

# Desain Karakter Buku Visual Interaktif “Tubuhku Bisa Apa?” Sebagai Strategi Komunikasi Visual

Tarisha Oisina Putri<sup>1\*</sup>  
Widyasari<sup>2</sup>  
Restu Ismoyo Aji<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur, Jl. Raya Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gunung Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur 60294, Indonesia  
<sup>1</sup>tarishaosa@gmail.com, <sup>2</sup>widyasari.dkv@upnjatim.ac.id, <sup>3</sup>restu.ismoyo@upnjatim.ac.id

## \*Penulis Korespondensi:

Tarisha Oisina Putri  
[tarishaosa@gmail.com](mailto:tarishaosa@gmail.com)

### Abstrak

Perancangan karakter dalam buku anak memiliki peran sebagai media komunikasi visual yang membantu menyampaikan informasi kepada anak usia dini. Anak cenderung memahami pesan melalui visual dibandingkan teks, sehingga karakter perlu dirancang dengan mempertimbangkan prinsip siluet, gaya visual dan fungsi yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak. Karakter yang komunikatif dengan memperhatikan bentuk, ekspresi dan warna dapat membantu anak memahami cerita, mengenali emosi, serta menangkap pesan dalam buku. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter utama dalam buku visual interaktif “Tubuhku Bisa Apa?” yang ditujukan kepada pembaca usia dini. Metode yang digunakan adalah design thinking yang meliputi tahap *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk memahami karakteristik audiens dan fungsi karakter sebagai media komunikasi visual. Hasil perancangan dipilih dengan memperhatikan prinsip siluet, gaya visual dan fungsi. Validasi ilustrator buku anak menunjukkan bahwa alternatif D memenuhi prinsip tersebut sehingga mudah dikenali dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas. Sementara uji kepada anak menunjukkan karakter yang ditampilkan mudah dikenali secara peran dan emosi yang ingin disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara guru bahwa anak lebih mudah memahami pesan melalui visual, sehingga desain karakter berperan sebagai strategi komunikasi visual.

**Kata Kunci:** buku anak; komunikasi visual; perancangan karakter

### Abstract

Character design in children's book serves an important role as a form of visual communication that helps deliver information to early childhood readers. Since children tend to understand messages through visuals rather than text, characters need to be designed by considering silhouette, visual style, and functional aspects that match children's developmental characteristics. Well-designed and communicative character that emphasize clear shapes, expressive features, and appropriate color can support children in understanding the story, recognizing emotions, and interpreting the messages presented in the book. This study aims to develop the main characters for an interactive visual book entitled “Tubuhku Bisa Apa?” intended for early childhood audiences. The research applies the design thinking method, which consists of the stages *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. Data collection was conducted through observation and interviews in order to understand the characteristics of the target audience and the role of characters as a visual communication medium within the book. The final character design was selected by considering several key principles including silhouette clarity, visual style and function. Validation from a children's book illustrator indicated that alternative D fulfilled these principles, making the characters easily recognizable and capable of conveying messages clearly. Meanwhile, testing with children showed that the characters were easy to recognize and their emotions were understandable. These findings align with teacher interview results indicating that children more easily understand messages through visuals; therefore, character design serves as a visual communication strategy.

**Keywords:** children's books; character design; visual communication

## 1. Pendahuluan

Anak usia dini sedang berada di masa perkembangan keemasan (*golden age*) di mana perkembangan kognitif, emosional, motorik, sosial, dan bahasa berkembang secara pesat [1]. Pada masa ini anak cenderung belajar melalui pengalaman nyata dengan eksplorasi visual dan aktivitas yang menyenangkan [2]. Perkembangan anak usia dini perlu didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya, salah satunya dengan pemanfaatan media visual [3]. Media visual dapat membantu anak mengolah pemahaman terhadap informasi yang diterima dalam bentuk gambar, simbol dan ilustrasi [4]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dimriyati et al dengan judul “Use of Image Media to Increase Early Childhood Reading Interest” media visual terbukti mampu meningkatkan fokus, daya ingat, serta menumbuhkan minat belajar membaca anak karena informasi disajikan dengan bentuk sederhana dengan elemen visual yang menarik [5]. Oleh karena itu, penggunaan media visual menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran anak usia dini karena media visual mampu menyederhanakan informasi yang diterima anak.

