



## DESAIN KARAKTER UNTUK BUKU INTERAKTIF PENGENALAN ASMAUL HUSNA PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Salsabiila Millenia Nabiilah Hadaayaa<sup>1\*</sup>, Aris Sutejo<sup>2</sup>, Restu Ismoyo Aji<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, <sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, <sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

<sup>1</sup>email: 19052010058@student.upnjatim.ac.id

<sup>2</sup>email: aris.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup>email: restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id

\*Corresponding author

Dikirim: 04-05-2023

Direvisi: 26-05-2023

Diterima: 27-05-2023

### Abstrak

Fenomena seperti kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual dan lain sebagainya banyak terjadi. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya rasa takut dan belum sepenuhnya mengenal Allah SWT. oleh sebab itu, dibutuhkan solusi dalam mengurangi terjadinya permasalahan tersebut dan salah satu caranya adalah mengenal Allah SWT melalui nama-nama baiknya atau yang biasa disebut dengan Asmaul Husna kepada anak-anak usia dini dengan cara yang menarik agar pesan pembelajaran tersampaikan. Buku interaktif merupakan salah satu solusi media pembelajaran yang menarik berdasarkan hasil analisa dan wawancara kepada target audiens. Pembuatan buku interaktif tak luput dari perancangan desain karakter di dalamnya sebagai komponen penting dalam penyusunan narasi ilustrasi. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian desain Landa dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Perancangan ini bertujuan untuk mengurangi permasalahan yang diangkat dan menarik perhatian anak dalam mengenal dan mempelajari Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** Buku Interaktif; Asmaul Husna; Karakter; Ceria

### Abstract

Phenomena such as domestic violence, sexual harassment and so on. This can happen because of the lack of fear and not fully knowing Allah SWT. therefore, the need for a solution in reducing the occurrence of this problem and one of the ways is to know Allah SWT through his good names or what is commonly called Asmaul Husna to children of early age in an interesting way so that the message of learning is communicated. Interactive books are an interesting learning media solution based on the results of analyses and interviews to the target audience. The creation of interactive books is inseparable from the design of characters in it as an important component in the preparation of illustrative narratives. The research method used Landa design methods by conducting literature studies, interviews, and questionnaires. This plan aims to reduce the problems raised and attract the attention of the child in knowing and learning Asmaul Husna in everyday life.

**Keywords:** Interactive book; Asmaul Husna; Character; Cheerful

## 1. PENDAHULUAN

Buku Interaktif merupakan media pembelajaran yang menarik untuk anak dan juga dianggap lebih efektif dalam menyampaikan isi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Afnida, Fakhriah, & Fitriani, Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak, 2016) dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas mengenai media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita. Selain itu, juga diperkuat oleh data wawancara yang telah didapatkan bahwa 6 dari 9 anak lebih memilih belajar mengenai *Asmaul Husna* dengan menggunakan media buku interaktif jika dibandingkan dengan buku cerita biasa. Salah satu perancangan yang sedang dikerjakan bersama peneliti kini adalah perancangan buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna* khususnya *Ar-Rahmaan* dan *Ar-Rahim* pada anak kelas 1 SD.

Perancangan ini mengangkat isu banyak terjadinya fenomena yang terjadi seperti kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual, pencurian, bahkan pembunuhan. Faktor utama terjadinya fenomena ini adalah kurangnya keimanan, ketaqwaan, kepercayaan dan rasa takut terhadap Allah SWT. Pembentukan kepercayaan dan keyakinan atau aqidah anak merupakan hal yang sangat penting pada umumnya dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. (Masnuna & Okalia, 2020). Cara meningkatkan iman adalah dengan mendekatkan diri serta mengenal Allah SWT, dan salah satu dari sekian banyak cara yaitu melalui nama-nama baik-Nya atau yang biasa disebut dengan *Asmaul Husna*. Hal ini didukung dengan jurnal Al-Amin yaitu *Asmaul Husna* bukan hanya untuk dihafalkan tapi juga diamalkan sebagai bentuk pembuktian iman, islam, ihsan untuk membimbing manusia agar bertaqwa dan ikhlas dengan dijadikan sebagai model atau panduan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari” (Firdaus, 2019)

