

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
“BAYANGKU” SEBAGAI MEDIA
PENGEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK
USIA 6-8 TAHUN**



KARYA DESAIN

**Oleh
FARAH NUR ANISA
NIM: 2112772024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
“BAYANGKU” SEBAGAI MEDIA
PENGEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK
USIA 6-8 TAHUN**



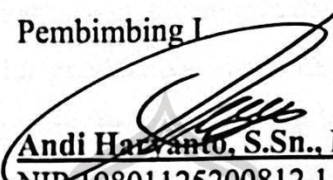
KARYA DESAIN

**Oleh
FARAH NUR ANISA
NIM: 2112772024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain
Komunikasi Visual
2026

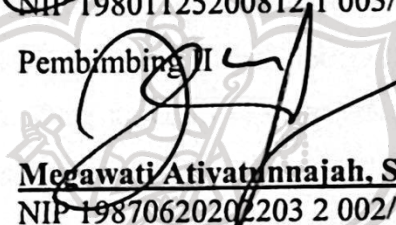
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : “PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “BAYANGKU” SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN” diajukan oleh Farah Nur Anisa, NIM 2112772024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Andi Hartanto, S.Sn., M.Sn.

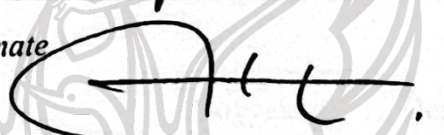
NIP 19801125200812 1 003/ NIDN 0025118007

Pembimbing II


Megawati Ativatunnajah, SH., MH.

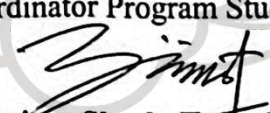
NIP 19870620202203 2 002/ NIDN 0020068705

Cognate


Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

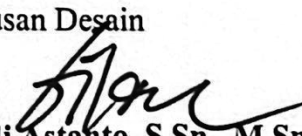
NIP 19650209199512 1 001/NIDN 0009026502

Koordinator Program Studi


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

NIP 19900215201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


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

NIP 19730129200501 1 001/NIDN 0029017304



Mengesahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

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

NIP 19701019199903 1 001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif “Bayangku” sebagai Media Pengembangan Karakter pada Anak Usia 6–8 Tahun” dengan baik sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Skripsi ini disusun sebagai bentuk kontribusi penulis dalam menghadirkan media edukatif yang kreatif dan inovatif bagi anak-anak, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini melalui pendekatan visual dan media interaktif berbasis permainan bayangan (*shadow play*). Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual dan media pembelajaran anak. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan masukan konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Farah Nur Anisa

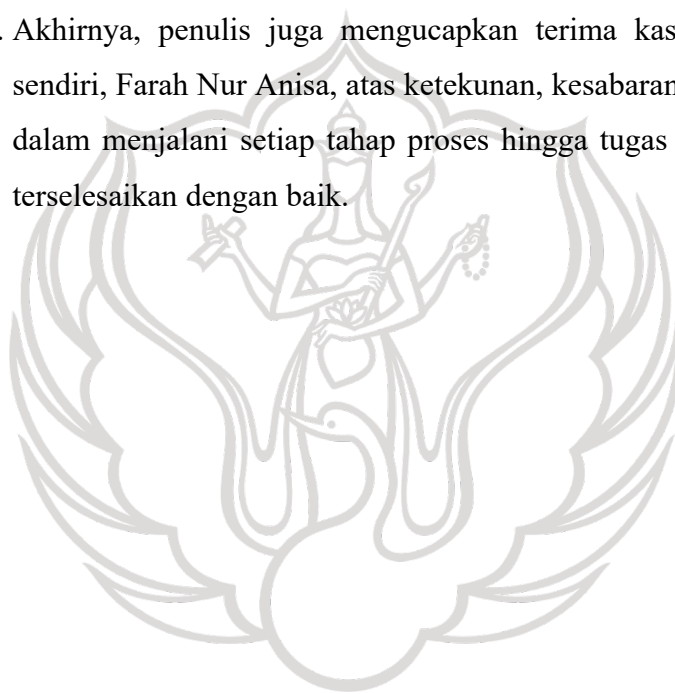
UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Wali.
5. Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Dosen Penguji / *Cognate*.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dengan penuh kesabaran sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Megawati Atiyatunnajah, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam tata cara penulisan serta memberikan nasihat dan arahan selama penyusunan tugas akhir ini.
8. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, serta motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
9. Kedua orang tua tercinta, Infusi Anawati dan Muhammad Syafruddin, serta kedua saudara penulis, Farchan Ali Chaidar Al'ayyubbi dan Aisa Jihan Sabila, atas doa, dukungan serta kasih sayang yang tiada henti selama proses perancangan tugas akhir ini.
10. Adam Zidni Ramadhan Athallah yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, serta membantu penulis dalam berbagai

permasalahan selama awal perkuliahan hingga proses perancangan, khususnya dalam tahapan eksekusi karya.