Salah satu bentuk media visual yang relevan untuk anak usia dini adalah buku visual interaktif. Buku ini merupakan media yang menggabungkan ilustrasi, teks dan elemen interaksi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar [6]. Buku visual interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media membaca, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong anak berpartisipasi secara aktif melalui visual dan aktivitas sederhana [7]. Buku visual interaktif terbukti efektif sebagai media komunikasi visual edukatif karena mampu meningkatkan minat baca, perhatian, dan pemahaman anak melalui pengalaman belajar yang partisipatif [8]. Dominasi visual pada buku interaktif membantu anak usia dini dalam memproses informasi, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

Namun, efektivitas buku visual interaktif sebagai media pembelajaran tidak semata ditentukan oleh keberadaan unsur visual, tetapi juga oleh kualitas perancangan elemen visual di dalamnya, salah satunya desain karakter [9]. Karakter dalam buku anak memiliki fungsi sebagai media komunikasi yang menjembatani pesan pembelajaran dengan anak [10]. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pendukung cerita, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan, melalui ekspresi wajah, bentuk dasar, dominasi warna, dan peran yang ditampilkan [11]. Moebius (1986) dalam Prior (2012) menjelaskan bahwa penggunaan warna pada karakter dapat membantu anak memahami makna tertentu. Sebagai contoh, warna merah dapat diartikan sebagai marah dan bahaya. Berdasarkan artikel berjudul “A Complete Guide to Character Design” [12], prinsip-prinsip fundamental desain karakter meliputi:

- 1) Siluet (Silhouette)  
Siluet yang kuat dan mudah dikenali membuat karakter mudah diidentifikasi, bahkan dari kejauhan. Bentuk siluet sebaiknya mencerminkan sifat atau peran karakter.
- 2) Gaya (Style)  
Desain karakter harus selaras dengan gaya visual dan suasana keseluruhan cerita. Untuk cerita anak, gaya yang ceria, berwarna, dan berbentuk lembut akan lebih menarik dan mudah diterima.
- 3) Fungsionalitas (Functionality)  
Karakter harus mampu menjalankan perannya secara efektif dalam alur cerita, baik sebagai tokoh utama, pendukung, maupun figur edukatif. Desainnya perlu mempertimbangkan fungsi karakter dalam konteks naratif dan interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan ilustrator profesional, bentuk, ekspresi, dan warna merupakan tiga

aspek utama yang saling melengkapi dalam perancangan desain karakter. Bentuk visual berperan menggambarkan sifat tokoh dan memudahkan anak mengenali karakter. Ekspresi dinilai penting karena anak-anak cenderung ekspresif dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penggambaran ekspresi yang jelas membantu anak memahami emosi karakter. Sementara itu, warna yang menarik mampu memperkuat identitas karakter. Ilustrator juga menekankan bahwa karakter pada buku anak tidak hanya ditentukan oleh ukuran tubuh kecil, tetapi juga oleh gestur dan ekspresi yang sesuai dengan pembaca. Karakter yang ditampilkan dengan warna cerah, atribut khas atau elemen visual yang dekat dengan keseharian anak dinilai mampu membangun koneksi emosional dengan pembaca.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara guru di TKN IV Kota Bekasi dan TK Al-Wahyu Surabaya yang menyampaikan bahwa anak lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan dalam buku melalui visual dengan contoh aktivitas nyata, seperti berjalan, melompat, atau memegang benda. Anak juga menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap buku yang memiliki visual karakter yang aktif dan ekspresif dibandingkan dengan buku yang didominasi teks. Sehingga, desain karakter dalam buku berperan penting sebagai penghubung materi pembelajaran dengan anak melalui pengalaman belajar yang komunikatif dan menarik secara visual.

Meskipun demikian, Hasil observasi terhadap sepuluh buku visual anak di toko buku dan perpustakaan menunjukkan bahwa masih terdapat buku yang belum mengoptimalkan karakter sebagai media komunikasi. Pemilihan buku dilakukan dengan mempertimbangkan keberadaan karakter utama yang muncul sepanjang cerita, kejelasan peran karakter, penggunaan ekspresi yang mendukung, serta pemanfaatan warna yang membantu menyampaikan makna tertentu. Karakter sering kali hanya berfungsi sebagai elemen ilustratif tanpa menggambarkan sifat, emosi, atau aktivitas yang mendukung pesan buku. Elemen visual seperti bentuk, ekspresi, dan warna pada desain karakter tidak hanya berfungsi secara estetis tetapi juga secara fungsional sebagai media komunikasi visual [13]. Karakter bergambar yang tepat dengan memanfaatkan prinsip komunikasi visual mampu memperkuat pemahaman pembaca. Selain itu, penggunaan karakter terbukti meningkatkan motivasi pembelajaran pada anak, sehingga memperluas peran karakter dari sekedar ilustrasi menjadi alat komunikasi visual yang persuasif dalam pendidikan [14]. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan penciptaan karakter yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki fungsi komunikasi yang jelas.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan desain karakter pada buku visual interaktif "Tubuhku Bisa Apa?". Desain karakter diposisikan sebagai strategi komunikasi visual yang menghubungkan pesan buku dengan pengalaman belajar anak yang kongkret dan menyenangkan. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi perancangan karakter buku visual interaktif yang efektif, komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

