

## Desain Karakter Dalam Buku Cerita Tentang Sejarah Sumpah Pemuda sebagai Media Edukasi Toleransi

Fitria Destiara<sup>1\*</sup>, Mahimma Romadhona<sup>2</sup>, Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>21052010078@student.upnjatim.ac.id, <sup>2</sup>mahimma.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup>aileena.dkv@upnjatim.ac.id

### ABSTRAK

Masih banyak anak-anak yang kurang memahami pentingnya sikap toleransi terhadap perbedaan budaya, agama, dan suku bangsa, yang dapat berdampak pada hubungan sosial mereka di masa depan. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pendekatan edukatif yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak dalam menyampaikan nilai-nilai toleransi. Perancangan ini bertujuan untuk merancang karakter pada buku cerita interaktif berbasis *Augmented Reality* dengan tema sejarah Sumpah Pemuda, sebagai media untuk mengajarkan nilai toleransi pada siswa SD. Desain karakter pada buku dirancang dengan memperhatikan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia agar anak-anak dapat lebih mengenali dan menghargai perbedaan di sekitar mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai persatuan dan toleransi pada sejarah bangsa Indonesia. Metode pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, observasi, dan kuesioner kepada siswa serta ilustrator buku anak. Hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah sekaligus memperkuat sikap toleransi mereka terhadap keberagaman.

**Kata Kunci:** buku cerita, desain karakter, toleransi

### ABSTRACT

There are still many children who do not understand the importance of tolerance towards cultural, religious, and ethnic differences, which can have an impact on their social relationships in the future. This condition is caused by the lack of an educational approach that is fun and easy for children to understand in conveying the values of tolerance. This design aims to design characters in an interactive story book based on *Augmented Reality* with the theme of the history of the Youth Pledge, as a medium to teach the value of tolerance to elementary school students. The character design in the book is designed by considering the diversity of ethnic groups in Indonesia so that children can better recognize and appreciate the differences around them. Through this approach, it is hoped that students can more easily understand the values of unity and tolerance in the history of the Indonesian nation. The data collection method is carried out qualitatively and quantitatively through interviews, observations, and questionnaires to students and children's book illustrators. The results of the design are expected to increase students' interest in learning history while strengthening their tolerance towards diversity.

**Keywords:** storybook, character design, tolerance

### PENDAHULUAN

Pada masa Sekolah Dasar, anak-anak mulai membangun pemahaman sosial di luar lingkup keluarga dan belajar berinteraksi dalam lingkungan yang lebih luas. Sekolah menjadi tempat penting dalam proses ini karena berperan dalam membentuk karakter dan perkembangan emosional anak (Saswono & Wu, 2021). Di sisi lain, Indonesia yang dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa justru sering kali menghadapi tantangan dalam menjaga persatuan dan mencegah timbulnya intoleransi. Sikap

intoleransi masih menjadi tantangan besar di Indonesia. Intoleransi umumnya dipicu oleh berbagai faktor, seperti persoalan ekonomi, ketegangan sosial, atau benturan antar budaya, yang pada akhirnya memunculkan kelompok-kelompok yang melakukan tindakan perundungan terhadap individu atau kelompok lain (Kamal & Maknun, 2023). Fenomena intoleransi, termasuk perundungan di kalangan siswa, masih menjadi masalah yang signifikan di lingkungan sekolah. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat 2.355 kasus perundungan dalam kurun waktu Januari sampai dengan Agustus 2023. Selain itu, Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) melaporkan bahwa selama periode Januari-Juli 2023, kasus perundungan di tingkat pendidikan terjadi dengan rincian 25% di jenjang SD, 25% di SMP, dan sekitar 18,75% di SMA (CNN, 2023)