Diharapkan perancangan buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna* ini dapat menambah pengetahuan anak dalam mengenal Allah SWT melalui nama-nama baiknya dan juga mengamalkan *Asmaul Husna* tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka guna menjadi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan dapat mengurangi terjadinya fenomena-fenomena negatif yang tidak diinginkan tersebut. Pada buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna* yang ditujukan untuk anak kelas 1 SD ini, bercerita tentang kehidupan sehari-hari kakak beradik bernama Rafa dan Rara yang selalu dihadapkan dengan kejadian yang berhubungan dengan *Asmaul Husna Ar-Rahmaan* yang artinya Maha Pengasih dan *Ar-Rahim* yang artinya Maha Penyayang. Buku interaktif ini akan dirancang sesuai untuk anak kelas 1 SD atau dengan usia sekitar 6-8 tahun. Sehingga buku interaktif ini nantinya akan dibawakan secara ringan dengan menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan gaya ilustrasi yang digemari anak.

Perancangan ini berfokus pada pembuatan desain karakter untuk buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna* sebagai salah satu komponen paling penting dalam pembuatan cerita. Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, ekspresi wajah, dan karakteristik tokoh yang menjadi acuan visual. Anak-anak cenderung lebih menyukai gaya ilustrasi yang sederhana dengan menggunakan warna-warna yang *colorful* yang menggambarkan ceria, maka dari itu pembuatan karakter dalam buku interaktif ini menggunakan acuan-acuan tersebut.

## 2. METODE

Dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan, perancangan ini menggunakan metode desain Landa yang meliputi orientasi, analisis, konsepsi, desain, dan implementasi (Zahar, 2021). Selain itu digunakan metode kualitatif, Chariri dalam (Fadli, 2021) metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan *setting* tertentu yang ada di dalam kehidupan nyata dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi,

mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep *going exploring* yang melibatkan *indepth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus tunggal. Dalam perancangan ini metode penelitian kualitatif menggunakan beberapa tahapan seperti pengumpulan data, analisis data, sintesa data dan penentuan objek perancangan. Lalu untuk tahapan penciptaan dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Menurut Darlington & Scott pada (Rachmawati, 2017) dalam pengumpulan data metode penelitian kualitatif terdiri dari studi literatur dan wawancara mendalam.

**Orientasi**

Pengumpulan data menggunakan kuesioner juga dilakukan dalam perancangan ini. Wawancara dilakukan bersama guru kelas 1 dan anak kelas 1 SD atau dengan usia 6-8 tahun, tujuan dilakukannya wawancara bersama guru kelas 1 SD adalah untuk memperoleh data mengenai tahapan proses pembelajaran dan pengenalan *Asmaul Husna* serta karakter anak kelas 1 SD. Sedangkan tujuan dari wawancara dengan 9 anak kelas 1 SD yang dipilih menjadi narasumber wawancara karena sesuai dengan target audiens yaitu kelas 1 SD, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan serta berdomisili di Surabaya adalah untuk memperoleh data mengenai pemilihan media pengenalan, style ilustrasi, warna, dan opsi karakter. Sedangkan studi literatur dilakukan untuk memperoleh data mengenai studi karakter, metode pembelajaran anak dan pentingnya pengenalan dan pembelajaran *Asmaul Husna* pada anak usia dini.

**Analisis**

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, karena dari analisis ini akan diperoleh temuan, baik temuan substantid maupun formal. (Saleh, 2017). Pelaksanaan analisis data pada penelitian kualitatif merupakan proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan kepada

orang lain. Analisis data juga dilakukan dengan mengorganisasikan data, lalu menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting untuk dipelajari, serta embuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Saleh, 2017). Salah satu metode analisis data kualitatif dapat berbentuk analisa SWOT. Menurut (Wibisono, 2020) Analisa SWOT digunakan untuk menilai suatu hal yang telah diputuskan sebelumnya, dengan tujuan yaitu meminimalisir suatu resiko. Langkah-langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif dan meminimalisir segi negatif pada perancangan yang telah diambil. Model analisa ialah dengan mengkaji serta menginventaris sebanyak mungkin dari segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), oeluang (*opportunity*), dan juga ancaman (*threat*). Penilaian SWOT ini berlandaskan dari segi kekuatan dan kelemahan yang merupakan kondisi internal, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal. Berikut merupakan skema dari analisis SWOT:

