

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI
MEDIA EDUKASI DALAM MENUMBUHKAN
EMPATI KEPADA PENYANDANG DISABILITAS**



PERANCANGAN

Oleh:

ARVITYA BELVA CLIANTA WICAKSANA

NIM : 2112767024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SEBAGAI
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI
DALAM MENUMBUHKAN EMPATI KEPADA PENYANDANG
DISABILITAS** oleh Arvitya Belva Clianta Wicaksana, NIM 2112767024,
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25
November 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003 / 0025118007

Pembimbing II / Penguji


Lily Elserisa, M.Sn.

NIP 199411112022032015 / 0711119401

Cognate / Penguji Ahli


Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NIP 198104122006041004 / NIDN 0012048103

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ 002901730


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arvitya Belva Cianta Wicaksana

NIM : 2112767024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENUMBUHKAN EMPATI KEPADA PENYANDANG DISABILITAS** yang dibuat guna memenuhi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, merupakan karya yang sepenuhnya hasil dari penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis dan belum pernah diajukan pihak lain. Apabila terdapat karya orang lain di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 20 November 2025



Arvitya Belva Cianta Wicaksana

NIM : 2112767024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul *“Perancangan Buku Ilustrasi Anak sebagai Media Edukasi dalam Menumbuhkan Empati kepada Penyandang Disabilitas”*. Skripsi ini disusun sebagai pemenuhan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Proses penyusunannya tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan, namun akhirnya dapat dilalui hingga terselesaikannya karya ini.

Laporan ini membahas mengenai perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi dalam menumbuhkan empati bagi penyandang disabilitas. Pengangkatan topik tersebut didasarkan pada pentingnya menyediakan sarana pembelajaran yang mampu memperkenalkan nilai empati sejak usia dini melalui pendekatan visual yang mudah dipahami. Penulis berharap adanya perancangan ini dapat menjadi kontribusi dalam upaya memperluas pemahaman mengenai inklusivitas serta mendorong sikap saling menghargai di lingkungan sosial anak. Penulis juga menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Maka dari itu, penulis terbuka atas saran dan kritik yang membangun untuk kedepannya.

Yogyakarta, 20 November 2025

Arvitya Belva Clianta Wicaksana

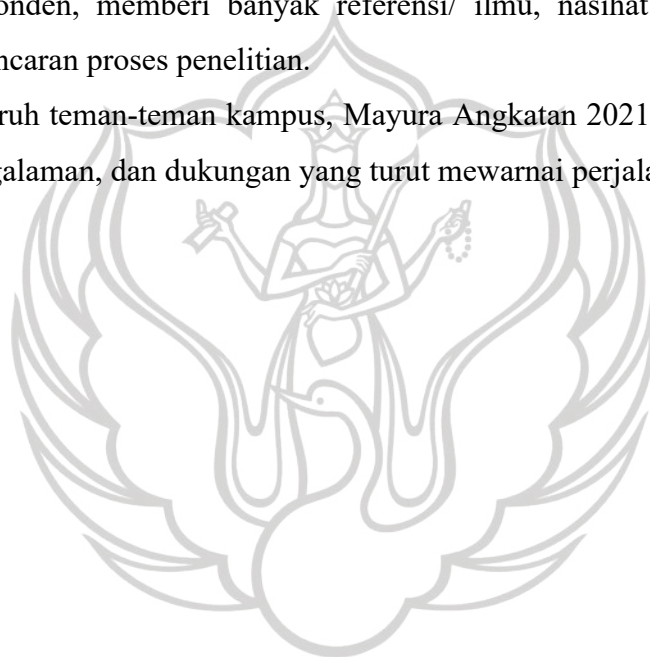
NIM : 2112767024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut berperan dalam proses penyusunan karya ini. Atas kontribusi yang diberikan, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas dukungan institusional yang memungkinkan proses akademik berjalan dengan baik.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, atas fasilitas dan lingkungan belajar yang kondusif.
3. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas arahan, bimbingan, dan masukan berharga dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Lily Elserisa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas pendampingan, koreksi, dan dukungan akademik yang sangat membantu penulis.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Program Studi sekaligus Dosen Wali, atas bimbingan, perhatian, dan dukungan selama masa studi
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M.Sn., atas inspirasi dan pengetahuan yang turut memperkaya proses perancangan buku ilustrasi anak ini.
7. Arditya Samudra Wahyu Wicaksana dan Tika Adriatiavita Wijayawati Pangarso selaku orang tua penulis, serta Arvi Benin Clearesta Wicaksana selaku adik penulis tas doa, semangat, serta dukungan dan kasih sayang keluarga yang selalu diberikan.
8. Akung, Uti, dan Eyang yang tak henti memberikan doa dan restu, menjadi semangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Ditha Klarissa Sutan, yang selalu menemani dan membantu selama proses pengerjaan karya dan penulisan skripsi dari awal hingga selesai. Sebagai support system, mental, logistik, penyemangat, sekaligus pendukung dalam segala kondisi dalam perjalanan skripsi ini.