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sejarah berperan dalam membentuk karakter melalui pemahaman dan penguatan nilai-nilai toleransi dalam perjalanan suatu bangsa (Heri Susanto, 2014). Sejarah tidak hanya mencerminkan perjalanan bangsa, tetapi juga mengandung nilai-nilai persatuan, keberagaman dan menghargai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memahami sejarah, siswa dapat mempelajari bagaimana berbagai suku, budaya, agama, dan kelompok etnis di Indonesia telah berkontribusi dalam menciptakan keharmonisan dan kebersamaan. Namun, metode pengajaran sejarah yang konvensional sering kali dianggap membosankan oleh siswa, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kurang efektif tersampaikan. Minat siswa dalam belajar sejarah dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi serta media pembelajaran yang digunakan (Saidillah, 2018). Akibatnya, nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah tersebut kurang efektif tersampaikan dan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Salah satu peristiwa bersejarah yang sangat relevan dalam menanamkan nilai-nilai toleransi adalah Sumpah Pemuda. Peristiwa ini mencerminkan bagaimana keberagaman budaya, bahasa, dan latar belakang di Indonesia dapat disatukan melalui semangat persatuan. Peristiwa sejarah ini memiliki makna yang kuat, di mana para pemuda berjanji untuk tetap bersatu walaupun berasal dari berbagai daerah, menjaga persatuan meski memiliki adat dan budaya yang beragam, serta menyepakati penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu (Sri Sudarmiyatun, 2012). Sumpah Pemuda mengajarkan pentingnya menghargai perbedaan, memupuk rasa kebersamaan, dan memperjuangkan tujuan bersama meskipun berasal dari latar belakang yang beragam. Dengan menjadikan nilai-nilai Sumpah Pemuda sebagai bagian dari proses pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah sebagai fakta, tetapi juga memahami maknanya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat diperlukan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*. Buku cerita bergambar adalah jenis buku yang menggabungkan narasi dengan ilustrasi, di mana gambar-gambar di dalamnya berfungsi untuk memperkuat dan mendukung alur cerita sehingga tercipta keterkaitan yang harmonis antara teks dan visual (Putra & Hendrawan, 2023). Buku cerita bergambar juga dapat menjadi media pembelajaran yang menyampaikan berbagai informasi secara menyenangkan dan menghibur (Mumtyassanah et al., 2024). *Augmented reality* merupakan gabungan antara objek virtual dan dunia nyata yang memanfaatkan teknologi komputer untuk menampilkan objek virtual seolah-olah benar-benar ada di hadapan pengguna (Maharani et al., 2023). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan interaktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan. Penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran buku cerita sejarah dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan

menyenangkan, sekaligus menanamkan nilai-nilai toleransi melalui visualisasi yang mendalam dan kontekstual.

Salah satu cara untuk membuat buku lebih menarik bagi anak-anak adalah dengan merancang tokoh atau karakter khusus di dalamnya. Kehadiran karakter ini memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih hidup dengan pembaca, baik melalui dialog, maupun keterlibatannya dalam ilustrasi lain yang mendukung alur cerita (Sumartono et al., 2025). Desain karakter dalam buku cerita interaktif berbasis *augmented reality* ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Desain karakter adalah elemen yang terpenting dalam media visual, karena memungkinkan kita untuk menyampaikan pesan yang mendalam dan kompleks melalui karakter fiksi dalam bentuk visual yang lebih mudah dimengerti. Karakter yang tampak menarik pasti memiliki ciri khas yang tercermin dari aspek visualnya (Waluyo & Patria, 2022).

Karakter-karakter dalam cerita ini dirancang dengan memperhatikan keberagaman budaya, suku, dan latar belakang yang ada di Indonesia. Setiap karakter memiliki ciri khas suku, budaya yang berbeda seperti ciri fisik dan lainnya, yang mencerminkan kekayaan dan keragaman budaya bangsa Indonesia. Dengan memperkenalkan karakter yang mewakili dua daerah, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pentingnya rasa toleransi, persatuan, dan menghargai terhadap perbedaan yang ada di masyarakat. Selain itu, cerita ini juga melibatkan tokoh-tokoh penting dalam Kongres Pemuda II, yang merupakan bagian dari peristiwa bersejarah yang sangat relevan dalam membangun semangat persatuan.

