tipografi dari cover dari perancangan buku bergambar ini akan menggunakan jenis teks dengan tipe playful yang bernama Coffee Soda. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media Bapak Muhammad Thomi Al Halim, jenis teks

yang digunakan telah sesuai serta mudah dibaca untuk anak-anak. Teks narasi akan memiliki highlight dimana ukuran teks akan lebih besar dan berwarna kontras untuk menekankan narasi utama yang digambarkan pada tiap halaman supaya anak-anak dapat memahami konteks utama pada narasi dari setiap halaman.

Strategi konten dari buku bergambar yang akan dirancang meliputi sinopsis, alur cerita, serta pembagian halaman. Sinopsis dari buku bergambar menceritakan tentang Anita, siswi SMP yang berasal dari keluarga yang sederhana, ayahnya seorang tukang ojek yang setiap hari bekerja keras dan ibunya adalah seseorang yang selalu menyayangi Anita. Sejak kecil, Anita memiliki mimpi yang mulia, yaitu menjadi seorang dokter meskipun banyak temannya di sekolah meragukan Anita dalam menggapai impiannya.

Alur cerita yang digunakan adalah alur maju (progresif) dengan urutan pengenalan, munculnya konflik, pengembangan konflik, klimaks, lalu diakhiri dengan resolusi, dimana cerita akan diawali oleh pengenalan karakter Anita serta impian dan keluarganya, kemudian kemunculan konflik dimana teman sekolah Anita meragukan cita-citanya, dilanjutkan dengan pengembangan konflik dimana Anita merasa sedih namun diberi motivasi oleh ibunya, kemudian klimaks dimana Anita menunjukkan kegigihannya dalam belajar dan mendapatkan nilai tertinggi di kelas, lalu diakhiri dengan teman sekolah Anita meminta maaf kepada Anita.

Pembagian halaman dari buku bergambar akan berjumlah 24, dengan media buku cetak berukuran B5 dan bahan kertas *Artpaper* 150g untuk isi dan 180g untuk cover.

#### 4. Tahap *Prototype*

Pada tahapan *prototype*, perancangan dari buku bergambar sendiri terbagi menjadi 3 tahapan, perancangan sketsa, layouting karakter dan narasi, pembuatan background, perancangan cover, kemudian hasil jadi dari *prototype* pun di cetak dan divalidasikan kepada para ahli.

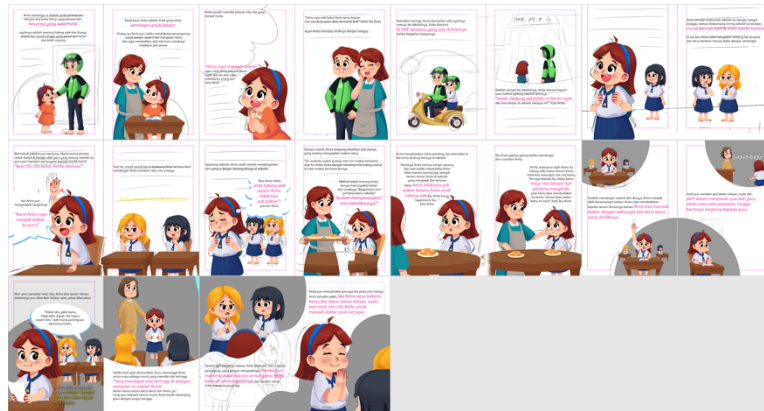
##### 1.) Perancangan Sketsa



Gambar 6. Kumpulan Sketsa Isi Buku yang telah dirancang (Sumber: Bayu, 2026)

Berikut adalah hasil perancangan sketsa dari buku bergambar yang dirancang. Sketsa sendiri dirancang dimana setiap 2 halaman akan saling berhubungan untuk membangun cerita yang saling berkaitan serta meningkatkan pengalaman secara visual pada pembaca. Pembuatan sketsa sendiri mempertimbangkan alur cerita yang telah dirancang, penempatan teks dan ilustrasi, komposisi visual, serta penekanan nilai karakter.

## 2.) *Layouting* Karakter dan Narasi



**Gambar 7.** Kumpulan *Layout* Karakter Beserta Narasi (Sumber: Bayu, 2026)

Tahapan berikutnya adalah *layouting* karakter dan tipografi, merancang peletakan dari karakter dengan teks narasi yang telah ditulis, serta melakukan penyesuaian kembali dari sketsa agar ruang untuk karakter, teks narasi, serta background tidak saling bertabrakan.

## 3.) Pembuatan Background



**Gambar 8.** Kumpulan Ilustrasi Buku dengan Background (Sumber: Bayu, 2026)

Tahapan berikutnya adalah pembuatan background, di tahapan ini akan mulai perancangan untuk background dengan menyesuaikan layout dari karakter dan narasi yang sudah di susun. Pembuatan background akan memperhatikan bagaimana narasi yang diceritakan dari setiap halaman agar ilustrasi dari background selalu sesuai dengan keadaan yang terjadi di dalam narasi.