10. Mikaela Vania, Kania Kusuma, Dhiya Aulia, atas bantuan, diskusi, serta *brainstorming* yang diberikan dengan tulus selama proses perancangan.
11. Rekan dan sahabat dari Kompor Skrikandi, Teman Ambis Kopken, Stecegoism, Random, Cah e DV, TKSS Jogja Jaya, Signal Group, Everlast EO, BNPB, Eva dan Ave, Teman Biotek UKDW, Bernadhitta, Ismi, dan Amanda Eve, yang memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang membantu penulis menjalani masa penyusunan skripsi dengan lebih ringan.
12. Budhe Pipik, Budhe Mimin dan Om Vito selaku keluarga yang selalu menyemangati, membantu kelancaran skripsi dalam mencari narasumber responden, memberi banyak referensi/ ilmu, nasihat yang membangun kelancaran proses penelitian.
13. Seluruh teman-teman kampus, Mayura Angkatan 2021, atas kebersamaan, pengalaman, dan dukungan yang turut mewarnai perjalanan studi penulis.,



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arvitya Belva Cianta Wicaksana

NIM : 2112767024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENUMBUHKAN EMPATI KEPADA PENYANDANG DISABILITAS** dengan ini menyatakan penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan ini kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Arvitya Belva Cianta Wicaksana

NIM : 2112767024

ABSTRAK

Rendahnya empati dan tingginya kasus perundungan terhadap anak penyandang disabilitas menunjukkan perlunya media edukasi yang mampu memperkuat pemahaman sosial-emosional sejak usia dini. Penelitian perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi anak sebagai media edukasi yang dapat menumbuhkan empati terhadap penyandang disabilitas melalui pendekatan visual yang inklusif dan mudah dipahami. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, serta analisis data menggunakan pendekatan 5W+1H. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur mengenai buku ilustrasi, perkembangan empati anak, serta isu disabilitas.

Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berukuran 20×20 cm yang menampilkan karakter dan alur cerita sederhana dengan penyajian visual ekspresif, tone warna hangat, layout yang mudah diikuti, serta elemen interaktif yang mendukung perkembangan empati anak usia 7–9 tahun. Karakter utama menghadirkan representasi penyandang disabilitas secara positif, sehingga memberikan pengalaman membaca yang mendorong anak memahami perasaan dan perspektif orang lain. Evaluasi *prototype* menunjukkan bahwa media ini efektif membantu anak mengenali emosi, merespons situasi sosial, dan menunjukkan perilaku prososial, terutama dengan pendampingan orang tua atau pendidik sebagai pembaca sekunder.

Dengan demikian, buku ilustrasi yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi sosial-emosional yang mendukung pembentukan sikap inklusif sebagai kegiatan untuk meningkatkan kesadaran toleransi bagi disabilitas.

Kata Kunci : Empati, Disabilitas, Mikrotia, Ilustrasi, *Design thinking*.

ABSTRACT

The low level of empathy and the high incidence of bullying toward children with disabilities indicate the need for educational media that can strengthen social-emotional understanding from an early age. This design research aims to produce a children's illustrated book as an educational medium that fosters empathy toward individuals with disabilities through an inclusive and easily understood visual approach. The method used is Design Thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, along with data analysis using the 5W+1H framework. Data were collected through observations, interviews, and literature studies related to illustrated books, children's empathy development, and disability issues.

The design results in a 20×20 cm illustrated book featuring characters and a simple storyline presented with expressive visuals, warm color tones, easy-to-follow layouts, and interactive elements that support the empathy development of children aged 7–9. The main character presents a positive representation of individuals with disabilities, providing a reading experience that encourages children to understand the feelings and perspectives of others. Prototype evaluations indicate that this medium effectively helps children recognize emotions, respond to social situations, and demonstrate prosocial behavior, especially with parental or teacher guidance as secondary readers.