Dengan mengintegrasikan teknologi modern dalam pembelajaran sejarah, khususnya yang mengangkat tema Sumpah Pemuda, diharapkan siswa dapat memahami pentingnya menghargai keberagaman dan hidup dalam harmoni. Buku cerita interaktif ini tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkenalkan desain karakter yang mewakili keberagaman budaya dan suku bangsa Indonesia. Karakter-karakter ini dirancang dengan ciri khas yang mencerminkan kekayaan budaya masing-masing, sehingga siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi dan menghargai perbedaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh desain karakter dalam media pembelajaran berbasis *augmented reality*, dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman dan toleransi, serta menggali peran desain karakter dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dalam konteks sejarah Indonesia.

Perancangan ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*). Metode ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif. Teknik yang digunakan meliputi, Wawancara adalah bentuk interaksi antara dua pihak yang melibatkan pertukaran informasi dan gagasan melalui tanya jawab, dengan tujuan memperoleh pemahaman tentang suatu topik. (Prawiyogi et al., 2021). Data primer ini didapatkan dari melakukan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber seperti Kak Rifqah Mufidah yang mana merupakan salah satu ilustrator buku anak dan salah satu siswa SDN Grabagan yang bernama Aura. Wawancara ini bertujuan untuk memahami tentang teknik ilustrasi yang dapat memperkuat pesan dan daya tarik visual, serta pemahaman mengenai preferensi siswa terkait desain karakter yang menarik dan mudah dimengerti.

Observasi dilakukan dengan mengamati reaksi, minat, dan pola interaksi siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality*, khususnya dalam konteks desain karakter dan media pembelajaran *augmented reality*. Hal ini bertujuan untuk memahami sejauh mana media tersebut dapat memudahkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Melakukan penyebaran kuesioner terhadap siswa SD kelas 4-6 untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang nilai-nilai toleransi, melihat ketertarikan siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah, serta untuk mengetahui desain karakter mana yang mereka sukai dari beberapa alternatif yang telah dibuat. Untuk menentukan desain karakter, dilakukan penyebaran kuesioner secara online melalui google form terhadap siswa SD kelas 4-6.

Studi literatur adalah proses menganalisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber referensi, termasuk buku dan hasil penelitian atau perancangan sebelumnya, dengan tujuan untuk memperoleh dasar teori yang mendukung masalah yang akan diteliti. (Munib & Wulandari, 2021). Studi literatur dilaksanakan dengan mengkaji sumber-sumber yang relevan dengan penelitian, seperti buku, jurnal, maupun artikel yang berkaitan dengan desain karakter dan media pembelajaran berbasis augmented reality.

## PEMBAHASAN

### Acuan Gaya Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan buku cerita interaktif ini bergaya ceria, lucu, dan ekspresif, terinspirasi oleh gaya ilustrasi milik Robbie. Karakter-karakter digambarkan dengan proporsi tubuh yang menggemaskan dan ekspresi wajah yang jelas, sehingga mudah bagi anak-anak untuk memahami emosi yang ditampilkan. Gaya gambar ini juga diperkaya dengan sentuhan ilustrasi milik Milfa, yang menggunakan kuas halus namun tetap memberikan tekstur lembut yang menciptakan suasana yang nyaman. Teknik pewarnaan yang lembut digunakan untuk memberikan kedalaman dan volume pada objek, sekaligus menambah kesan hangat dan ramah.