11. Para sahabat penulis, Kumalasari, Rani Trioustita, Rani Febrianty, Shafira Medica, Diva Ramalia, Alifia Rizky atas dukungan moral, kebersamaan, serta menjadi teman berbagi cerita yang selalu menemani dari jarak jauh.
12. Sahabat-sahabat penulis, Hilda Putri, Anisha Suciarti, Angelita Febi, Kezia Victoria, Ajeng Wahyu, I Gusti Made Prabu Wira, Gendis Gynandra, dan Jihan Savira atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang diberikan selama masa perkuliahan.
13. Akhirnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Farah Nur Anisa, atas ketekunan, kesabaran, dan semangat dalam menjalani setiap tahap proses hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farah Nur Anisa

NIM : 2112772024

Fakultas :Seni Rupa dan Desain

Jurusan :Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Saya menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “BAYANGKU” SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6–8 TAHUN** saya serahkan kepada UPT Perpustakaan untuk dikelola dalam basis data, didistribusikan secara terbatas, serta dipublikasikan secara daring demi keperluan akademik dan pembelajaran. Seluruh pemanfaatan tersebut dapat dilakukan tanpa memerlukan izin tambahan, selama tetap mencantumkan nama perancang. Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Yang menyatakan

Farah Nur Anisa

NIM 2112772024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farah Nur Anisa

NIM : 2112772024

Fakultas :Seni Rupa dan Desain

Jurusan :Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Saya menegaskan bahwa Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “BAYANGKU” SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6–8 TAHUN** merupakan hasil karya asli saya sebagai perancang sekaligus penulis, yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini tidak pernah diajukan dalam proses penyelesaian studi di perguruan tinggi lainnya, kecuali pada bagian tertentu yang memanfaatkan sumber informasi yang telah dicantumkan dan diacu sesuai kaidah serta etika perancangan, dan dimuat dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai perancang dan penulis.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

Yang menyatakan

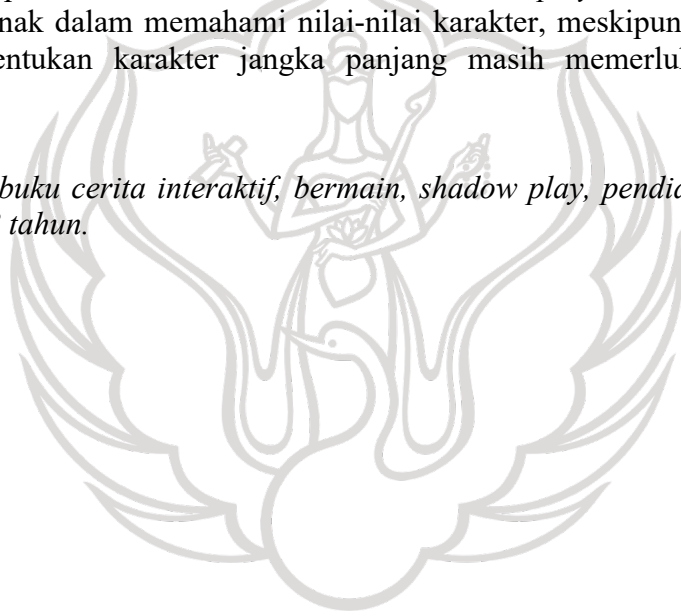


Farah Nur Anisa
NIM 2112772024

ABSTRAK

Pendidikan karakter sejak usia dini menjadi aspek penting dalam membentuk perilaku anak, khususnya nilai empati, toleransi, kejujuran, dan tanggung jawab. Namun, penyampaian nilai-nilai tersebut sering kali masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan anak secara aktif. Untuk menjawab permasalahan tersebut, perancang mengembangkan buku cerita interaktif “Bayangku” sebagai media pengembangan karakter bagi anak usia 6–8 tahun. Media ini mengadaptasi permainan bayangan sebagai sarana pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan aktivitas bermain. Proses perancangan menggunakan metode perancangan melalui tahap pengumpulan data, analisis, perumusan konsep, perancangan visual, hingga produksi karya, dengan data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Produk akhir berupa buku cerita interaktif yang dilengkapi dengan set wayang, panggung mini, serta panduan penggunaan bagi pendamping. *Prototype* ini dirancang untuk menunjukkan potensi media interaktif berbasis *shadow play* dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam memahami nilai-nilai karakter, meskipun efektivitasnya dalam pembentukan karakter jangka panjang masih memerlukan penelitian lanjutan.

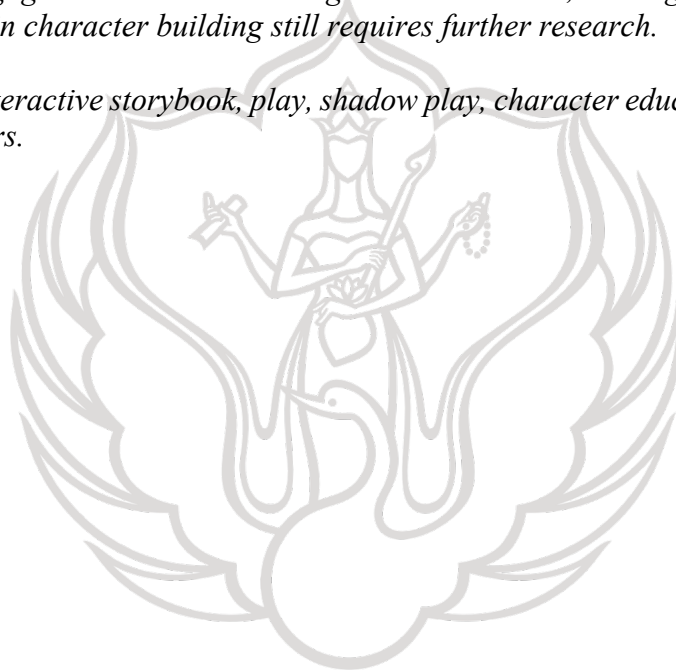
Kata kunci: *buku cerita interaktif, bermain, shadow play, pendidikan karakter, anak usia 6–8 tahun.*