## 2. Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan pengumpulan data kualitatif sebagai dasar memahami karakter pembaca. Penelitian kualitatif merupakan proses untuk memahami fenomena sosial dengan menghasilkan data deskriptif yang menekankan pada pemaknaan terhadap fenomena yang diteliti [15]. Pendekatan kualitatif dinilai mampu menggali data berupa persepsi, pengalaman dan preferensi visual secara mendalam [16]. Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan agar proses perancangan karakter dapat dilakukan berdasarkan karakteristik anak dan mampu menghasilkan karakter sebagai yang sesuai sebagai media komunikasi visual dalam buku anak.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan melibatkan dua ilustrator buku anak dan empat guru TK dalam wawancara semi terstruktur untuk menggali kesesuaian visual dan karakteristik anak terhadap desain karakter. Selain itu, data juga didapatkan dengan observasi

langsung terhadap sepuluh buku visual anak di dua toko buku di kota Surabaya dan dua perpustakaan, yaitu Perpustakaan Umum Kota Surabaya dan Perpustakaan Yayasan Dharmais Bekasi Utara. Data tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif dan digunakan sebagai landasan dalam setiap tahapan *design thinking* agar hasil perancangan sesuai dengan karakteristik audiens dan mampu berfungsi sebagai media komunikasi visual.

Metode design thinking merupakan metode perancangan yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang saling berkesinambungan [17]. Setiap tahap design thinking dirancang untuk membantu perancang memahami pengguna, merumuskan masalah, menghasilkan ide, memvisualisasikan ide, hingga mengevaluasi hasil desain [18]. Metode ini memungkinkan perancang untuk merancang karakter yang tidak hanya mendasar pada unsur estetika visual, tetapi juga berdasarkan fungsi komunikasi desain yang dihasilkan terhadap pengguna.

Tahap *emphatize* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan perilaku target audiens secara mendalam sebelum proses visual dilakukan [17]. Pada tahap ini, data dikumpulkan untuk mengetahui preferensi visual, gaya ilustrasi serta respon emosional target audiens [16]. Hasil dari pemahaman yang mendalam ini menjadi dasar dalam merancang karakter yang relevan dengan tujuan perancangan karakter yang mampu menjadi media komunikasi dan dekat dengan target audiens secara emosional.

Tahap *define* merupakan tahap yang berfokus merumuskan masalah berdasarkan hasil analisis kualitatif yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya [17]. Permasalahan yang ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk tujuan, peran, serta kebutuhan karakter yang akan dirancang. Rumusan masalah ini kemudian dijadikan acuan utama dalam menentukan arah konsep desain karakter.

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide kreatif berdasarkan permasalahan desain dan kebutuhan audiens [18]. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi design melalui *mindmap* dan *moodboard*. Kumpulan ide ini kemudian dikurasi sehingga perancang dapat menghasilkan ide konsep visual yang relevan.

Tahap *Prototype* bertujuan untuk merealisasikan ide konsep terpilih ke dalam bentuk visual karakter [18]. *Prototype* di buat dalam bentuk alternatif karakter yang mencakup bentuk tubuh, proporsi, warna, dan gaya ilustrasi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. alternatif yang dihasilkan kemudian dapat masuk ke tahap pengujian.

Tahap *test* bertujuan untuk menguji efektivitas desain karakter melibatkan dua ilustrator buku anak dan sepuluh anak usia dini 5-6 tahun. Validasi desain diperoleh melalui konsultasi kepada ilustrator, serta *Focus Conversation Group* (FCG) yang disertai observasi respon langsung anak terhadap visual karakter. Tahap pengujian dilakukan untuk menilai apakah desain yang dihasilkan sudah tepat sasaran [18]. Evaluasi dilakukan menggunakan observasi penilaian yang mencakup prinsip fundamental desain karakter, yaitu siluet, gaya visual dan fungsi karakter. Evaluasi pada tahap ini menghasilkan penilaian deskriptif ilustrator yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan desain karakter

### 3. Hasil

Setiap tahapan design thinking menghasilkan temuan yang menjadi dasar konsep visual serta strategi komunikasi visual karakter dalam buku. Hasil perancangan tidak hanya berupa visual, tetapi juga sebagai komunikator yang mampu menjelaskan pesan yang ingin disampaikan pada buku. *Emphatize*, tahap ini dilakukan untuk memahami karakter target audiens yang melatarbelakangi perancangan karakter.

**Tabel 1.** Target Audiens

Target Audiens	
Demografis	
Usia	5 – 6 Tahun
Gender	Laki-laki dan Perempuan
Tingkat Pendidikan	Taman Kanak-kanak (TK) tingkat B
Geografis	
Wilayah	Perkotaan dan Pinggiran Kota
Kondisi Sekolah	Telah mengadopsi pembelajaran berbasis STEM
Psikografis	
Kepribadian	Aktif, ekspresif dan memiliki rasa ingin tahu tinggi
Minat	Senang mengamati visual dalam buku

Pengumpulan data dilakukan dalam jangka waktu Oktober 2025 - Januari 2026 melalui observasi toko buku dan perpustakaan, serta wawancara guru TK dan ilustrator buku anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian buku visual anak telah memiliki ilustrasi yang menarik, namun belum mampu mengoptimalkan fungsi karakter sebagai media komunikasi. Sebanyak 7 dari 10 buku yang diamati menampilkan karakter dengan ekspresi yang terbatas serta peran yang kurang jelas sehingga fungsi komunikasi visual belum optimal dan pesan dalam buku kurang tersampaikan dengan baik.