Thus, the designed picture book serves not only as a form of entertainment but also as a socio-emotional educational medium that supports the development of inclusive attitudes and promotes greater awareness and tolerance toward individuals with disabilities.

Keywords: *Empathy, Disability, Microtia, Illustration, Design Thinking.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	3
KATA PENGANTAR	4
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	i
ABSTRAK	2
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL	11
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Tinjauan Literatur Buku Ilustrasi	11
1) Buku Ilustrasi	11
a. Concept Book.....	11
b. Information Book.....	12
c. Interactive Book	12
2) Jenis Ilustrasi.....	12
a. Ilustrasi Gaya Realisme.....	12
b. Ilustrasi Gaya kartun	14
c. Ilustrasi Gaya Campuran / <i>Hybrid</i>	15
3) Layout	15
4) Teori Warna	18

5) Tipografi.....	21
B. Tinjauan Literatur Tentang Buku Ilustrasi Anak	21
C. Tinjauan Literatur Disabilitas	25
1. Pengertian.....	25
2. Jenis-jenis Disabilitas.....	26
D. Tinjauan Literatur Empati Anak	28
1. Empati	28
2. Perkembangan Empati pada Anak.....	30
E. Tinjauan Rancangan Terdahulu	32
F. Analisis Kelemahan dan Kelebihan	35
G. Analisis Data Lapangan	36
1. Analisis Profil Pembaca	36
2. Analisis Prediksi Dampak.....	37
H. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	40
A. Konsep Kreatif	40
B. Program Kreatif.....	46
BAB IV PROSES DESAIN	54
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama Dan Pendukung.....	54
B. Studi Visual Karakter Tokoh Utama Dan Tokoh Pendukung.....	56
C. Studi Visual Flora dan Fauna.....	59
D. Studi Visual Unsur Arsitektural	61
E. Sketsa	62
F. Storyboard.....	67
G. Layout	Error! Bookmark not defined.
H. Sampul Depan dan Belakang Cergam.....	72
I. Final Design	74
J. GSM (Graphic Standart Manual).....	79
K. Katalog Pameran Tugas Akhir	81
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	86
----------------------	----