ABSTRACT

Character education from an early age plays an important role in shaping children's behavior, particularly in developing the values of empathy, tolerance, honesty, and responsibility. However, the delivery of these values is often one-directional and lacks active child participation. To address this issue, the designer developed the interactive storybook "Bayangku" as a medium for character development for children aged 6–8 years. This media adapts shadow play as a learning tool that combines visual elements, narrative, and hands-on activities. The design process followed a structured method consisting of data collection, analysis, concept formulation, visual development, and prototype production, with data gathered through literature studies, observation, and interviews. The final prototype takes the form of an interactive storybook equipped with a set of puppets, a mini stage, and a usage guide for facilitators. This prototype is intended to demonstrate the potential of shadow play-based interactive media in enhancing children's engagement in understanding character values, although its long-term effectiveness in character building still requires further research.

Keywords: *interactive storybook, play, shadow play, character education, children aged 6–8 years.*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D.Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Metode Analisis Data	8
I. Skematik Perancangan	9
BAB II.....	10
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. Tinjauan Anak usia 6-8 tahun (Siswa/i Kelas 1-3 SD).....	10
1. Pengertian Anak	10

2. Karakteristik Anak 6-8 tahun (Siswa/i Kelas 1-3 SD)	10
B. Tinjauan Karakter Empati, Toleransi, Jujur dan Bertanggung Jawab.	11
1. Pendidikan Karakter	11
2. Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Indonesia	12
3. Karakter Empati, Toleransi, Jujur dan Bertanggung Jawab.....	12
C. Tinjauan Buku Cerita Interaktif	14
1. Pengertian Buku Cerita Interaktif	14
2. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Interaktif dalam Kehidupan Sosial	15
3. Sejarah Perkembangan Buku Cerita Interaktif.....	15
4. Bentuk dan Jenis Buku Cerita Interaktif	15
D. Tinjauan Teori Edukasi.....	20
E. Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	22
F. Tinjauan Konsep <i>Shadow Puppet</i>	22
1. Pengertian <i>Shadow Puppet</i>	22
2. Sejarah dan Perkembangan Wayang atau <i>Shadow Puppet</i>	23
3. Tinjauan Wayang atau <i>Shadow Puppet</i> Diseluruh dunia	24
4. Mekanisme Gerak dalam <i>Shadow Puppet</i>	28
5. Buku Interaktif dengan Konsep Permainan Bayangan/ <i>Shadow Play</i>	29
G. Tinjauan Literatur Buku Serupa Dengan Konsep <i>Shadow-Play</i>	30
1. Tinjauan Karya 1	30
2. Tinjauan Karya 2	31
3. Tinjauan Karya 3	33
4. Tinjauan Karya 4	34
H. Analisis data lapangan	36
I. Kesimpulan Analisis Data	38
BAB III.....	39

KONSEP DESAIN.....	39
A. Konsep Kreatif.....	39
1. Gagasan Besar	39
2. Tujuan kreatif	39
3. Strategi Kreatif.....	40
B. Program Kreatif	47
1. Judul Buku	47
2. Sinopsis	47
3. Storyline	48
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	71
5. Gaya Layout.....	73
6. Tone Warna.....	74
7. Tipografi.....	75
8. Sampul Depan dan Belakang	75
9. Finishing.....	76
C. Konsep Media	76
1. Tujuan Media	76
2. Strategi Media	76
D. Biaya Kreatif.....	79
BAB IV	81
PROSES DESAIN	81
A. Media Utama	81
1. Desain Logo	81
2. Desain Karakter.....	82
3. Desain Cover Buku Dialog	86
4. Desain Isi Buku <i>Background</i>	88

5. Layout buku.....	90
6. Dummy.....	92
7. Karya final.....	99
B. Media Pendamping	100
1. Media Informasi	100
2. Tas Anak	101
3. Box <i>Packaging</i>	101
4. <i>Pouch</i>	102
5. Baju	102
6. Pin Lencana	103
7. Gantungan Kunci.....	103
8. Stiker	104
9. Stempel dan Kalender	104
10. Tiket	105
11. Buku Panduan	105
12. Web Pemutar audio	105
BAB V.....	106
PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	112
Wawancara dengan Psikolog	112
<i>Resume</i> Hasil Konsultasi Psikolog.....	115
Wawancara Online Dengan Guru SD Kelas Bawah	116
Wawancara Dengan Wali Murid Kelas Bawah	119

Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I	121
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	121
Dokumentasi Pameran Media Utama dan Pendukung	122
Dokumentasi <i>Booth</i> Pameran	123
Dokumentasi Sidang Tugas akhir	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan	9
Gambar 2. 1 Diagram Komponen Karakter Yang Baik	12
Gambar 2. 2 Buku Popup	16
Gambar 2. 3 Buku Lift Flap.....	17
Gambar 2. 4 Buku Pull Tab	17
Gambar 2. 5 Buku Hidden Object	18
Gambar 2. 6 Puku Participant.....	19
Gambar 2. 7 Buku Touch & Feel	19
Gambar 2. 8 Pertunjukan Ombres Chinoises.....	24
Gambar 2. 9 Koleksi Wayang Indonesia Museum Sonobudoyo.....	25
Gambar 2. 10 Wayang India.....	26
Gambar 2. 11 Wayang Cina	26
Gambar 2. 12 Pertunjukan Wayang Eropa	27
Gambar 2. 13 Bentuk Wayang Eropa.....	27
Gambar 2. 14 Shadow puppet dengan struktur non-artikulatif	28
Gambar 2. 15 Shadow puppet dengan struktur artikulatif.....	29
Gambar 3. 1 Referensi Gaya Visual	44
Gambar 3. 2 Bentuk Wayang Eropa.....	45
Gambar 3. 3 Palet Warna buku “ <i>Shadow Play-Bayangku</i> ”	74
Gambar 3. 4 Font <i>Brydan Write</i>	75
Gambar 3. 5 Font Poppins	75
Gambar 4. 1 Referensi Logo Bayangku	81
Gambar 4. 2 Sketsa Logo Bayangku	81

Gambar 4. 3 Final Logo Bayangku	82
Gambar 4. 4 Referensi Karakter Nino	82
Gambar 4. 5 Sketsa dan Final Karakter Nino	83
Gambar 4. 6 Referensi Karakter Tomi	83
Gambar 4. 7 Sketsa dan Final Karakter Tomi	83
Gambar 4. 8 Referensi Karakter Lucy.....	84
Gambar 4. 9 Sketsa dan Final Karakter Lucy.....	84
Gambar 4. 10 Referensi Karakter Fatima.....	84
Gambar 4. 11 Sketsa dan Final Karakter Fatima.....	85
Gambar 4. 12 Referensi Karakter Nenek.....	85
Gambar 4. 13 Sketsa dan Final Karakter Nenek	85
Gambar 4. 14 Referensi Karakter Raja.....	86
Gambar 4. 15 Sketsa dan Final Karakter Raja.....	86
Gambar 4. 16 Sketsa dan Final Cover Buku Dialog Chapter 1	86
Gambar 4. 17 Sketsa dan Final Cover Buku Dialog Chapter 2.....	87
Gambar 4. 18 Sketsa dan Final Cover Buku Dialog Chapter 3.....	87
Gambar 4. 19 Sketsa dan Final Cover Buku Dialog Chapter 4.....	87
Gambar 4. 20 Sketsa dan Final Cover Buku Background Chapter 1	88
Gambar 4. 21 Sketsa dan Final Cover Buku Background Chapter 2	88
Gambar 4. 22 Sketsa dan Final Cover Buku <i>Background</i> Chapter 3	89
Gambar 4. 23 Sketsa dan Final Cover Buku Background Chapter 4	89
Gambar 4. 24 <i>Final Layout Chapter 1</i>	90
Gambar 4. 25 <i>Final Layout Chapter 2</i>	90
Gambar 4. 26 <i>Final Layout Chapter 3</i>	91

Gambar 4. 27 <i>Final Layout Chapter 4</i>	92
Gambar 4. 28 Perbedaan penggunaan	94
Gambar 4. 29 Perbedaan proyeksi	94
Gambar 4. 30 Penggunaan paku keling wayang.....	95
Gambar 4. 31 Test print dummy gagal	95
Gambar 4. 32 Test	96
Gambar 4. 33 Test	96
Gambar 4. 34 Test stage 3	96
Gambar 4. 35 Test tatakan senter	97
Gambar 4. 36 Test tatakan hp	98
Gambar 4. 37 Test <i>print</i> buku dialog.....	98
Gambar 4. 38 <i>Final</i> Buku Dialog Chapter 1 & 2	99
Gambar 4. 39 <i>Final</i> Buku Dialog Chapter 3 & 4	99
Gambar 4. 40 <i>Final karakter shadow puppet</i> Bayangku.....	100
Gambar 4. 41 <i>Final stage</i>	100
Gambar 4. 42 Media Informasi Poster.....	100
Gambar 4. 43 Media Informasi Brosur.....	101
Gambar 4. 44 Tas Anak.....	101
Gambar 4. 45 <i>Box Packaging</i>	101
Gambar 4. 46 Kantong atau <i>pouch</i> penyimpanan wayang	102
Gambar 4. 47 Baju anak	102
Gambar 4. 48 Pin lencana.....	103
Gambar 4. 49 gantungan kunci.....	103
Gambar 4. 50 <i>Sticker pack</i>	104

Gambar 4. 51 Stempel dan Kalender.....	104
Gambar 4. 52 <i>Ticket</i>	105
Gambar 4. 53 Buku Panduan.....	105
Gambar 4. 54 Web Pemutar Audio	105