	INTERNAL	
	STRENGTH	WEAKNESS
EKSTERNAL		
OPPORTUNITY	STRENGTH OPPORTUNITY	WEAKNESS OPPORTUNITY
THREAT	STRENGTH THREAT	WEAKNESS THREAT

Gambar 1. Tabel SWOT

**Konsepsi**

Konsepsi merupakan salah satu komponen yang dianggap penting dalam menyusun perancangan. Konsepsi yang harus dilakukan oleh penulis atau peneliti dan juga dapat menjadi penentu kelengkapan dalam karya tulis ilmiah. Sintesis adalah tulisan utuh dan juga baru mengenai rangkuman dari berbagai sumber rujukan terkait pengertian atau pendapat. Rangkuman tersebut disusun menjadi suatu tulisan baru yang mengandung suatu

kesatuan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peneliti atau penulis. Hasil tersebut akan mengarah pada penentuan objek perancangan yang dapat dijadikan alternatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ditemukan.

### Implementasi

Proses perancangan desain karakter dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya adalah menentukan acuan visual, sketsa karakter, outline karakter, pewarnaan, penyebaran kuesioner kepada anak kelas 1 SD untuk menentukan alternatif desain yang terpilih dan *final design*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

#### 3.1.1. Orientasi Hasil Studi Literatur

Untuk menanamkan pembelajaran dan pengenalan *Asmaul Husna* dengan berdasarkan cara belajar anak usia dini, diperlukan cara yang menyenangkan untuk menarik perhatian anak agar tetap berminat dalam mengenal *Asmaul Husna*, salah satunya adalah dengan media buku interaktif. Hal itu diperkuat oleh (Afnida, Fakhriah, & Fitriani, Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak, 2016) Anak cenderung merasa bosan saat mempelajari sesuatu jika media yang mereka gunakan menggunakan metode yang biasa saja. Di usia anak-anak, mereka membutuhkan media belajar yang harus menyalurkan imajinasi kreatif mereka, dan salah satu solusi dari media pembelajaran tersebut adalah buku interaktif. Karena media tersebut dianggap lebih menarik dari buku biasa yang dapat membuat anak merasa bosan. Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita. Pengemasan media buku interaktif juga harus dengan cara yang disukai dan diminati anak usia dini, salah satunya adalah dengan menggunakan konsep yang ceria, baik dari segi pemilihan

warna, mimik dan juga ekspresi dari desain karakter. Hal ini semakin diperkuat oleh (Wibitian, S.C.R.E.C, & Yani, 2021). Karakter visual menarik akan menjadikan proses belajar yang di terima akan lebih mudah dipahami.

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala jenis atributnya seperti sifat, bentuk fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir, hal tersebut dikemas dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Menurut Pardew dalam (Romadhona & Solicitor, 2020) Narasi visual ini tak lepas dari ilustrasi karakter yang diimplementasikan dalam sebuah cerita. Ilustrasi karakter adalah karya seni yang berfokus pada suatu karakter yang bertujuan bukan hanya untuk menentukan rupa karakternya, tetapi juga perilaku dan pembawaannya. Ketika menciptakan ilustrasi sebuah karakter, ilustrator harus mempertimbangkan kepribadian karakter tersebut. Karakter juga bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki, perempuan, manusia, robot, monster dan lain sebagainya. Karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Manusia ditakdirkan sebagai makhluk yang individu-sosialis, manusia mempunyai karakter sosial yang kuat dan berbeda dengan makhluk-makhluk hidup yang lainnya. Untuk menunjukkan eksistensi dirinya, manusia pasti mempunyai ciri khas dari karakter masing-masing individu. (Ruyattman, 2013)