## 4.) Perancangan Cover



Gambar 9. Hasil Desain Cover Buku Bergambar (Sumber: Bayu, 2026)

Visual dari cover akan mempertahankan gaya ilustrasi yang digunakan pada buku, yaitu gaya ilustrasi kartun *semi-flat modern* dengan fokus utama pada cover depan adalah karakter Anita dengan ekspresi ceria. Hal ini memberi kesan positif pada karakter Anita di dalam buku.

Komposisi dari cover sendiri dibagi menjadi dua bagian, yakni sisi kanan sebagai cover depan yang menampilkan karakter utama Anita beserta judul, kemudian di sisi kiri sebagai cover belakang dengan tampilan judul dengan visual yang lebih minimalis dengan adanya elemen gelombang abstrak berwarna biru. Elemen ini berfungsi untuk mengarahkan perhatian pembaca menuju ke fokus utama yaitu karakter Anita setelah membaca judul.

Elemen pendukung seperti pesawat kertas, buku, lembar nilai juga ditambahkan sebagai simbol visual mengenai isi buku. Pesawat kertas melambangkan cita-cita serta impian, buku melambangkan tentang kegiatan belajar, sedangkan lembar nilai melambangkan hasil kerja keras dengan mendapatkan nilai sempurna.

Tipografi untuk judul sendiri menggunakan jenis huruf Coffee Soda. Penempatan judul berada di bagian atas dengan diikuti subjudul supaya fokus pertama saat melihat buku adalah membaca judul diatas.

#### 5.) Pencetakan hasil



Gambar 10. Hasil Cetak dari Buku Bergambar (Sumber: Bayu, 2026)

#### 6.) Proses Validasi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mencari nilai dari kelayakan dan efektivitas dari isi materi yang disampaikan dalam buku bergambar. Validator ahli materi yang dipilih untuk penilaian buku bergambar ini adalah pengajar dari SDN Pagesangan Surabaya, yaitu Ibu Rahayu Yuni Winarsih, S. Pd.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi (Sumber: Bayu, 2026)

| Aspek                     | Skor         | Kriteria            |
|---------------------------|--------------|---------------------|
| Kesesuaian Isi Cerita     | 13/15        | Sangat layak        |
| Nilai Pendidikan Karakter | 27/30        | Sangat layak        |
| Bahasa dan Narasi         | 13/15        | Sangat layak        |
| <b>Total Skor</b>         | <b>53/60</b> | <b>Sangat layak</b> |

Validasi ahli media bertujuan untuk mencari nilai dari kelayakan visual, keterbacaan, serta efektivitas visual pada buku bergambar. Validator ahli media yang dipilih untuk penilaian buku bergambar ini adalah ilustrator buku anak, yaitu Bapak Muhammad Thomi Al Halim.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi (Sumber: Bayu, 2026)

| Aspek                  | Skor         | Kriteria            |
|------------------------|--------------|---------------------|
| Aspek Desain Visual    | 23/25        | Sangat layak        |
| Aspek Keterbacaan Buku | 19/20        | Sangat layak        |
| Aspek kesesuaian Media | 15/15        | Sangat layak        |
| <b>Total Skor</b>      | <b>57/60</b> | <b>Sangat layak</b> |

Berdasarkan hasil validasi, presentase kelayakan materi yang disampaikan mencapai 88.3% dan kelayakan media mencapai 95%. Buku bergambar dinyatakan sudah sangat layak untuk diujikan kepada peserta didik dari SDN Pagesangan Surabaya.

## 5. Tahap Test

Proses uji coba lapangan dilakukan di SDN Pagesangan Surabaya. Jumlah peserta didik yang menjadi perwakilan sebanyak 30 siswa dengan 10 siswa dari tiap kelas. Kegiatan uji coba lapangan kan menggunakan metode observasi dengan diikuti wawancara ringan. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengujikan tingkat kelayakan, keterbacaan, dan juga efektivitas dari buku bergambar dalam menyampaikan nilai pendidikan kepada target audiens dengan kegiatan wawancara ringan demi mempelajari antusiasme anak.



**Gambar 11.** Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Lapangan (Sumber: Bayu, 2026)

Berikut adalah lembar observasi anak untuk menilai respon anak terhadap poin tertentu secara mayoritas mengenai interaksi anak terhadap buku bergambar beserta isi cerita yang disampaikan saat proses observasi.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Anak (Sumber: Bayu, 2026)

| Aspek                           | Skor         | Kriteria            |
|---------------------------------|--------------|---------------------|
| Ketertarikan Anak Terhadap Buku | 18/20        | Sangat layak        |
| Interaksi Ilustrasi Buku        | 13/15        | Sangat layak        |
| Pemahaman Cerita                | 19/20        | Sangat layak        |
| <b>Total Skor</b>               | <b>50/55</b> | <b>Sangat layak</b> |