Gambar 1. Acuan Gaya Gambar RobbieHRT dan Milfa Saadah, 2024

## Konsep Perancangan

### 1. Konsep Karakter Adi

Adi adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Ia berasal dari suku Jawa dan memiliki kepribadian yang ceria serta usil, selalu berhasil menceriaikan suasana dengan tingkah lakunya. Karakter ini digambarkan dengan warna kulit sawo matang, rambut hitam bergelombang, wajah bulat, mata cokelat, dan tubuh yang sedikit gemuk. Ia mengenakan seragam sekolah dasar dan juga dikenal sebagai anak yang penuh semangat untuk menjelajahi hal-hal baru.



Gambar 2. Acuan Karakter Adi

## 2. Konsep Karakter Ruli

Ruli adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun yang berasal dari suku Dayak. Ia dikenal sebagai sosok yang berani dan penuh semangat, selalu siap membela apa yang dianggapnya benar. Ruli memiliki kulit terang, rambut lurus dengan potongan yang rapi, tubuh ramping, serta mata sipit yang menunjukkan ketajaman dan ketegasan. Ia selalu mengenakan seragam sekolah dasar yang tertata rapi, mencerminkan sikap disiplin yang dimilikinya.



Gambar 3. Acuan Karakter Ruli

## 3. Konsep Karakter Soegondo Djojopuspito

Karakter Soegondo Djojopuspito adalah tokoh sejarah yang menjadi bagian dari sumpah pemuda. Beliau memiliki posisi sebagai ketua dari peristiwa tersebut. Sugondo Djojopuspito digambarkan sebagai pria yang memiliki wajah serius dengan rambut pendek rapi dan berpakaian resmi khas zaman dulu. Memiliki watak yang cerdas dan berani

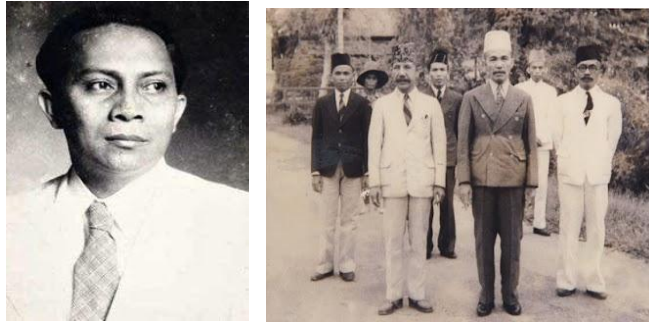


Gambar 4. Acuan Karakter Soegondo Djojopuspito

## 4. Konsep Karakter R.M. Djoko Marsaid

R.M. Djoko Marsaid adalah salah satu tokoh penting dalam peristiwa Sumpah Pemuda yang berperan sebagai wakil dalam kongres tersebut. Ia dikenal sebagai sosok yang berwibawa dan memiliki semangat juang tinggi dalam memperjuangkan

persatuan pemuda Indonesia. Rambutnya selalu rapi, mencerminkan kedisiplinan dan ketertibannya dalam berorganisasi.



Gambar 5. Acuan Karakter R.M. Djoko Marsaid

#### 5. Konsep Karakter Muhammad Yamin

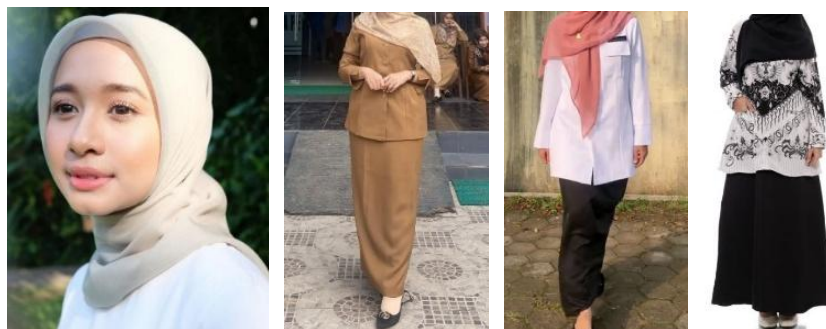
Muhammad Yamin adalah salah satu tokoh penting dalam peristiwa Sumpah Pemuda yang menjabat sebagai sekretaris dalam kongres tersebut. Beliau dikenal sebagai sosok cerdas dengan pemikiran yang tajam dalam merumuskan gagasan-gagasan kebangsaan. Penampilannya khas dengan kopyah yang selalu dikenakan, mencerminkan karakternya yang berwibawa dan berpegang teguh pada nilai-nilai budaya serta kebangsaan. Muhammad Yamin memiliki ciri fisik alis lebar yang semakin menegaskan ekspresi wajahnya yang penuh ketegasan dan keyakinan dan tubuhnya yang sedikit berisi.