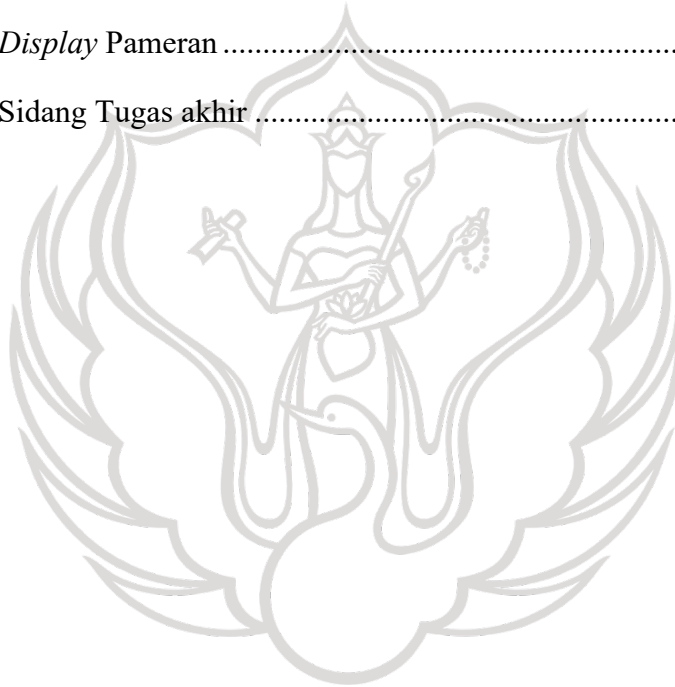


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Shadow Play Book</i> - Shaplaboo.....	30
Tabel 2. 2 Scratch Art and Projection Fairy Tale-Mideer	31
Tabel 2. 3 Wayang Theater - Gummy box	33
Tabel 2. 4 My Movie Theater - Gummy box	34
Tabel 3. 1 Story Line Buku Dialog Chapter 1	48
Tabel 3. 2 <i>Story Line</i> Buku Dialog Chapter 2	53
Tabel 3. 3 Story Line Buku Dialog Chapter 3	58
Tabel 3. 4 Story Line Buku Dialog Chapter 4	63
Tabel 3. 5 Biaya Kreatif	79
Tabel 4. 1 Uji Material Dummy	92
Tabel 4. 2 Uji Material Dummy	93
Tabel 4. 3 Uji mekanisme stage	96

DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara dengan Psikolog	112
<i>Resume</i> Hasil Konsultasi Psikolog.....	115
Wawancara Online Dengan Guru SD Kelas Bawah Tasikmalaya.....	116
Wawancara Dengan Wali Murid Kelas Bawah	119
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I	121
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II.....	121
Dokumentasi Pameran Media Utama dan Pendukung.....	122
Dokumentasi <i>Display</i> Pameran	123
Dokumentasi Sidang Tugas akhir	124



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Character building atau pembentukan karakter anak usia dini merupakan aspek krusial dalam membentuk kepribadian dan moralitas anak di masa depan. Siswa-siswi SD kelas 1-3 (usia 6-8 tahun) memiliki karakteristik khusus sesuai tahap perkembangan mereka. Secara umum, mereka menunjukkan waktu reaksi yang lambat dan koordinasi otot yang belum sempurna, namun sangat aktif, senang bergerak, berkelahi, bermain, memanjat, serta tertarik pada bunyi-bunyian teratur. Dari segi kecerdasan, mereka masih kesulitan memusatkan perhatian, daya pikirnya terbatas, dan cenderung mengulang-ulang kegiatan sebagai bentuk eksplorasi (Zakiah et al., 2024:74). Sejalan dengan hal tersebut, anak-anak pada usia ini sering mengalami kesulitan dalam mengelola emosi seperti marah, sedih, dan frustrasi. Kesulitan ini kerap terlihat melalui perilaku agresif maupun menarik diri dari lingkungan sosial. Selain itu, kemampuan berinteraksi sosial mereka, seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi umumnya masih rendah, sehingga membutuhkan bimbingan atau stimulasi yang tepat (Astuti et al., 2024:31).

Kondisi tersebut tercermin dari meningkatnya problematika pembentukan karakter anak di Indonesia. Mengutip artikel dari detik.com, Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat bahwa sepanjang tahun 2024 sebanyak 53,33% kasus kekerasan di sekolah dilakukan oleh teman sebaya. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas tindak kekerasan di lingkungan pendidikan justru berasal dari sesama peserta didik, sehingga menjadi permasalahan serius yang menegaskan pentingnya penguatan pendidikan karakter sejak jenjang sekolah dasar. Selain itu, di era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, perilaku anak semakin dipengaruhi oleh lingkungan digital. Sani dalam artikel marwahkepri.com menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* oleh orang tua sebagai cara meredam tantrum anak kini menjadi hal yang umum (Sani, 2024). Meskipun *gadget* memberikan kemudahan akses informasi, penggunaan yang berlebihan berpotensi menurunkan interaksi sosial serta melemahkan pemahaman moral anak.

Pendidikan karakter tidak hanya berperan dalam membentuk perilaku

positif, tetapi juga menjadi pondasi penting bagi anak dalam menghadapi dinamika sosial di masa depan. Anak yang memiliki empati akan lebih mampu menjalin hubungan sosial yang hangat dan harmonis karena dapat memahami perasaan orang lain. Sikap toleransi membantu anak menghindari konflik serta menciptakan lingkungan yang damai dan saling menghargai. Kejujuran membangun kepercayaan dalam hubungan sosial, sementara tanggung jawab menumbuhkan sikap disiplin dan komitmen terhadap tugas serta peran yang dijalankan.

