

---

## MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR AKU INGIN HIDUP UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU UMUR 7-9 TAHUN

**Sharon De Gracia Matingo<sup>1</sup>, Ratih Pertiwi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul  
Jl. Arjuna Utara No.9, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510  
Email Korespondensi: sharonde000@gmail.com*

*Received:* 6 November 2024

*Revised:* 17 November 2024

*Accepted:* 17 Desember 2024

**Abstrak :** Komunikasi Visual sebagai media dalam menerapkan prinsip-prinsip desain perancangan buku cerita bergambar "Aku Ingin Hidup" untuk anak sekolah minggu berusia 7-9 tahun. Buku ini dirancang untuk menyampaikan pesan moral secara menarik dengan menggunakan warna, tipografi, dan ilustrasi yang sesuai dengan psikologi anak. Metode penelitian melibatkan analisis kebutuhan anak, wawancara dengan guru sekolah minggu, dan uji coba pada target audiens. Hasilnya menunjukkan bahwa desain yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan, menjadikan buku ini sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer dan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar visual untuk anak-anak.

**Kata kunci:** Prinsip Desain, Buku Cerita Bergambar, Pesan Moral.

**Abstract :** *Visual Communication as a medium for applying design principles for designing the picture story book "I Want to Live" for Sunday school children aged 7-9 years. This research applies design principles in designing the picture story book "I Want to Live" for Sunday school children aged 7-9 years. This book is designed to convey a moral message in an interesting way by using colors, typography and illustrations that are appropriate to children's psychology. The research method involves analyzing children's needs, interviews with Sunday school teachers, and trials on the target audience. The results show that appropriate design can increase children's visual appeal and understanding of the message conveyed, making this book an effective and enjoyable learning medium. It is hoped that this research can be a reference for designers and educators in developing visual teaching materials for children.*

**Keywords:** *Design Principles, Picture Story Books, Moral Messages.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan moral dan agama pada anak-anak merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter sejak dini. Buku cerita bergambar adalah salah satu media yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai ini kepada anak-anak karena kombinasi antara teks dan ilustrasi yang menarik. Buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah, terutama dalam konteks pendidikan agama, seperti yang dilakukan dalam sekolah minggu. Seiring perkembangan zaman, pendekatan visual dalam pendidikan semakin mendapat perhatian, terutama karena generasi muda saat ini cenderung lebih responsif terhadap media yang interaktif dan menarik secara visual. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip desain dalam buku cerita bergambar menjadi sangat relevan untuk memastikan bahwa pesan moral yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak usia 7-9 tahun.

Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain yang efektif dalam perancangan buku cerita bergambar "Aku Ingin Hidup" untuk anak sekolah minggu agar dapat menarik minat baca sekaligus menyampaikan nilai-nilai moral dengan jelas. Untuk memecahkan masalah ini, penelitian akan dilakukan dengan beberapa tahap. Pertama, melakukan analisis kebutuhan anak-anak usia 7-9 tahun dalam konteks pendidikan moral dan agama. Kedua, mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip desain yang efektif dalam pembuatan buku cerita bergambar. Ketiga, merancang buku dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut, dan terakhir, menguji coba buku ini pada audiens target untuk mengevaluasi efektivitasnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan prinsip-prinsip desain grafis dalam perancangan buku cerita bergambar "Aku Ingin Hidup" yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah minggu. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana desain buku tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai moral yang disampaikan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi yang sesuai dalam buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan minat baca anak-anak (Brown, 2018; Smith, 2019). Selain itu, penelitian oleh Johnson (2020) menemukan bahwa warna dan tipografi yang tepat dapat memengaruhi mood anak-anak saat membaca, yang

pada gilirannya meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam buku cerita. Dengan adanya penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer dan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar visual untuk anak-anak.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini secara keseluruhan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih menitik beratkan pada aspek kualitas data, seperti penjelasan Moleong dalam Patriansah bahwa penelitian yang bersifat kualitatif penekanannya lebih kepada analisa data berdasarkan kualitas data yang dikumpulkan melalui kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Patriansah and Gion, 2023). Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan di antaranya adalah sebagai berikut:

### **A. Studi Literatur**

Tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur mengenai teori-teori desain grafis, khususnya yang berhubungan dengan desain buku anak, prinsip psikologi anak, dan pendidikan moral melalui media visual. Literatur ini diambil dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel terkait.