Hasil observasi kepada peserta didik yang menjadi representasi target audiens sendiri terlihat bagaimana anak-anak sangat tertarik kepada buku bergambar dengan nilai total 90.9%. Anak-anak mengamati gambar dari buku bersama-sama secara seksama. Anak-anak juga terlihat sangat tertarik dalam mengikuti cerita dari buku bergambar yang dibacakan juga sangat tertarik pada ilustrasi yang digunakan pada buku bergambar. Selain itu juga anak-anak menyimak cerita dari buku secara seksama dan mampu mengikuti serta memahami cerita yang dibacakan. Anak-anak juga dapat bercerita kembali mengenai cerita serta memahami pesan moral yang disampaikan dalam buku bergambar. Beberapa anak juga dapat bercerita kembali mengenai cerita yang disampaikan pada buku bergambar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan buku bergambar “Anita: Gadis Kecil Penuh Ambisi”. Sebagai media edukasi karakter untuk anak SD kelas rendah dengan metode analisis SWOT dan metode perancangan design thinking telah dilaksanakan dan mampu mencapai tujuan dan ekspektasi dari peneliti. Pada perancangan buku bergambar, penggunaan metode analisis SWOT untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam perancangan buku. Dengan metode perancangan design thinking yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* memungkinkan perancangan buku bergambar agar berpusat pada target audiens, yaitu peserta didik dari SDN Pagesangan Surabaya.

Hasil dari validasi oleh validator materi mendapatkan total nilai yang cukup baik yakni 88.3%. sedangkan total nilai yang diberikan oleh validator media sebesar 95%. Pada uji coba lapangan, respon yang diberikan oleh para peserta didik yang menjadi target uji coba sangat positif dengan total nilai 90.9% dan menunjukkan antusiasme yang luar biasa dari para peserta didik.

Dalam perancangan ini, pemberian saran menjadi sangat penting demi mengembangkan kualitas dari perancangan buku bergambar ini maupun perancangan buku bergambar yang akan dilakukan selanjutnya.

Bagi Pengajar, pengajar dapat menggunakan buku bergambar “Anita: Gadis Kecil Penuh Ambisi” sebagai acuan dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik lebih tertarik dalam belajar terutama mengenai nilai karakter.

Bagi Peneliti, peneliti dapat mengembangkan ide buku bergambar dengan ide visual dan narasi yang lebih inovatif dan kreatif pada kesempatan selanjutnya, dan mampu meningkatkan penulisan perancangan agar lebih lengkap dan terstruktur.

Bagi Pembaca, pembaca dapat menjadikan perancangan ini sebagai acuan untuk mengembangkan media yang serupa dengan pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif.

## REFERENSI

- Aditya Nugraha, E., Seni Rupa, J., & Bahasa dan Seni, F. (2022). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 7-11 TAHUN. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 11, Number 1). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Ahmad Dahlan, J. K., Tangerang Selatan, C.-C., Mahendra, Y., Nuha, U., Suryani, R., Agyus, V., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2019). SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Crawford, P. A., Roberts, S. K., & Lacina, J. (2024). Picturebooks and Young Children: Potential, Power, and Practices. *Early Childhood Education Journal*, 52(7), 1273–1279. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01701-0>
- Dian, N. S. C., Sidhartani, S., & Putri, M. T. G. (2024). Perancangan buku cerita bergambar Kera dan Burung Manyar sebagai visualisasi kisah pada naskah Tantri Kamandaka. *Cipta*, 2(3), 357–373. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2802>
- Effendy, Y., Gogor Bangsa, P., Sn, S., Sn, M., & Yudani, D. (n.d.). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DANG GEDUNAI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN.
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Gede Yudha Pratama, I., Arini Hanindharputri, M., Gusti Ngurah Gede Gita Yogi Irhandi, I., Putu Aditya Surya Baswara, D., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Desain dan Bisnis Bali, I. (n.d.). BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SD NEGERI 3 BATURITI. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 7, Number 1). Online. Retrieved <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Irawan, I., Muntazori, A. F., & Sukarwo, W. (2024). Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Adab Berteman Dalam Islam. *Cipta*, 3(1), 49–62. <https://doi.org/10.30998/cipta.v3i1.3117>
- KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK Rabiatul Adwiyah, K. B., & Nilawati Astini, B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERGAMBAR CATEBA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B (Vol. 3, Number 4).
- Khansa, R. A. (2025). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG LITERASI NUMERASI UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Barik*, 7(2), 57–70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Liu, J., & Huo, B. (n.d.-a). Children's Picture Book Design based on Emotional Needs. In *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 1).
- Liu, J., & Huo, B. (n.d.-b). Children's Picture Book Design based on Emotional Needs. In *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 1).
- Muhammad Lutfi Lazuardi. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Nyoman Larry Julianto, I., Wayan Agus Eka Cahyadi, I., & Alit Artawan, C. (n.d.). *Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City)*.

- Phopy Thorita, S. (2020). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER. In *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* (Vol. 5, Number 1).
- Sinamo, J., & Herawati, J. (2023). MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN BUKU CERITA BERGAMBAR. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sulianta, F. (n.d.). *SWOT Analysis: Pengertian, Tujuan, dan Cara Praktis Mempraktekannya*.
- Yugakisha, M. S., I Wayan Kertih, & Desak Putu Parmiti. (2024). Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai Karakter Utama Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 239–246. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.80644>