Namun, pembentukan karakter tersebut belum dapat tercapai secara optimal melalui metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan anak secara emosional. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif, kreatif, dan interaktif. Buku cerita interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan, karena tidak hanya menyampaikan pesan moral melalui alur cerita, tetapi juga mendorong anak untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta bereksplorasi dalam proses pembelajaran.

Adapun sejumlah penelitian sebelumnya membahas perihal efektivitas media pengembangan karakter anak. Penelitian oleh Purwani membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis buku cerita yang bergambarkan sebuah karakter, ternyata efektif dalam menanamkan nilai-nilai yang luhur. Hal ini terlihat saat siswa-siswi memberikan respon positif pada buku tersebut, mereka beranggapan bahwa buku tersebut memudahkan untuk dipahami karena alur ceritanya jelas, bahasanya sederhana, tampilannya menarik sehingga meningkatkan minat baca dan berpotensi menumbuhkan karakter (Purwani, 2020:185). Penelitian lain oleh Sari et al. membuktikan bahwa penyajian contoh karakter yang baik melalui gambar dapat mendorong anak untuk merefleksikan kehidupan mereka sendiri. Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang disajikan secara menarik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi serta pengembangan karakter positif pada anak-anak, terutama siswa kelas rendah (Sari et al., 2021:1970). Media yang mampu memikat perhatian dapat menstimulasi fokus anak, sementara media visual seperti buku cerita

bergambar memberikan kesempatan bagi anak untuk merefleksikan nilai-nilai karakter melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka.

Dalam perancangan ini, penggunaan konsep 'Bayangku' menjadi sebuah pembaharuan dalam buku cerita interaktif yang merujuk pada konsep wayang seperti pada artikel kompaspedia oleh Yuniarto bahwa "wayang" memiliki makna sebagai "bayangan" namun makna terdalamnya ialah bayangan yang mencerminkan beragam nilai kehidupan serta prinsip-prinsip moral (Yuniarto, 2023). Dalam perancangan ini bayangan digunakan sebagai sarana *storytelling* interaktif pada buku cerita, yang dikemas dengan menggabungkan elemen visual, imajinasi, dan motorik. Buku ini nantinya tidak hanya melatih koordinasi tangan-mata, tetapi juga membuka ruang eksplorasi dan fokus melalui pengendalian cahaya, bentuk, dan gerak.

Konsep ini diharapkan mampu menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti cerita serta menginternalisasi nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Kehadiran buku memiliki tujuan untuk mencetak generasi muda yang berkarakter kuat, memiliki empati yang tinggi terhadap sesama, toleransi terhadap semua orang, jujur dalam bertindak dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah. Dengan demikian, anak-anak Indonesia akan tumbuh menjadi individu yang siap bersaing di era global dan tetap memegang teguh nilai-nilai luhur bangsa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku cerita interaktif 'Bayangku' yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter untuk anak usia 6-8 tahun?

C. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah untuk "Perancangan Buku Cerita Interaktif 'Bayangku' sebagai Media Pengembangan Karakter pada Anak Usia 6-8 Tahun":

1. Perancangan ini hanya akan mengintegrasikan empat nilai karakter utama, yaitu empati, toleransi, jujur dan bertanggung jawab. Nilai-nilai karakter lainnya tidak akan menjadi fokus utama dalam perancangan buku cerita interaktif ini.

2. Perancangan buku ini dibatasi pada anak usia 6-8 tahun, sehingga aspek kognitif, emosional, dan perkembangan motorik yang dijadikan acuan sesuai dengan rentang usia tersebut.
3. Gaya visual dan ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik anak usia 6–8 tahun, menggunakan gaya ilustrasi yang ramah anak, dengan warna cerah, dan ceria. Karakter antagonis yang menyeramkan seperti pada wayang kulit asli tidak akan digunakan dalam perancangan ini.

D. Tujuan Perancangan

Menghasilkan buku cerita interaktif berjudul “Bayangku” yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter positif (seperti empati, kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab) secara menarik dan mudah dipahami oleh anak usia 6–8 tahun.

E. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengguna

Perancangan buku ini akan memberikan pengalaman membaca yang interaktif sekaligus menjadi sarana belajar nilai-nilai karakter secara menyenangkan. Anak dapat memahami dan mempraktikkan nilai positif seperti empati, kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab melalui permainan bayangan, sementara pendamping memperoleh media bantu yang mudah digunakan untuk menanamkan nilai moral.

2. Bagi Industri Kreatif

Diharapkan menjadi inspirasi perancangan produk buku interaktif yang memadukan konsep *shadow play* dan pendidikan karakter, sehingga memperkaya variasi produk edukatif di sektor kreatif anak-anak.

3. Bagi Akademik

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi penerapan teori Desain Komunikasi Visual dalam menciptakan media interaktif.

4. Bagi Asosiasi atau Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan

pentingnya pembentukan karakter sejak dini melalui media kreatif, sekaligus menjadi inspirasi bagi komunitas pendidikan dan budaya untuk melestarikan nilai-nilai lokal dengan cara yang menarik dan relevan bagi anak-anak.