Hasil wawancara guru di TKN Negeri IV Kota Bekasi dan TK Al-Wahyu Kota Surabaya, guru menyampaikan bahwa anak menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap buku yang memiliki ilustrasi karakter aktif dan ekspresif dibandingkan buku dengan dominasi teks. Dari empat guru yang diwawancarai, seluruhnya menyatakan bahwa visual pada buku membantu anak lebih mudah memahami materi. Salah satu guru menyampaikan “kalau bukunya punya gambar dan karakter yang menarik, anak-anak pasti suka. Kalau anak suka biasanya mereka bisa lebih mudah paham juga dengan materi yang disampaikan”. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan karakter yang komunikatif memiliki peran penting dalam membantu anak memahami pesan. Sementara itu, wawancara dengan ilustrator buku anak menegaskan bahwa dalam perancangan karakter terdapat tiga aspek utama. Bentuk, ekspresi dan warna. Bentuk visual membantu anak mengenali sifat karakter, ekspresi memperjelas emosi dan pesan yang ingin disampaikan, sedangkan warna memperkuat identitas dan daya tarik visual karakter. Ilustrator juga menekankan pentingnya kesesuaian gestur dan ekspresi dengan usia target audiens agar karakter terasa relevan dan dekat secara emosional

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa karakter dalam buku visual interaktif perlu dirancang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga komunikatif, ekspresif dan sesuai dengan karakteristik anak. tahap *emphatize* ini menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan karakter agar mampu berperan

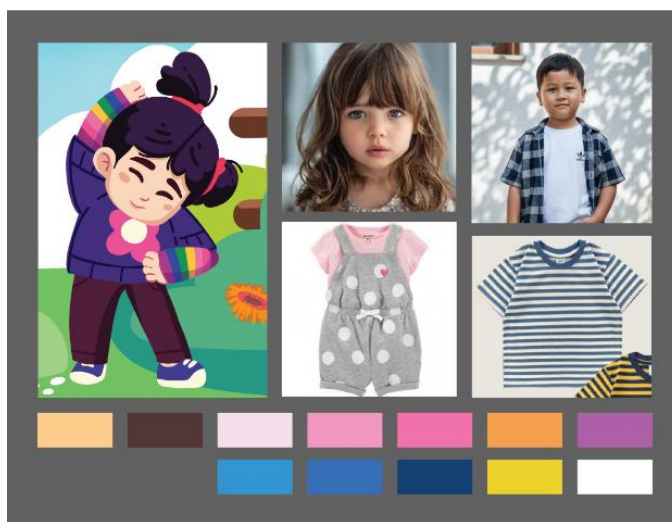
*Define*, Berdasarkan temuan pada tahap *emphatize*, dirumuskan beberapa permasalahan utama dalam perancangan:

- 1) Bagaimana merancang karakter yang mampu menyampaikan pesan secara komunikatif kepada anak usia dini?
- 2) Bagaimana memastikan karakter memiliki bentuk, ekspresi dan warna yang sesuai dengan karakter anak usia dini?

3) Bagaimana menciptakan karakter yang mampu membangun koneksi emosional dengan pembaca?

Permasalahan tersebut menjadi landasan dalam menentukan konsep perancangan karakter. Konsep tersebut meliputi: bentuk sederhana agar mudah dikenali, ekspresi yang jelas, dan warna yang cerah. Dengan demikian, karakter diposisikan sebagai strategi komunikasi yang dirancang mampu menciptakan keterikatan emosional dan mendukung penyampaian pesan buku.

*Ideate*, tahap ini dilakukan melalui proses brainstorming berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Proses ini kemudian menghasilkan pemetaan gagasan dalam bentuk mindmap. Dari mindmap tersebut dikembangkan moodboard visual yang memuat referensi gaya ilustrasi, acuan visual anak, serta warna.



**Gambar 1.** Moodboard Karakter

Pada tahap ini, ditetapkan dua karakter utaa, yaitu Zidan dan Aya. Zidan merupakan anak laki-laki berusia enam tahun yang berperan sebagai kakak. Aya adalah anak perempuan berusia lima tahun. Konsep kakak-adik dipilih untuk menciptakan kedekatan emosional sekaligus menghadirkan interaksi yang komunikatif dalam penyampaian pesan.