#### 3.1.2. Hasil Wawancara

Wawancara yang pertama dilakukan dengan ibu Henny Rahmawati selaku guru SDN Ketintang 1 Surabaya yang juga menjabat sebagai wali kelas 1 SD dan beliau telah menjalani profesi sebagai guru SD selama 16 tahun. Hasil wawancara dari Ibu Henny Rahmawati dapat disimpulkan bahwa pengenalan *Asmaul Husna* pada anak SD terutama usia dini sangat penting karena dapat membuat mereka lebih mengenal Allah SWT dan diharapkan juga dapat diterapkan di keseharian mereka. Selain itu,

anak-anak pada usia dini memiliki daya ingat yang lebih kuat jika dibandingkan dengan orang dewasa. Namun tentu saja cara pembelajaran yang menggunakan media umum seperti buku bacaan atau dengan pemutaran audio dianggap belum 100% efektif karena mengajar anak usia dini perlu banyak cara agar mereka memperhatikan dan tidak merasa bosan. Maka dari itu menurut bu Henny sangat menarik dan efektif jika nantinya ada media pembelajaran interaktif sambil bermain karena menurut beliau anak akan lebih punya rasa ingin tahu karena pembelajaran itu dilakukan sambil bermain. Buku tersebut juga perlu dikemas dengan karakter yang anak sukai baik dari segi warna dan jalan ceritanya.

### 3.1.3. Hasil Analisis Data

SW	Strengths	Weakness
OT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- konsep dari karakter yang ceria sangat cocok disuguhkan kepada anak-anak</li> <li>- Buku interaktif dengan konsep karakter yang ceria lebih menarik dari buku anak biasa</li> <li>- Membantu dalam membahas tentang pengenalan Asmaul Husna dengan cara yang menarik</li> <li>- Menggunakan konsep verbal yang mudah dipahami anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komponen buku interaktif yang mudah rusak karena terbuat dari kertas dan sering digerakkan</li> </ul>
	Opportunity	Strength Opportunity
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 dari 9 anak menyukai gaya ilustrasi dan <i>color palette</i> yang ceria</li> <li>- Anak-anak menyukai pembelajaran sambil bermain</li> <li>- Pengenalan Asmaul Husna sudah diterapkan di Sekolah Dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain karakter sebagai salah satu komponen penting dalam media buku interaktif dengan tema pengenalan Asmaul Husna sebagai media pembelajaran anak</li> <li>- Menargetkan desain karakter ini agar cocok ditempatkan di media buku interaktif pada tingkat sekolah dasar untuk mengenalkan dan membiasakan anak menghafal Asmaul Husna untuk lebih mengenal Allah SWT melalui nama-nama baiknya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang buku interaktif pengenalan Asmaul Husna dengan bahan yang tebal sehingga tidak mudah rusak</li> </ul>
- Threats	- Strength Threat	- Weakness Threat
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banyak buku lain dengan menggunakan konsep ceria pada perancangan desain karakter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain karakter dengan konsep ceria sebagai komponen penting buku interaktif dengan tema pengenalan Asmaul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan warna yang ceria dan sesuai dengan pilihan target audiens untuk menarik perhatian anak</li> </ul>

Gambar 2. Hasil Tabel SWOT (Sumber : Dokumen Pribadi)

### 3.1.4 Konsepsi Obyek

Perancangan desain karakter Rafa, Rara dan Ibu dalam buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna* menggunakan gaya gambar kartun dengan menggunakan ekspresi dan color palette yang ceria sesuai dengan pilihan target audiens dan yang disukai serta diminati anak kelas 1 SD dengan tujuan utama agar mereka tertarik dan mau mengenal serta mempelajari buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna*.

### 3.1.5 Perancangan Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter ini diterapkan menggunakan gaya ilustrasi kartun. Tujuan dari pemilihan ini adalah menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang disukai oleh anak-anak serta membuat anak tertarik untuk belajar (Sutjira, 2019). Ilustrasi gaya kartun juga mendukung konsep ceria pada pembuatan desain karakter Rafa, Rara dan Ibu.



Gambar 3. Ilustrasi Gaya Kartun (Sumber : Pinterest)

### Implementasi Karakter Karakter Rafa

Dalam pembuatan karakter Rafa, adanya tokoh Alwi Assegaf yang dijadikan acuan visual untuk karakter Rafa.