### **B. Analisis Kebutuhan Anak**

Untuk memastikan bahwa buku yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak usia 7-9 tahun, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru sekolah minggu dan orang tua. Observasi dilakukan untuk memahami bagaimana anak-anak pada usia tersebut berinteraksi dengan buku cerita bergambar. Wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan langsung dari para pendidik tentang kebutuhan dan preferensi anak dalam belajar melalui media buku.

### **C. Perancangan Buku Cerita Bergambar**

Berdasarkan hasil studi literatur dan analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah perancangan buku cerita bergambar "Aku Ingin Hidup." Dalam tahap ini, prinsip-prinsip desain grafis seperti warna, tipografi, tata

letak, dan ilustrasi diterapkan untuk menciptakan buku yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Proses ini melibatkan beberapa iterasi desain, di mana setiap versi dievaluasi dan disesuaikan berdasarkan masukan dari para ahli desain dan pendidikan anak.

#### D. Uji Coba dan Evaluasi

Setelah buku selesai dirancang, dilakukan uji coba terhadap target audiens, yaitu anak-anak sekolah minggu usia 7-9 tahun. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur efektivitas desain dalam menyampaikan pesan moral serta menilai seberapa menarik buku tersebut bagi anak-anak. Metode evaluasi yang digunakan meliputi observasi langsung, angket sederhana yang diisi oleh anak-anak dengan bantuan orang tua atau guru, serta wawancara dengan guru untuk mendapatkan feedback yang lebih mendalam.

#### E. Analisa Data

Data yang diperoleh dari uji coba dianalisis secara kualitatif. Hasil dari analisis ini digunakan untuk mengevaluasi apakah prinsip desain yang diterapkan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menciptakan buku cerita bergambar yang efektif sebagai media pembelajaran moral bagi anak-anak. Analisis ini juga membantu dalam mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam desain buku.

#### F. Kesimpulan

Tahap akhir penelitian adalah menyusun kesimpulan dari hasil analisis data dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Rekomendasi ini bisa berupa saran perbaikan untuk edisi berikutnya dari buku "Aku Ingin Hidup" atau panduan umum bagi desainer dan pendidik yang ingin mengembangkan buku cerita bergambar serupa.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **A. Proses Perancangan Buku**

#### 1. Pra-produksi

Pra produksi dimulai dari konsep awal hingga pengembangan cerita dan karakter, yang disesuaikan dengan usia anak-anak 7-9 tahun. Penekanan pada pemilihan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, serta pesan moral yang ingin disampaikan.

## 2. Produksi

Dalam proses produksi melibatkan proses desain grafis, termasuk pemilihan palet warna, tipografi, dan ilustrasi yang sesuai dengan audiens target. Buku ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk merangsang imajinasi anak.

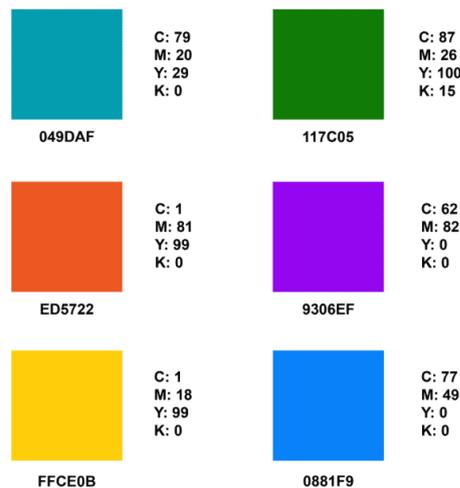
## 3. Pasca-produksi

Pasca produksi meliputi pencetakan dan *finishing* buku, serta bagaimana buku tersebut diuji coba kepada target audiens untuk memastikan relevansi dan penerimaan

## B. Penerapan Elemen Visual

### 1. Warna

Penggunaan palet warna yang cerah dan menarik untuk memikat perhatian anak-anak, tetapi tetap lembut untuk menghindari overstimulasi. Berikut warna yang digunakan, lihat gambar 1.