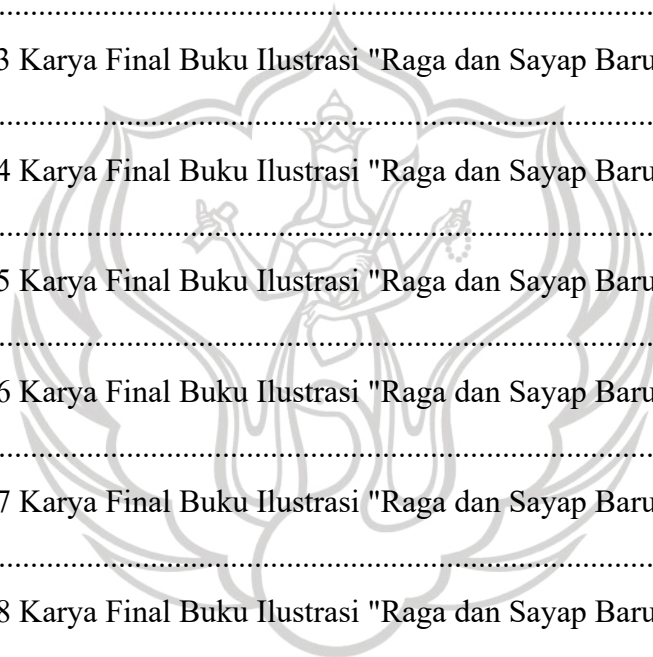


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Design Thinking</i>	6
Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi Gaya Realisme	13
Gambar 4.1 Studi Visual Unsur Properti Bola	54
Gambar 4.2 Studi Visual Unsur Telinga Mikrotia	55
Gambar 4.3 Studi Visual Bahasa Tubuh	55
Gambar 4.4 Studi Visual Sayap Kebaikan Hati	56
Gambar 4.5 Moodboard karakter Hagia	56
Gambar 4.6 Sketsa Karakter Hagia	57
Gambar 4.7 Moodboard karakter Hagia	57
Gambar 4.8 Moodboard karakter Hagia	58
Gambar 4.9 Moodboard karakter Asa	58
Gambar 4.10 Sketsa Karakter Asa	59
Gambar 4.11 Studi Visual Pohon dan Semak	60
Gambar 4.12 Studi Visual Kucing dan Hewan Kecil	60
Gambar 4.13 Studi Visual Sekolah	61
Gambar 4.14 Studi Visual Sekolah	61
Gambar 4.15 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 1-2	62
Gambar 4.16 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 3-4	62
Gambar 4.17 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 5-6	62
Gambar 4.18 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 7-8	63
Gambar 4.19 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 9-10 ...	63
Gambar 4.20 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 11-12 .	63
Gambar 4.21 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 13-14 .	64
Gambar 4.22 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 15-16 .	64
Gambar 4.23 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 17-18 .	64
Gambar 4.24 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 19-20 .	65
Gambar 4.25 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 21-22 .	65
Gambar 4.26 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 23-24 .	65
Gambar 4.27 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 25-26 .	66
Gambar 4.28 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 27-28 .	66
Gambar 4.29 Sketsa Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 29-30 .	66

Gambar 4.30 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 1-2	67
Gambar 4.31 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 3-4	67
Gambar 4.32 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 5-6	67
Gambar 4.33 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 7-8	68
Gambar 4.34 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 9-10	68
Gambar 4.35 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya” halaman 11-12	68
Gambar 4.36 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 13-14	69
Gambar 4.37 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 15-16	69
Gambar 4.38 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 17-18	69
Gambar 4.39 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 19-20	70
Gambar 4.40 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 21-22	70
Gambar 4.41 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 23-24	70
Gambar 4.42 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 25-26	71
Gambar 4.43 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 27-28	71
Gambar 4.44 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i> Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 29-30	71
Gambar 4.45 Sketsa Sampul Depan Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" ..	72

Gambar 4.46 Sketsa Sampul Belakang Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya”	72
Gambar 4.47 Sampul Depan Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya”	73
Gambar 4.48 Sampul Belakang Buku Ilustrasi “Raga dan Sayap Barunya”	73
Gambar 4.49 Sampul Gabungan Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya"	74
Gambar 4.50 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 1-2	74
Gambar 4.51 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 3-4	74
Gambar 4.52 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 5-6	75
Gambar 4.53 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 7-8	75
Gambar 4.54 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 9-10	75
Gambar 4.55 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 11-12.....	76
Gambar 4.56 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 13-14.....	76
Gambar 4.57 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 15-16.....	76
Gambar 4.58 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 17-18.....	77
Gambar 4.59 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 19-20.....	77
Gambar 4.60 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 21-22.....	77
Gambar 4.61 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 23-24.....	78
Gambar 4.62 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 25-26.....	78



Gambar 4.63 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 27-28.....	78
Gambar 4.64 Karya Final Buku Ilustrasi "Raga dan Sayap Barunya" halaman 29-30.....	79
Gambar 4.65 <i>Graphic Standard Manual</i>	80
Gambar 4.66 Poster Pameran Tugas Akhir.....	81
Gambar 4.67 Katalog Sisi Depan.....	81
Gambar 4.68 Katalog Sisi Belakang	82
Gambar 4.69 Media Pendukung, Pembatas Buku.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyline Buku "Raga dan Sayap Barunya"	47
---	----





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toleransi masyarakat terhadap perbedaan kondisi fisik masih tergolong rendah. Tingginya kasus perundungan terhadap anak penyandang disabilitas menunjukkan masih rendahnya pengetahuan dan toleransi masyarakat tentang kondisi ini. Hal ini didukung dari adanya berbagai pemberitaan seperti pada kasus yang diberitakan oleh Liputan6 pada tahun 2022 di mana terjadi kasus perundungan verbal dan fisik pada korban penyandang disabilitas oleh sekelompok siswa SMA di Cirebon. Kasus perundungan terhadap anak penyandang disabilitas kembali diberitakan oleh Tribun Jakarta (2024). KPAI mengungkap adanya perundungan yang kerap dilakukan terhadap seorang siswa SMPN di Depok, namun laporan keluarga tidak ditindaklanjuti oleh pihak sekolah. Kasus serupa terus berulang dan kembali menjadi sorotan pada tahun 2025, pada berita berjudul “Meutya: Anak Disabilitas Sering Jadi Korban, 56% Alami Perundungan di Internet” yang diterbitkan oleh KumparanNews menyatakan bahwa anak penyandang disabilitas rentan menjadi korban perundungan. Opini tersebut disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi), Meutya Hafid, bahwa sebanyak 56% anak penyandang disabilitas mengalami perundungan akibat keterbatasan fisik. Rendahnya tingkat empati pada masyarakat menimbulkan terjadinya perundungan, baik yang dilakukan secara langsung ataupun melalui media daring. Ketika seseorang memiliki kemampuan untuk merasakan dan memahami apa yang dialami orang lain, kecenderungan untuk menyakiti atau merundung akan berkurang, sehingga fokus pencegahan perundungan adalah pada pengembangan kecerdasan emosional dan kemampuan sosial anak.