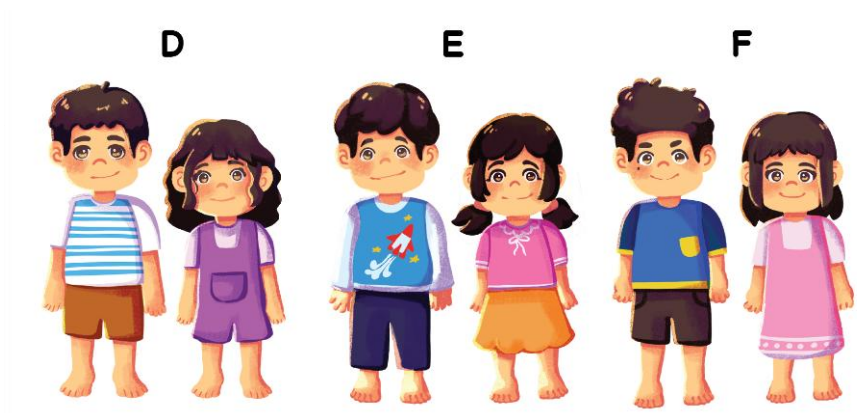
*Prototype*, tahap ini dilakukan dengan merealisasikan konsep yang telah ditetapkan pada tahap ideate ke dalam bentuk alternatif karakter. Proses ini tidak langsung menghasilkan satu desain final, melainkan melalui pengujian alternatif guna memperoleh desain karakter yang paling efektif.



Gambar 2. Pengujian Alternatif pertama

Pada pengujian alternatif pertama, dibuat tiga versi proporsi karakter. Alternatif A menggunakan proporsi semi chibi dengan tubuh kecil, namun tetap mengutamakan keseimbangan. Tidak terlihat perbedaan signifikan terhadap ukuran bagian tubuh karakter. Alternatif B menggunakan proporsi chibi dengan ukuran kepala yang tampak lebih besar dari bagian tubuh lainnya. Alternatif C menggunakan proporsi seimbang antara kepala dan tubuh sehingga karakter terlihat lebih natural. Ketiga alternatif tersebut kemudian dibandingkan dari segi kesesuaian konsep karakter yang telah dirumuskan.

Alternatif C dinilai paling sesuai karena proporsi yang seimbang memungkinkan karakter menampilkan gestur tubuh yang lebih natural. Dengan mempertahankan proporsi tubuh yang seimbang, alternatif C diteruskan ke tahap pengujian kedua hingga menghasilkan alternatif D, E, dan F. Ketiga alternatif tersebut difokuskan dengan mengeksplorasi detail wajah, ketegasan garis, serta eksplorasi warna dan pakaian karakter.



Gambar 3. Pengujian Alternatif Kedua

Hasil prototype ini kemudian menjadi dasar untuk memasuki tahap test guna memperoleh validasi lebih lanjut dari ilustrator dan anak usia dini sebagai target audiens

Tahap test, validasi dilakukan dengan konsultasi kepada ilustrator serta uji respon anak usia 5-6 tahun. Validasi ilustrator berfokus pada prinsip fundamental desain karakter, meliputi siluet, gaya visual dan fungsi. Prinsip tersebut kemudian dikembangkan menjadi indikator observasi yang dinilai secara deskriptif, meliputi bentuk karakter, proporsi tubuh, warna karakter, serta kesesuaian peran karakter.

Sementara itu, pengujian kepada anak dilakukan dengan memperlihatkan alternatif karakter dan mengamati bagaimana respon spontan mereka. Pengamatan difokuskan pada memudahkan anak mengenali karakter, memahami ekspresi, serta menangkap peran karakter dalam cerita. Hasil pengujian ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menentukan desain karakter yang paling sesuai dengan target audiens.

#### 4. Pembahasan

Setiap alternatif memiliki perbedaan bentuk wajah, ekspresi, variasi pakaian dan warna, serta proporsi tangan dan kaki yang digunakan untuk menyampaikan sifat karakter. Berdasarkan hasil validasi ilustrator dan uji respon anak, desain karakter D dinilai paling memenuhi fungsi karakter sebagai media komunikasi visual yang efektif.

Efektivitas desain karakter D diukur sesuai indikator yang dikembangkan berdasarkan prinsip fundamental desain karakter yang meliputi siluet, gaya visual, dan fungsi karakter [12]. Pada indikator siluet, alternatif D memiliki bentuk tubuh dan pakaian yang sesuai dengan karakteristik karakter sehingga sudah dikenali oleh responden anak. Pada indikator gaya visual, penggunaan warna dan ekspresi wajah yang jelas membantu memperlihatkan sifat dan emosi karakter. Sementara itu, indikator pada aspek fungsi, karakter mampu menunjukkan peran dalam cerita sehingga mendukung penyampaian pesan secara visual.