**Gambar 1** Color Palette  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024

### 2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan bersifat figuratif dan sederhana, memudahkan anak-anak untuk mengenali karakter dan alur cerita. Ilustrasi juga dipilih untuk dapat menghidupkan cerita dan menyampaikan emosi serta aksi secara visual. Berikut ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan buku ini, lihat gambar 2.



**Gambar 2.** Ilustrasi 5 Karakter Utama  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024

### 3. Tipografi

Menurut Pangestu dalam Asnia bahwa tipografi adalah proses menyusun elemen visual secara harmonis, dimulai dari elemen dasar seperti huruf, kata, garis, kolom, dan margin (Asnia, Bobby Halim and Mukhsin Patriansah, 2024). Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca oleh anak-anak dengan ukuran font yang sesuai. Tipografi juga digunakan untuk menekankan bagian penting dari teks. Sebagian besar font menggunakan *cartoon font* yang lebih dekat dengan dunia anak-anak. Lihat gambar 3, jenis font yang digunakan dalam perancangan ini.



**Gambar 3.** *Cartoon Font*  
Sumber: <https://www.crushpixel.com>

## C. Penerapan Prinsip Desain

### 1. *Visual Hierarchy*

Penerapan prinsip hirarki visual dalam desain untuk memandu mata anak-anak dalam membaca cerita. Ini termasuk penempatan judul, teks, dan gambar yang seimbang sehingga mudah diikuti.

## 2. *Consistency*

Konsistensi dalam penggunaan warna, gaya ilustrasi, dan tata letak di seluruh buku untuk menciptakan pengalaman membaca yang kohesif dan menyenangkan.

## 3. *Simplicity*

Kesederhanaan dalam desain, menghindari kompleksitas yang dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari pesan utama cerita. Setiap elemen visual dipilih dengan hati-hati agar sesuai dengan pemahaman anak-anak.

### **D. Visualisasi Desain**

Visualisasi desain dari buku ini secara keseluruhan dirancang khusus untuk anak-anak Sekolah Minggu dengan usia 7-9 tahun dengan menggunakan berbagai elemen visual dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Pada umumnya anak usia 7-9 tahun sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan moral, maka dari itu konten dan desain buku disesuaikan dengan kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini juga mencakup elemen interaktif, seperti halaman yang bisa diwarnai, yang membantu dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan motorik anak.

Hasil dari perancangan yang penulis buat menghasilkan 1 buku hardbox berjudul "Aku Ingin Hidup Baru" dengan 5 buah buku didalamnya tentang panduan untuk anak 7-9 tahun dalam berperilaku sehari-hari yang benar sesuai dengan tema buku. Buku-buku itu terdiri dari 5 tema yakni buku 1 berjudul Kebaikan, buku 2 berjudul kesabaran, buku 3 berjudul kasih, buku 4 berjudul bersyukur, dan buku 5 berjudul murah hati. Kelima buku tersebut dicetak dengan bahan cover art *carton* 260 gram, dan bahan isi art paper 150 gram, lalu dibungkus dengan kotak *hardbox*. Untuk lebih jelas cover kelima buku tersebut lihat gambar 4, 5, 6, 7, dan 8 di bawah ini.