Penelitian psikologi menyebutkan bahwa empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain, serta meresponnya dengan perhatian dan kepedulian yang sesuai. Pada masa perkembangan anak, kemampuan berempati menjadi aspek krusial dalam pembentukan

karakter dan keterampilan sosial. Kegagalan dalam proses ini dapat membuat anak kesulitan memahami perspektif orang lain, yang berpotensi memicu tindakan agresif, termasuk perundungan. Menurut penelitian psikologis perkembangan anak, kemampuan berempati mulai berkembang sejak usia kanak-kanak, ketika anak-anak mulai mampu melihat dari sudut pandang orang lain. Tahap perkembangan empati ini berlangsung dari masa bayi hingga usia sekolah (Shapiro, 2007), dan menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter serta interaksi sosial anak.

Dalam konteks interaksi sosial dengan penyandang disabilitas, pemahaman empati memiliki relevansi yang signifikan. Empati tidak hanya membantu anak memahami perasaan orang lain, tetapi juga dapat mengurangi stigma negatif terhadap penyandang disabilitas dan membentuk lingkungan sosial yang lebih inklusif, sehingga meminimalisir terjadinya perundungan. Oleh karena itu, menumbuhkan empati sejak dini melalui pembiasaan dalam interaksi sosial dan metode pembelajaran terpadu menjadi strategi penting untuk mencegah perilaku agresif dan perundungan.

Salah satu upaya yang telah dilakukan untuk menumbuhkan empati terhadap penyandang disabilitas adalah perancangan mainan kolase sebagai media kampanye di SD Negeri Cirangkong (2023). Media ini bertujuan membangun pemahaman tentang keberagaman dan mengolah koneksi emosi pada penyandang disabilitas melalui interaksi visual. Meski begitu, media ini sangat bergantung pada pendampingan orang tua atau tenaga pendidik dan memerlukan pengembangan lebih lanjut secara visual agar lebih menarik dan interaktif. Kampanye tersebut juga didukung dengan media poster, banner, dan kaos kampanye, namun masih menghadapi kendala karena kurangnya kesinambungan penerapan jangka panjang sehingga dampaknya belum optimal.

Buku ilustrasi menjadi salah satu media edukasi yang efektif untuk menumbuhkan empati anak-anak terhadap penyandang disabilitas. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan buku ilustrasi dapat meningkatkan empati anak terhadap disabilitas sebesar 25–30%. Media ini tidak hanya menyajikan narasi visual yang menarik, tetapi juga membangun

pemahaman sosial secara bertahap, terutama bila dikombinasikan dengan diskusi setelah membaca. Representasi positif dalam buku ilustrasi memungkinkan anak menempatkan diri pada perspektif penyandang disabilitas, sehingga interaksi visual dan narasi cerita mampu mendorong perkembangan empati secara lebih nyata dan berdampak jangka panjang.

Berbagai penelitian terdahulu menyatakan bahwa buku ilustrasi memiliki potensi yang besar sebagai media edukatif inklusif. Media berbasis ilustrasi dinilai mampu membantu pembaca memahami informasi kompleks melalui kombinasi visual dan teks, termasuk bagi pembaca dengan hambatan pendengaran. Penggunaan media ilustrasi juga terbukti mampu membantu anak tunarungu dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan tidak membebani. Begitu pula dengan penggunaan buku ilustrasi yang diketahui dapat menanamkan dan meningkatkan empati anak terhadap penyandang disabilitas. Representasi positif penyandang disabilitas dalam buku ilustrasi mendorong anak menempatkan diri pada perspektif mereka, sehingga perkembangan empati menjadi lebih nyata dan berdampak jangka panjang.