Gambar 6. Acuan Karakter Muhammad Yamin

#### 6. Konsep Karakter Bu Guru

Bu Guru dalam buku ini dibuat dengan acuan Laudya Chintya Bella yang digambarkan sebagai sosok berwibawa dan penyabar. Memiliki kulit berwarna terang dengan wajah yang lembut namun menunjukkan ketegasan dan memiliki ciri khas dagu terbelah. Ia menggunakan pakaian khas seorang pengajar dengan setelan berwarna khaki, hitam putih dan batik yang rapi dan anggun, serta menggunakan jilbab yang serasi. Wajahnya menunjukkan ekspresi yang ramah namun tegas, mencerminkan kedisiplinan dan ketulusannya dalam membimbing siswa.



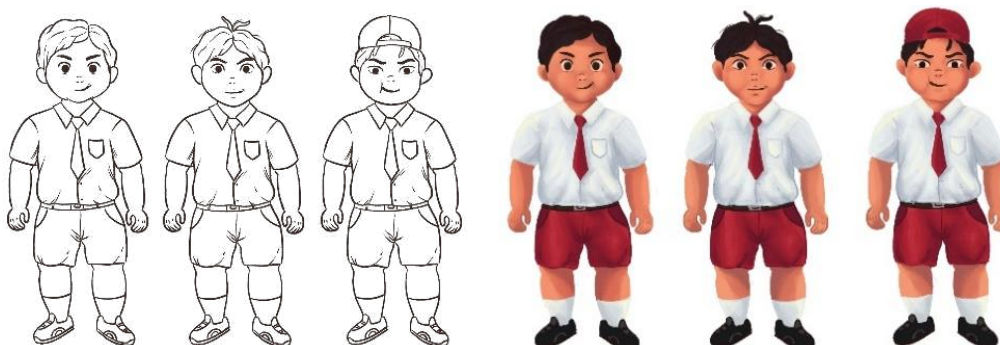
Gambar 7. Acuan Karakter Bu Guru

### Proses Perancangan

Setelah konsep karakter ditentukan, proses dilanjutkan ke tahap visualisasi awal dengan membuat sketsa dasar. Sketsa ini menekankan bentuk wajah, ekspresi, alis, dan mata untuk mencerminkan emosi dan kepribadian karakter. Atribut seperti gaya rambut, aksesoris, dan kostum juga dirancang detail agar mencerminkan latar budaya dan identitas sosial setiap karakter. Tahap berikutnya adalah pewarnaan, yang memperkuat identitas visual karakter melalui skema warna yang disesuaikan dengan kepribadian dan peran dalam cerita. Pewarnaan ini juga membantu mempertegas karakterisasi melalui warna kulit, pakaian, dan elemen pendukung lainnya

#### 1. Karakter Adi

Mengacu pada konsep visual yang telah ditentukan sebelumnya, karakter Adi divisualisasikan sebagai siswa SD dengan tampilan khas menggunakan seragam lengkap seperti menggunakan kemeja, ikat pinggang, sepatu, serta topi dengan aturan sekolah. Desain ini bertujuan untuk menegaskan identitas Adi sebagai anak SD. Wajah Adi digambarkan dengan ekspresi yang jahil, menggambarkan sifat usil namun menyenangkan yang sering ditemukan pada anak seusianya. Bentuk alis yang sedikit melengkung dan senyuman menyeringai memperkuat kesan karakter yang aktif dan penuh ide nakal.