F. Definisi Operasional

1. Anak Usia 6–8 Tahun

Anak usia 6–8 tahun berada dalam tahap perkembangan penting di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan berpikir, interaksi sosial, dan emosi yang lebih kompleks. Pada usia ini, mereka dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, dan belajar tentang benar dan salah (Suroto, 2024:5). Dalam konteks ini pengembangan karakter anak usia kelas rendah merupakan sebuah proses untuk menanamkan nilai-nilai moral, yang nantinya menjadi langkah preventif terhadap degradasi moral anak akibat minimnya interaksi sosial dan lemahnya keteladanan.

2. Buku Cerita Interaktif

Dikutip dari gramedia.com, Indrasakti menjelaskan bahwa buku interaktif merupakan buku yang dirancang untuk mendorong pembacanya agar terlibat dan berpartisipasi. Buku ini dilengkapi dengan berbagai elemen menarik (Indrasakti, 2021). Elemen unik diciptakan untuk menarik perhatian, terutama bagi anak-anak, sehingga mereka merasa seolah-olah sedang 'bermain' dengan buku tersebut. Dalam konteks ini, buku cerita interaktif ini didesain untuk menggantikan pola pembelajaran pasif yang kurang efektif dalam menanamkan nilai moral di tengah deras arus informasi dan distraksi digital.

3. Pengembangan Karakter

Pengembangan karakter dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan untuk membangun dan memantapkan sikap, nilai-nilai, dan tingkah laku seseorang (Baraka, 2022). Tujuannya adalah memastikan individu memiliki tanggung jawab, integritas, dan kemampuan untuk berkontribusi positif, selaras dengan standar sosial,

moral, dan budaya yang berlaku. Pembentukan ini melibatkan penyerapan nilai-nilai moral, sosial, dan emosional, yang terjadi melalui proses pembiasaan dan pembelajaran yang terintegrasi dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, pendidikan, dan masyarakat luas.

G. Metode Perancangan

Dalam perancangan buku cerita interaktif 'Bayangku' ini, pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur serta wawancara dengan psikolog, guru SD kelas bawah, orang tua anak usia 6–8 tahun. Data yang diperoleh nantinya akan menjadi dasar untuk merancang buku cerita interaktif yang menekankan pengembangan karakter pada anak. Pemilihan metode kualitatif ini didasari oleh pendapat Abdussamad, yang menjelaskan bahwa metode kualitatif merupakan metode memandang manusia sebagai instrumen utama, karena kualitatif berfokus pada pengalaman manusia (Abdussamad, 2021:83). Pendekatan ini memungkinkan untuk menggali pengalaman anak dan menganalisis bagaimana perancangan buku cerita interaktif ini sesuai dengan kebutuhan pengembangan karakter pada anak.

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari sumber utama melalui proses penelitian lapangan. Data ini berupa hasil wawancara dengan psikolog, guru SD kelas bawah, orang tua anak usia 6–8 tahun.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber yang telah ada sebelumnya, berupa kajian teori, hasil penelitian terdahulu, dan literatur relevan. Data ini dikumpulkan untuk dianalisis ulang dan mendukung data primer.

2. Metode pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dari berbagai referensi ilmiah seperti buku, jurnal,

artikel, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik perancangan ini. Fokus studi pustaka dalam perancangan ini adalah teori yang berkaitan dengan perkembangan anak usia 6–8 tahun, buku interaktif, wayang, pendidikan karakter (empati, toleransi, jujur dan tanggung jawab), dan referensi tentang buku serupa yang menggunakan teknik permainan bayangan atau *shadow*.

b. Pengamatan

Pengamatan dalam perancangan ini dilakukan untuk mengumpulkan data visual sebagai referensi perancangan media. Observasi difokuskan pada bentuk, gaya ilustrasi, komposisi halaman, interaktivitas buku anak, dan penggunaan elemen visual seperti cahaya dan bayangan (*shadow*). Kegiatan pengamatan dilakukan dengan mengamati gaya ilustrasi, teknik warna, tipografi, dan susunan naratif visual buku cerita anak.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam dari narasumber yang kompeten di bidangnya, menggunakan pendekatan kualitatif. Narasumber dalam perancangan ini antara lain, psikolog, guru SD kelas bawah, Orang tua dari anak usia 6–8 tahun

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam perancangan ini terdiri dari tiga jenis, yaitu *note* pertanyaan wawancara, alat tulis dan *gadget*. *Note* pertanyaan wawancara digunakan untuk memandu jalannya wawancara. Kemudian wawancara dilakukan secara daring sehingga peran *gadget* sebagai media komunikasi dengan narasumber dibutuhkan untuk menggali informasi dari narasumber seperti psikolog klinis anak, guru SD kelas bawah, dan orang tua, dengan fokus pada nilai-nilai karakter penting bagi anak usia 6-8 tahun serta efektivitas buku cerita interaktif. Selain itu *Gadget* juga digunakan untuk