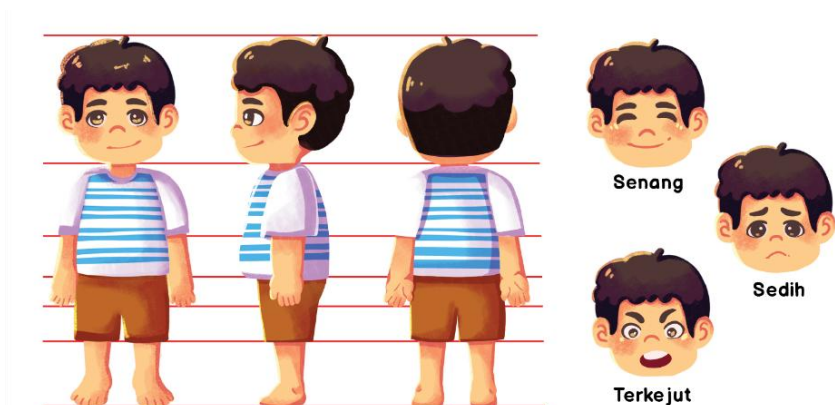
Berdasarkan indikator tersebut, alternatif D dinilai lebih unggul dibandingkan alternatif lainnya karena mampu memenuhi ketiga indikator penilaian secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media visual yang dirancang dengan tepat dapat membantu anak mengenali karakter, memahami emosi serta memahami pesan yang ingin disampaikan buku melalui representasi visual yang jelas [3]. Oleh karena itu, alternatif D dipilih sebagai desain karakter final yang kemudian divisualisasikan dalam beberapa sudut pandang dan variasi ekspresi pada kedua karakter.



**Gambar 4.** Desain Karakter Terpilih

#### 4.1 Karakter Zidan

Zidan dirancang sebagai anak Laki-laki berusia enam tahun yang berperan sebagai kakak. Dalam cerita, Zidan digambarkan memiliki sifat tenang, penyayang dan mampu memberi contoh yang baik bagi adiknya. Sifat tersebut kemudian divisualisasikan agar dapat dipahami anak melalui pendekatan komunikasi visual



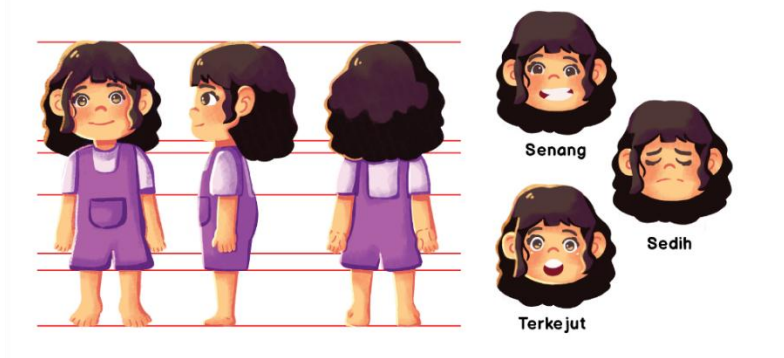
Gambar 5. Karakter Zidan

Siluet tubuh Zidan dirancang dengan proporsi yang seimbang antara kepala dan tubuh sehingga tidak terlihat seperti gaya *chibi*. Bentuk tubuh dan pakaian dibuat sederhana dan tidak terlalu banyak detail sehingga tetap mudah dikenali. Hal ini menunjukkan bahwa karakter Zidan telah memenuhi indikator siluet, yaitu memiliki bentuk yang sederhana dan mudah diidentifikasi oleh anak.

Pada indikator gaya visual, karakter Zidan dirancang dengan wajah bulat untuk memberikan kesan ramah dan bersahabat. Mata digambar cukup besar dengan alis yang tebal namun tidak tajam untuk menyampaikan sifat penyayang. Dari segi warna, pakaian Zidan dominan menggunakan warna cerah seperti biru dan putih yang mencerminkan karakter yang tenang. Selain itu, variasi ekspresi seperti senang, sedih, dan terkejut ditampilkan untuk membantu anak memahami emosi karakter secara visual. Variasi ekspresi yang ditampilkan bertujuan memperkuat komunikasi emosi dalam cerita sehingga anak lebih mudah memahami situasi yang dialami karakter. Sementara itu, pada indikator fungsi, karakter Zidan dirancang untuk mampu menyampaikan pesan dalam cerita melalui peran dan gestur kakak laki-laki yang sayang dan peduli terhadap adiknya.

#### 4.2 Karakter Aya

Aya merupakan karakter anak perempuan berusia lima tahun yang berperan sebagai adik dari Zidan. Dalam cerita, Aya digambarkan memiliki sifat ceria dan aktif.



Gambar 6. Karakter Aya

Siluet tubuh Aya dirancang lebih dinamis dibandingkan karakter Zidan dengan proporsi tangan dan kaki yang terlihat lebih kecil, namun tetap seimbang antara kepala dan tubuh. Bentuk tubuh dan pakaian dibuat sederhana dengan penggunaan bentuk dasar yang membulat agar mudah dikenali oleh anak. Hal ini menunjukkan bahwa karakter Aya telah memenuhi indikator siluet, yaitu memiliki bentuk yang sederhana dan mudah diidentifikasi oleh pembaca usia dini.