Sebagai langkah untuk memperkuat upaya menumbuhkan empati sejak dini, diperlukan media yang menarik, dan dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak. Salah satu solusi yang potensial adalah merancang buku ilustrasi. Buku ilustrasi dipilih karena dapat menyajikan cerita secara visual dan naratif, sehingga memudahkan anak memahami emosi, perspektif, dan pengalaman orang lain secara lebih nyata. Jenis buku ilustrasi yang cocok adalah buku bergambar dengan cerita yang sederhana namun kaya makna, menghadirkan karakter penyandang disabilitas dalam situasi sehari-hari, sehingga anak dapat menempatkan diri pada posisi tokoh dalam cerita. Kelebihan buku ilustrasi antara lain meningkatkan daya imajinasi, memperkuat pemahaman konsep sosial dan emosional, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta dapat digunakan secara mandiri. Dengan demikian, buku ilustrasi menjadi media yang sesuai untuk

menumbuhkan empati anak sejak dini sekaligus membangun kesadaran inklusif terhadap penyandang disabilitas.

Dengan demikian, buku ilustrasi berpotensi menjadi media yang berperan dalam menumbuhkan empati anak sejak dini sekaligus membangun kesadaran inklusif terhadap penyandang disabilitas, dan meningkatkan pemahaman anak terhadap keberagaman kondisi fisik di lingkungan sosialnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi anak sebagai media edukasi dalam menumbuhkan empati terhadap penyandang disabilitas?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi anak sebagai media edukasi dalam menumbuhkan empati terhadap penyandang disabilitas

D. Batasan Lingkup Perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi untuk menumbuhkan empati terhadap penyandang disabilitas, perlu ditetapkan batasan agar fokus dan tujuan media dapat tercapai secara efektif. Batasan ini juga bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup perancangan, baik dari segi konten, audiens, maupun pihak yang akan menggunakan media tersebut. Batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Konten edukasi tentang cara berempati terhadap penyandang disabilitas
- 2) Target audiens anak jenjang pembaca awal usia 7-9 tahun.

E. Manfaat Perancangan

- 1) Bagi Mahasiswa

Perancangan ini memberikan pengalaman praktis dalam menggabungkan elemen visual dan narasi untuk menyampaikan pesan edukatif mengenai empati dan pemahaman medis. Selain

menambah wawasan tentang desain media edukasi, mahasiswa juga dapat memahami bagaimana media kreatif dapat digunakan sebagai alat intervensi sosial untuk mencegah perilaku agresif dan perundungan terhadap penyandang disabilitas.

2) Bagi Institusi

Perancangan ini dapat menjadi arsip karya edukatif yang mendukung literasi sosial dan medis, sekaligus menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inklusif. Media ini juga berpotensi digunakan sebagai alat kampanye internal untuk membentuk budaya sekolah yang lebih empatik dan anti-perundungan.

3) Bagi Penyandang Disabilitas

Hasil perancangan ini menyediakan representasi positif yang dapat meningkatkan dukungan emosional dan rasa percaya diri penyandang disabilitas. Dengan menampilkan pengalaman mereka secara empatik, media ini membantu mengurangi efek stigma sosial, sehingga penyandang disabilitas merasa lebih dihargai dan diterima dalam lingkungan sosial mereka.

4) Bagi Masyarakat

Perancangan ini berperan sebagai media edukatif yang memperluas pemahaman masyarakat tentang penyandang disabilitas. Sebagai media dalam mengedukasi publik mengenai pentingnya bersikap empatik dan inklusif, media ini dapat mengurangi stigma, meningkatkan kesadaran sosial, serta mendukung kampanye pencegahan perundungan, khususnya terhadap anak-anak dan remaja.

F. Definisi Operasional

1) Penyandang Disabilitas

Dalam perancangan ini, disabilitas merujuk pada suatu kondisi individu yang memiliki keterbatasan fisik yang mempengaruhi kemampuan dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan bersifat bawaan atau cedera/penyakit.

2) Empati

Empati adalah kemampuan untuk memahami, merasakan, dan menghargai perasaan serta pengalaman penyandang disabilitas untuk mendorong perilaku yang lebih peduli dan inklusif dalam kehidupan sosial anak.