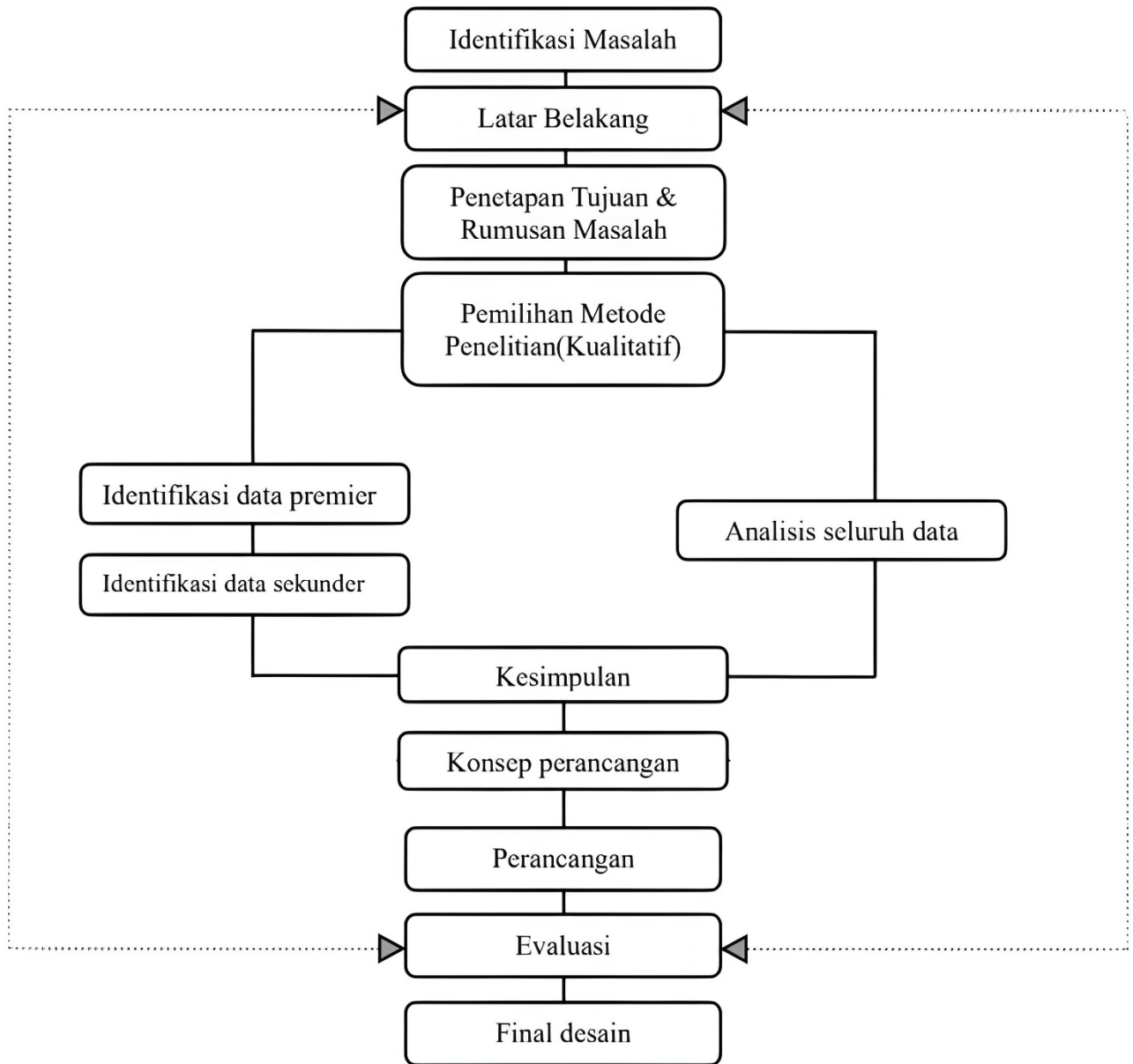
menampung hasil wawancara dan mengamati referensi visual dari media sejenis, termasuk gaya ilustrasi, bentuk interaktivitas, dan pemanfaatan elemen bayangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menggali pengetahuan atau teori berdasarkan penelitian sebelumnya melalui sumber-sumber seperti buku dan jurnal, baik nasional maupun internasional. Dalam proses analisis, peneliti akan mencari kesamaan, mengidentifikasi perbedaan, memberikan sudut pandang, merangkum informasi, dan mengintegrasikan semua elemen tersebut menjadi sebuah pemikiran yang baru (Waruwu 2024:199). Dalam konteks perancangan ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengorganisir, menginterpretasi, dan menyimpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, baik itu hasil wawancara, pengamatan visual, maupun studi pustaka. Berdasarkan hasil penyajian data, peneliti akan menarik kesimpulan mengenai efektivitas dan kelayakan data pengantar untuk merancang desain media pengembangan karakter anak. Analisis data dilanjutkan dengan pendekatan 5W+1H untuk mengerucutkan data:

1. What (Apa) Apa permasalahan yang dihadapi? Apa solusi yang ditawarkan?
2. Who (Siapa) Siapa target audiens nya?
3. When (Kapan) Kapan buku ini digunakan?
4. Why (Mengapa) Mengapa buku cerita interaktif diperlukan?
5. Where (Di mana) Di mana buku ini digunakan?
6. How (Bagaimana) Bagaimana cara buku ini membantu anak?

I. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber: Farah Nur Anisa, 2025)