Gambar 4. Acuan Visual Karakter Rafa (Sumber : Google Image)

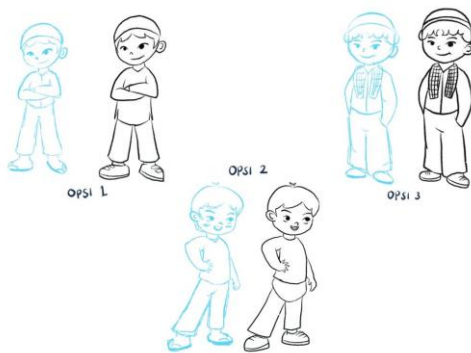
Alwi Assegaf merupakan sosok *public figure*, dan memiliki kepribadian yang dianggap sesuai dengan karakter Rafa dijadikan acuan visual. Dilanjutkan dalam

proses brainstorming mengenai pakaian anak muslim agar sesuai dan menggambarkan tema pengenalan *Asmaul Husna*



Gambar 5. Pakaian Anak Muslim Laki-laki  
(Sumber : *Google Image*)

Kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan alternatif sketsa dari karakter Rafa.



Gambar 6. Sketsa Karakter Rafa  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*)

Tahap selanjutnya adalah pemberian warna terhadap sketsa dengan pemilihan warna yang berbeda.



Gambar 7. Alternatif Karakter Rafa  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*)

### Karakter Rara

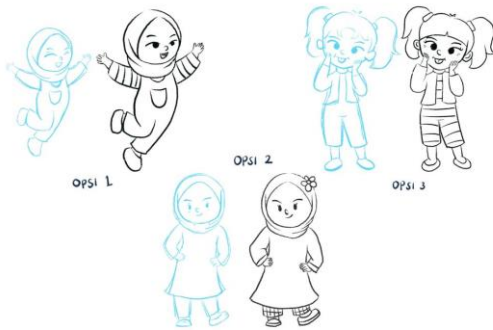


Gambar 8. Acuan Visual Karakter Rara  
(Sumber : *Google Image*)



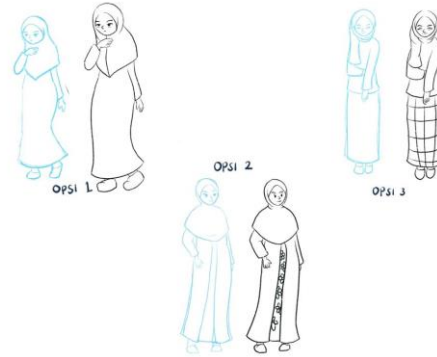
Gambar 9. Pakaian Muslim Anak Perempuan  
(Sumber : *Google Image*)

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Rara.



Gambar 10. Sketsa Karakter Rara  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Ibu.



Gambar 13. Sketsa Karakter Ibu  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 11. Alternatif Karakter Rara

Gambar 14. Alternatif Karakter Ibu  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

**Karakter Ibu**



Gambar 12. Acuan Visual Karakter Ibu  
(Sumber : Instagram)



Gambar 15. Alternatif Karakter  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

71.9% memilih opsi 1 sebagai karakter dalam buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna*



Gambar 16. Karakter Terpilih  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 3.2 Pembahasan

*Asmaul Husna* menurut istilah merupakan nama-nama yang baik bagi Allah SWT. Secara harfiah, pengertian *Asmaul Husna* adalah “nama-nama yang baik”. *Asmaul Husna* merujuk kepada nama-nama, gelar, sebutan dan juga sekaligus sifat-sifat Allah SWT yang indah lagi baik (Supartinah, 2014). Sebagai seorang Muslim, orang tua wajib menanamkan hal tersebut pada anak saat usia mereka masih belia. Hal itu dikarenakan, otak anak lebih mudah mengingat dan bekerja secara maksimal pada saat mereka masih berusia dini. Pada Usia 0-4 tahun perkembangan kecerdasan anak mencapai 50%, pada usia 4-8 tahun berarti perkembangan anak mencapai 30%, dan pada usia 8-18 tahun perkembangan kecerdasan anak 20%. Dengan demikian maka masa emas (*Golden Age*) terletak pada usia dini, pada masa