3) Buku Ilustrasi Anak

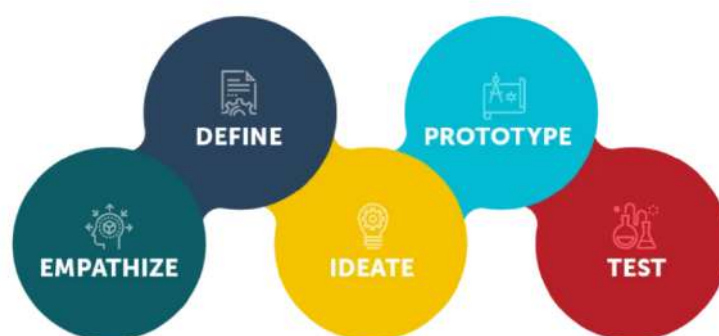
Buku ilustrasi adalah kumpulan teks yang dikombinasikan dengan dominasi gambar ilustrasi untuk mempermudah pembaca memahami isi bacaan guna menyampaikan sebuah pesan.

4) Edukasi

Edukasi dalam konteks ini didefinisikan sebagai proses pembelajaran melalui media buku ilustrasi yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan empati terhadap penyandang disabilitas.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan dan menekankan pendekatan empati, yang relevan untuk memahami kebutuhan emosional dan kognitif anak-anak. Tahapan *Design Thinking* yang diterapkan meliputi:



Gambar 1.1 *Design Thinking*

Sumber: Laumbanua, 2023

- 1) *Empathize* (Berempati): Mengumpulkan informasi dan memahami pengalaman, persepsi, dan kebutuhan anak-anak serta penyandang disabilitas melalui wawancara, observasi, dan survei.

- 2) *Define* (Menetapkan Masalah): Menganalisis data untuk merumuskan permasalahan utama yang ingin diselesaikan melalui media buku ilustrasi.

Permasalahan utama yang dimiliki oleh anak sebagai pembaca primer diantaranya adalah kemampuan membaca yang terbatas, minat baca yang rendah karena buku tidak menarik atau tidak sesuai, serta kurangnya peran pendampingan. Hal ini beriringan dengan peran orang tua sebagai pembaca sekunder. Pendamping berfungsi sebagai individu yang menjembatani kesenjangan antara kemampuan anak dan pesan yang disampaikan dalam buku. Pendamping berperan mulai dari membacakan buku, menjelaskan isi cerita, serta menafsirkan pesan dalam buku. Dengan demikian, permasalahan utama yang dialami anak sebagai pembaca primer sangat terkait dengan kebutuhan akan pendampingan yang konsisten, terarah, agar pengalaman membaca menjadi bermakna, menyenangkan, dan mendukung perkembangan literasi awal.

- 3) *Ideate* (Berpikir Kreatif): Menghasilkan berbagai ide kreatif untuk desain buku ilustrasi yang menarik, interaktif, dan edukatif.
- 4) *Prototype* (Membuat Purwarupa): Membuat versi awal buku ilustrasi sebagai media percobaan untuk menguji konsep dan desain.
- 5) *Test* (Pengujian): Menguji purwarupa dengan target audiens untuk mendapatkan umpan balik yang akan digunakan untuk penyempurnaan desain akhir.

Metode ini diharapkan dapat menghasilkan media edukasi yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak, orang tua, serta tenaga pendidik.

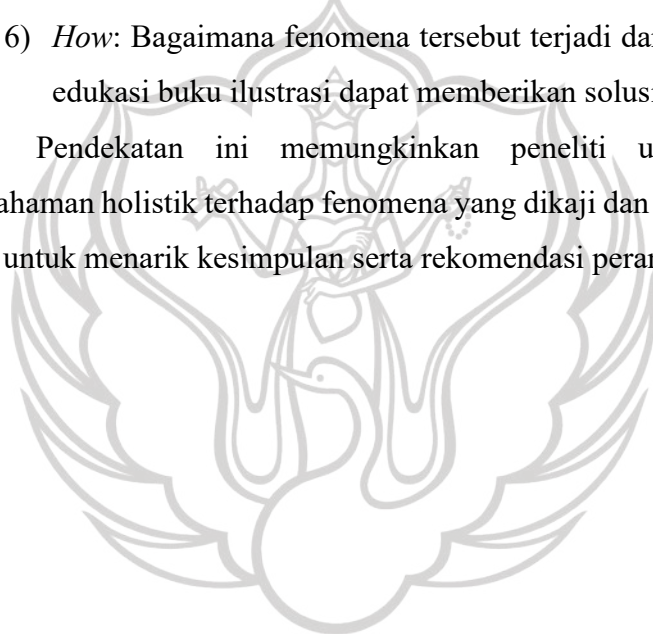
H. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, How*). Metode ini digunakan