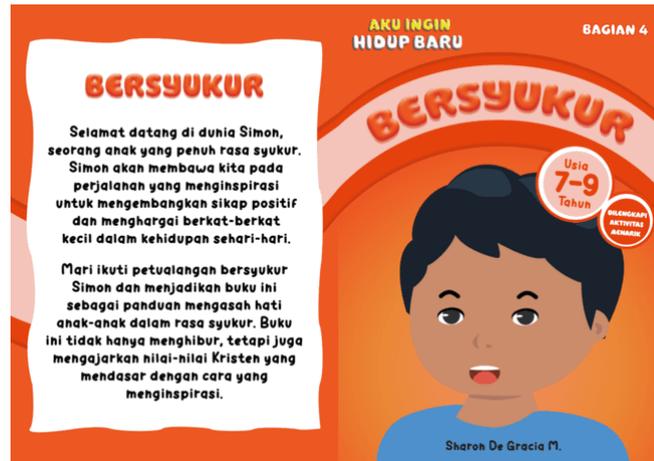
**Gambar 4.** Buku 1 Kebaikan  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024



**Gambar 5.** Buku 2 Kesabaran  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024



**Gambar 6.** Buku 3 Kasih  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024



**Gambar 7.** Buku 1 Bersyukur  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024



**Gambar 8.** Buku 5 Murah Hati  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024

Buku yang sudah dicetak, kemudian didisplay dan dipamerkan dalam kegiatan pameran karya Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul. Berikut hasil display karya kelima buku yang telah dibuat, lihat gambar 9 dan gambar 10.



**Gambar 9** Display Hasil Karya  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024



**Gambar 10** Display Hasil Karya  
Sumber: Sharon De Gracia Matingo, 2024

## **KESIMPULAN**

Penerapan prinsip desain dalam buku cerita bergambar "Aku Ingin Hidup" telah menunjukkan bahwa desain yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak usia 7-9 tahun dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap isi cerita. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip seperti hirarki visual, konsistensi, dan kesederhanaan, buku ini berhasil menciptakan pengalaman membaca yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga edukatif. Pemilihan warna, ilustrasi, dan tipografi yang tepat juga berkontribusi pada keterbacaan dan daya tarik buku ini, memastikan bahwa pesan moral yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens target.

Selain itu, buku ini telah dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan kognitif dan perkembangan moral anak-anak, sehingga mampu menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran nilai-nilai Kristen. Melalui ilustrasi yang sederhana namun penuh makna, serta elemen interaktif yang merangsang kreativitas, buku ini tidak hanya menjadi media untuk hiburan tetapi juga sarana untuk pengembangan karakter anak-anak.

Secara keseluruhan, buku cerita bergambar ini membuktikan bahwa penerapan prinsip desain yang baik dapat memperkuat pesan yang disampaikan, serta meningkatkan kualitas pengalaman membaca bagi anak-anak di Sekolah

Minggu. Diharapkan, hasil dari penerapan ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan buku cerita bergambar lainnya di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Agustini, T. S. (2020). *Perancangan Buku Cerita Interaktif Meneladani Sifat Abu Hurairah Terhadap Hewan Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. Perancangan Buku Interaktif.

Alkitab, Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2006.

Asnia, Bobby Halim and Mukhsin Patriansah (2024) 'Boardgame Sebagai Media Edukasi Bagi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang', *Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 9(2), pp. 301–316. doi: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4582>.

Johnson, L. (2017). *Mengajar dengan Gambar: Buku Cerita Bergambar sebagai Alat Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Anak.

Male, Alan. (2017). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.

Mulyana, Deddy. (2014). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke-18. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5 (2), 93-102.

Patriansah, M. (2020). Poster Analysis of Public Services Advertising by Sepdianto Saputra: Study of Saussure Semiotics. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203-214.

Sunarto, Wagino. *Gaya Desain*. Jakarta pusat : Pascasarjana IKJ, 2013.

Suprpto, Tommy, Drs, M.S. (2019). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: PT Buku Kita.

## **Sumber Lain**

<https://www.crushpixel.com/stock-vector/hand-drawn-cartoon-doodle-font-2272616.html>