inilah orang tua dituntut untuk harus menstimulasi perkembangan kecerdasan anak untuk membentuk karakter yang mulia” (Kertamuda, 2015). Anak kelas 1 SD rata-rata berusia 6, 7 bahkan 8 tahun. Pada usia tersebut, anak-anak masih digolongkan kategori usia dini. Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengkategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun; (2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun; (3) kelompok pra sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun; kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun; (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun. (Dr. Dadan Suryana, 2021). Pada saat usia dini, perubahan juga terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif, hal tersebut memberikan landasan bagi para pendidik untuk menyiapkan lingkungan belajar serta pengalaman belajar yang tepat, seperti menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta memberikan pendidikan dari segi moral dan sensitivitas anak terhadap permasalahan sosial.

Hal perkembangan fisik adalah mereka memerlukan pengalaman untuk menambah pertumbuhannya, perkembangan juga berpengaruh terhadap kontrol tubuhnya dan mengembangkan bagian tubuh untuk melakukan sesuatu, maka dari itu perlu bagi orang tua atau guru menciptakan kegiatan latihan fisik seperti halnya permainan, juga dapat mengembangkan motorik halus seperti menulis, menggambar dan menggunakan komputer. Dalam aspek perkembangan moral, bagi anak kelas 1 SD sangat tergantung kepada pendapat orang dewasa, mereka juga memahami tentang baik/buruk dan benar/salah yang sangat ditentukan oleh pengaruh orang lain. Maka dari itu, orang dewasa baik orang tua maupun guru harus memberi kesempatan pada anak untuk menentukan keputusan moral (baik/buruk atau benar/salah), lalu berikan pada mereka contoh nilai-nilai moral melalui sebuah cerita, dan juga kesempatan mendiskusikan setiap tindakan yang memerlukan penilaian secara moral. (Dr. Dadan Suryana, 2021).



Wawancara dilakukan bersama anak-anak kelas 1 SD atau dengan rentan usia 6-8 tahun yang berdomisili di Jl. Jetis Surabaya. Hasil dari wawancara ini menyatakan bahwa hanya 4 dari 9 anak yang mengetahui tentang *Asmaul Husna*. Sedangkan untuk mempelajari buku interaktif, 6 dari 9 mengaku pernah belajar menggunakan buku interaktif namun tanpa adanya ilustrasi di dalamnya. Dan 6 dari 9 memilih buku interaktif dibandingkan hanya buku cerita biasa. Lalu komponen paling penting dan yang paling berpengaruh terhadap pembuatan desain karakter adalah tahap pengambilan data kuesioner bersama anak-anak kelas 1 SD. Kuesioner yang dilakukan penulis bersifat manual yang dibagikan kepada target audiens dengan menggunakan lembaran yang berisi pertanyaan yang meliputi pemilihan style ilustrasi dan pemilihan warna yang mereka sukai. Saat dihadapkan dengan berbagai macam jenis style ilustrasi dan color palette, 4 dari 9 anak memilih gaya ilustrasi yang bertekstur pensil warna dan dengan gestur karakter yang sederhana namun jelas menggambarkan situasi mengenai apa yang sedang dilakukan karakter tersebut. Untuk color palette, 4 dari 9 anak juga memilih color palette dengan tema yang colorful dan ceria.

Dari analisa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan desain karakter harus mengikuti apa yang disukai dan di minati oleh target audiens, yaitu dengan membuat karakter yang menarik, ekspresif, menggunakan warna-warna yang ceria dan colorful sesuai dengan apa yang telah dipilih dengan tujuan utama dapat menarik minat anak terhadap media buku interaktif. Selain itu juga harus tetap mementingkan konsep verbal, yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak kelas 1 SD.

### **Konsepsi Karakter**

Gambar ilustrasi dengan gaya kartun tersebut akan dijadikan acuan dan referensi untuk membuat desain karakter Rafa, Rara dan Ibu dalam buku interaktif pengenalan *Asmaul Husna*. Tahapan dari pembuatan desain karakter ini adalah melalui proses

sketsa, outline, pewarnaan dan validasi terhadap target audiens.