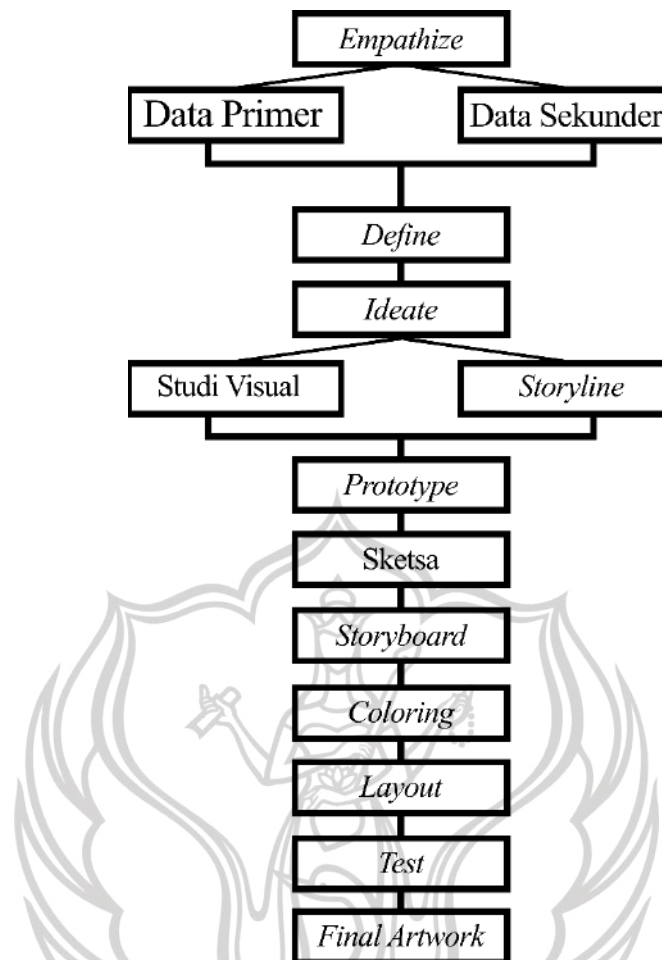
untuk memahami fenomena secara sistematis dengan menguraikan setiap aspek permasalahan berdasarkan enam pertanyaan utama:

- 1) *What*: Apa fenomena atau masalah yang terjadi terkait perundungan dan empati anak terhadap penyandang disabilitas.
- 2) *Who*: Siapa saja pihak yang terlibat, termasuk anak-anak, orang tua, tenaga pendidik, dan penyandang disabilitas.
- 3) *When*: Kapan fenomena tersebut terjadi atau diobservasi.
- 4) *Where*: Di mana konteks peristiwa berlangsung, misalnya sekolah atau lingkungan sosial anak.
- 5) *Why*: Mengapa fenomena tersebut terjadi, termasuk faktor penyebab rendahnya empati atau tingginya kasus perundungan.
- 6) *How*: Bagaimana fenomena tersebut terjadi dan bagaimana media edukasi buku ilustrasi dapat memberikan solusi.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman holistik terhadap fenomena yang dikaji dan menjadi dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan serta rekomendasi perancangan.



I. Skematika Perancangan



Gambar 1.2 Skema Perancangan

Skematika perancangan buku ilustrasi dimulai dengan tahap pengumpulan data dan empati melalui wawancara, observasi, dan survei untuk memahami kebutuhan anak, orang tua, serta penyandang disabilitas, dilanjutkan dengan analisis dan penetapan masalah untuk mengidentifikasi kendala seperti rendahnya empati dan tingginya risiko perundungan yang kemudian dirumuskan sebagai masalah desain. Selanjutnya, tahap ideasi dan konsep desain dilakukan melalui *brainstorming*, pembuatan *storyboard*, dan pengembangan konsep visual untuk menentukan karakter, alur cerita, serta elemen interaktif, diikuti dengan pembuatan purwarupa sebagai versi awal buku ilustrasi yang diuji coba pada audiens target. Evaluasi dan penyempurnaan dilakukan dengan mengumpulkan umpan

balik untuk menghasilkan desain akhir yang siap dipublikasikan, dan tahap implementasi serta distribusi memastikan buku ilustrasi digunakan oleh anak-anak dengan pendampingan orang tua atau pendidik, sambil memantau respons dan efektivitasnya.