Pada indikator gaya visual, karakter Aya digambarkan dengan wajah dan mata yang bulat untuk memberikan kesan ceria dan penuh energi. Alis dibuat lebih tipis dan melengkung untuk menunjukkan sifat yang lebih aktif. Senyum pada karakter Aya dibuat lebih lebar dibandingkan karakter Zidan sehingga memperkuat kesan ekspresif. Dari segi warna, Aya menggunakan pakaian *oneset* dengan warna ungu cerah untuk memperkuat karakter yang aktif dan ceria. Selain itu, variasi ekspresi seperti senang, sedih, dan terkejut ditampilkan untuk membantu anak memahami emosi karakter secara visual serta memperkuat komunikasi emosi dalam cerita.

Sementara itu, pada indikator fungsi, karakter Aya dirancang untuk menunjukkan peran sebagai adik yang aktif dan penuh rasa ingin tahu melalui gestur dan ekspresi.

#### **4.3 Karakter Zidan dan Aya Sebagai Media Komunikasi Visual**

Karakter Zidan dan Aya dalam buku "Tubuhku Bisa Apa?" dirancang sebagai bagian dari strategi komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif kepada pembaca usia dini. Dalam buku anak, karakter tidak hanya berperan sebagai tokoh cerita, tetapi juga sebagai elemen komunikasi yang menjembatani pesan yang ingin disampaikan dengan pembaca. Melalui visual dan peran yang ditampilkan, karakter mampu menyampaikan informasi secara visual sehingga pembaca lebih mudah memahami pesan [11]. Hal ini sesuai dengan wawancara yang penulis lakukan yang menyatakan bahwa anak cenderung lebih mudah memahami pesan melalui visual dibandingkan teks. Oleh karena itu, desain karakter menjadi salah satu strategi komunikasi visual yang berfungsi untuk memperkuat penyampaian pesan dalam buku.

Peran karakter Zidan dan Aya sebagai media komunikasi visual juga berkaitan dengan kemampuannya dalam membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Karakter yang dirancang dengan bentuk, ekspresi, dan peran yang jelas memungkinkan anak mengenali emosi serta memahami situasi yang terjadi dalam cerita. Karakter dalam media visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan yang membantu pembaca memahami isi buku melalui representasi visual [8].

Dalam perancangan ini, penerapan prinsip fundamental perancangan karakter juga menjadi faktor penting dalam mendukung komunikasi visual karakter. Karakter yang efektif perlu mempertimbangkan prinsip dasar seperti siluet, gaya visual, serta peran karakter dalam cerita [12]. Siluet yang kuat memungkinkan karakter agar mudah dikenali. Sementara itu, gaya visual yang sesuai dengan karakteristik audiens membantu menciptakan karakter yang sesuai dengan karakter audiens, serta peran yang memastikan karakter mampu menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi.

Dengan wawancara ilustrator, prinsip-prinsip tersebut kemudian dikembangkan ke dalam beberapa indikator penilaian seperti bentuk, proporsi, ekspresi, warna, serta peran. Bentuk yang sederhana mempermudah anak dalam mengenali karakter, ekspresi yang jelas membantu menyampaikan emosi yang terjadi dalam cerita tanpa harus bergantung pada teks. Dengan demikian, karakter Zidan dan Aya tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual dalam buku, tetapi juga sebagai strategi komunikasi visual yang membantu menyampaikan pesan dan emosi cerita secara lebih efektif kepada pembaca usia dini.

## 5. Penutup

Perancangan ini dilakukan untuk menghasilkan desain karakter yang mampu menyampaikan pesan dan emosi secara jelas kepada pembaca usia dini. Proses perancangan menggunakan metode design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype dan test. Tahapan tersebut digunakan untuk memahami kebutuhan audiens, merumuskan masalah, mengembangkan ide, hingga melakukan pengujian terhadap hasil rancangan. Melalui proses ini, perancangan karakter tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual, tetapi juga sebagai media komunikasi visual.

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, alternatif desain D dipilih sebagai desain karakter final karena memenuhi prinsip desain karakter yang telah ditetapkan, yaitu siluet, gaya visual dan fungsi karakter. Prinsip tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian. Pada indikator siluet, desain karakter D memiliki bentuk tubuh dan pakaian yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga mudah dikenali oleh responden anak. Pada indikator gaya visual, penggunaan warna yang serta variasi ekspresi yang jelas membantu memperlihatkan sifat dan emosi karakter. Sementara itu, pada indikator fungsi, karakter mampu menunjukkan peran dalam cerita melalui gestur dan ekspresi yang mendukung penyampaian pesan secara visual.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa desain karakter D dinilai lebih efektif dibandingkan alternatif lainnya karena mampu memenuhi ketiga indikator secara optimal. Karakter terpilih kemudian ditampilkan dalam tiga sudut pandang utama, yaitu tampak depan, samping, dan belakang, serta dilengkapi variasi ekspresi wajah. Variasi ekspresi tersebut bertujuan untuk memperkuat kemampuan karakter dalam menyampaikan pesan dan emosi dalam cerita secara lebih komunikatif.