### **Implementasi karakter**

Rafa merupakan tokoh karakter dengan latar usia 7 tahun atau setara dengan kelas 1 SD, dia memiliki sifat karakter sholeh, pemberani, baik hati dan senang belajar terhadap hal baru. Rara merupakan sosok karakter yang berperan sebagai adik dari Rafa. Dia berlatarkan usia 6 tahun atau setara dengan usia taman kanak-kanak atau SD kelas 1.

Rara memiliki kepribadian ceria dan penyayang binatang. Dalam pembuatan karakter Rara, tokoh yang digunakan sebagai acuan visual adalah Sienna Kasyafani yang memiliki mimik wajah ekspresif dan ceria. Dilanjutkan dengan tahap brainstorming dan penentuan pakaian yang cocok untuk anak muslim perempuan.

Ibu merupakan karakter yang memiliki kepribadian yang sabar, ramah, dan merupakan sosok ibu yang cerdas serta baik hati. Karakter ibu berlatar usia 30 tahun dengan menggunakan tokoh Adinda Amira sebagai acuan visual dari pembuatan karakter ibu. Karena tokoh tersebut mencerminkan karakter ibu yang baik, cerdas dan penyayang. Proses *brainstorming* juga menghasilkan penentuan pakaian yang digunakan karakter dan sesuai dengan ciri pakaian wanita muslimah serta sifat dari karakter ibu.

Ketiga alternatif tersebut divalidasi kepada target audiens dan telah diisi oleh 64 anak kelas 1 SD sebagai responden.

## **4. SIMPULAN DAN SARAN**

### **4.1. Kesimpulan**

Pembuatan desain karakter memiliki tugas untuk membantu dalam pencapaian tujuan yaitu menyampaikan pesan dari media yang dirancang melalui visual yang hidup. Dan keberhasilan sebuah desain karakter adalah yang sesuai dengan target audiens dan dapat diterima pesannya dengan baik. Perancangan desain karakter ini digunakan untuk menjadi tokoh utama dalam sebuah karya fiksi seperti buku

ilustrasi ataupun buku interaktif. Harapannya desain karakter ini akan disenangi oleh anak-anak target audiens agar mereka mau mengenal dan mempelajari *Asmaul Husna* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

#### 4.2. Saran

Perancangan ini semoga memberikan hasil yang bermanfaat dan memuaskan sehingga peneliti selanjutnya dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan

### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afnida, Fakhriah, & Fitriani. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53-54.
- Dr. Dadan Suryana, M. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 35.
- Firdaus, A. (2019). Pembiasaan Membaca *Asmaul Husna* dalam Menanamkan Pengetahuan Keagamaan pada Anak di SDIT Abata Lombok (NTB). *Jurnal Al-Amin; Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 120.
- Kertamuda. (2015). *Golden Age- Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Masnuna, & Okalia, I. R. (2020). Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun Melalui Buku Cerita Bergambar Tentang Rukun Iman dan Rukun Islam. *Ars : Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 14.
- Rachmawati, D. T. (2017). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *UNPAR Press*.
- Romadhona, M., & Solicitor, A. (2020). Narasi Visual Buku Pop-up Carousel tentang Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak. *Jurnal Desain Idea*, 79.
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2-3.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Supartinah. (2014). *Rahasia Kedahsyatan Asmaul Husna*. Lembar Pustaka Indonesia.
- Sutjira, S. (2019). Perancangan Buku INteraktif Tentang Hewan Mamalia Indonesia yang Dilindungi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 6.
- Wibisono, A. B. (2020). *Riset Desain Pengumpulan Data dan Analisa*. Surabaya: CV. Putra Media Nusantara (PMN).
- Wibitian, N. P., S.C.R.E.C, A., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Buku Interaktif dengan Teknik Augmented Reality tentang Rukun Shalat dan Wudhu untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Gestalt*, 59.
- Zahar, I. (2021). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. *Visual*, 15(2), 27-37. <https://doi.org/10.24912/jurnal.v15i2.11091>