Secara keseluruhan perancangan karakter Zidan dan Aya tidak hanya berfokus pada tampilan visual yang menarik, tetapi juga bagaimana karakter dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual dalam buku anak. Desain yang sederhana, ekspresif dan mudah dikenali diharapkan mampu membantu anak memahami alur cerita serta pesan yang disampaikan buku.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain karakter pada media buku anak. Perancangan karakter sebaiknya memperhatikan kesesuaian antara visual karakter dengan karakteristik usia target audiens. Unsur-unsur visual seperti bentuk, siluet, gaya visual, ekspresi, dan warna perlu disesuaikan dengan perkembangan anak agar mudah dikenali dan memperkuat fungsi karakter sebagai media komunikasi visual. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, desain karakter yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi efektif dalam menyampaikan pesan kepada pembaca anak.

## Referensi

- [1] F. A. Diana, I. N. Jampel, and P. A. Antara, "Instrumen Penilaian Kelincahan Tubuh Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 423, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.39117.
- [2] N. J. Sidiq, A. Nur, M. Islami, F. Rusliana, and D. Manga, "Pentingnya Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama pada Anak Usia Dini," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 14, no. 3, pp. 488–504, 2025, doi: 10.26877/paudia.v14i3.1504.
- [3] F. W. Lubis, N. Fadilah, J. Sarah, and Marlina, "MEDIA VISUAL SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *J. Inov. Pendidik.*, vol. 8, pp. 279–289, 2025.
- [4] V. Raoza, "Implementasi Media Visual Gambar untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Tadikal Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor Malaysia," *J. Mhs. Humanis*, vol. 4, no. 3, pp. 1252–1266, 2024, doi: 10.37481/jmh.v4i3.1069.

- [5] Dimrayani, Herlina, M. Y. Bakhtiar, and Wahira, "Use of Image Media to Increase Early Childhood Reading Interest," *J. Ris. Multidisiplin dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 123–128, 2025, doi: 10.59653/jimat.v3i01.1375.
- [6] F. M. Athallah, "Perancangan Buku Pop-up Interaktif Mengenai Memasak sebagai Pengenalan Kemandirian Anak," 2025. [Online]. Available: <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/40429/>
- [7] L. Hui, T. Zhang, J. D. Woolley, A. Jing, and F. Wang, "Exploring factors influencing young children's learning from storybooks: Interactive and multimedia features," *J. Exp. Child Psychol.*, vol. 233, 2023, doi: 10.1016/j.jecp.2023.105680.
- [8] Megawati, Azizah, Syamsuardi, Herlina, and M. A. Musi, "Development of Interactive Storybook Media to Enhance Language Skills of Children Aged 4 – 5 Years," *Indones. J. Early Child. Educ. Res.*, vol. 4, no. June, pp. 317–330, 2025.
- [9] R. S. Pramesti, S. Wulandari, B. Setiawan, and F. G. Discussion, "Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini," vol. 08, no. 02, pp. 53–64, 2024, doi: <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i02.1006>.
- [10] F. S. Aaqilah and A. Setyowulan, "Strategi Visual Desain Karakter dalam Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia," vol. 4, no. 1, pp. 65–76, 2025, doi: 10.5281/zenodo.16794987.
- [11] L. A. Prior, A. Willson, and M. Martinez, "Visual Literacy as a Pathway to Character Understanding," *Read. Teach.*, vol. 66, pp. 195–206, 2012, doi: 10.1002/TRTR.01098.
- [12] E. Stevens, "A Complete Guide to Character Design." [Online]. Available: <https://www.andacademy.com/resources/blog/graphic-design/what-is-character-design/>
- [13] R. Aditia and B. Aditia, "Arts Education and Visual Communication in Character Design of the Nusa Five Serial Comic Character by Sweta Kartika," vol. 9, no. 1, pp. 17–30, 2024.
- [14] D. Z. Ali and C. R. Lucius, "Desain Maskot untuk Media Komunikasi Visual pada TK Al-Khairiyah di Bekasi," *Innov. J. Soc. Sci. Res. Vol.*, vol. 4, pp. 16563–16574, 2024.
- [15] N. E. Husda and others, *Metodologi Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan Research & Development (R&D)*. Batam: UPB Press, 2023.
- [16] K. Sa'diyah, A. Sutejo, and A. Daniar, "Perancangan Desain Karakter Pada Buku Interaktif Satelit Bulan Untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar," *Metta J. Ilmu Multidisiplin*, vol. 4, pp. 37–49, 2024, doi: 10.37329/metta.v4i4.3685.
- [17] D. A. Nabila and A. D. Pritama, "Perancangan Desain Karakter Violet 2 Dimensi Menggunakan Metode Design," *Edu Komputika J.*, vol. 10, pp. 121–130, 2024, doi: 10.15294/edukomputika.v10i2.78277.
- [18] N. P. D. Yasa and D. Novitasari, "Visualisasi Karakter dan Desain Background Dua Dimensi Sebagai Aset Game Edukasi Menerapkan Metode Design Thinking," *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 13, pp. 230–251, 2025, doi: 10.34010/visualita.v13i2.15761.