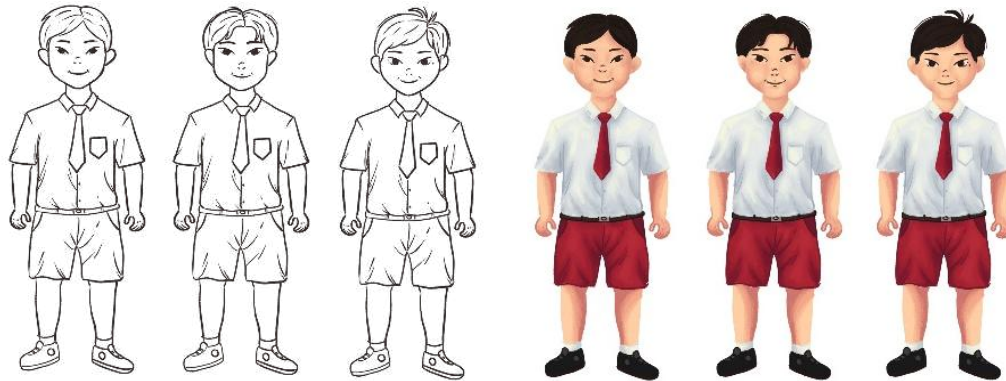


Gambar 8. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Adi

#### 2. Karakter Ruli

Berdasarkan konsep visual yang telah dirumuskan sebelumnya, karakter Ruli digambarkan sebagai siswa SD dengan tampilan yang rapi dan mencerminkan semangat tinggi. Ia mengenakan seragam sekolah lengkap, terdiri dari kemeja putih,

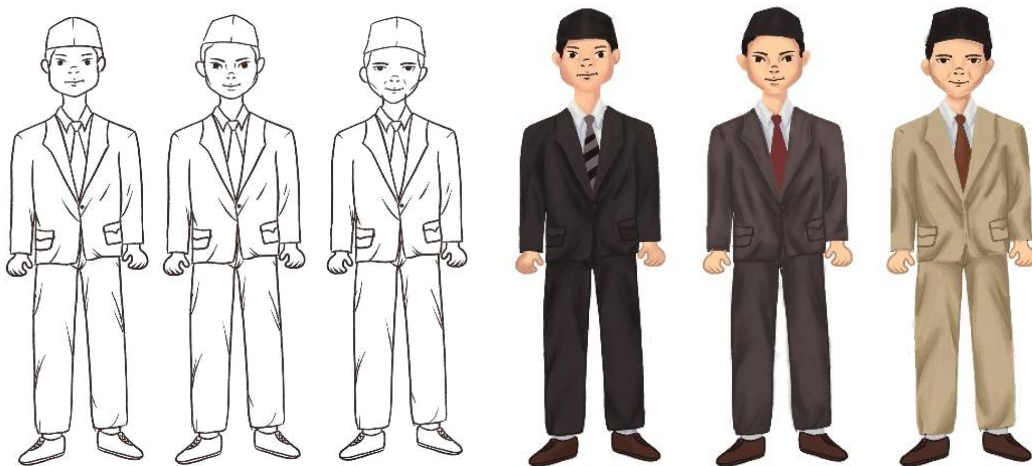
celana pendek, sepatu hitam, dasi dan ikat pinggang. Ekspresi wajah Ruli menunjukkan karakter yang berani dan penuh keyakinan. Rambut lurus dengan potongan rapi serta mata sipitnya menambah kesan karakter yang tangguh, cerdas, dan selalu siap membela hal-hal yang dianggapnya benar. Postur tubuh ramping juga menegaskan kesan aktif dan energik yang dimiliki oleh karakter ini.



Gambar 9. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Ruli

### 3. Karakter Soegondo Djojopuspito

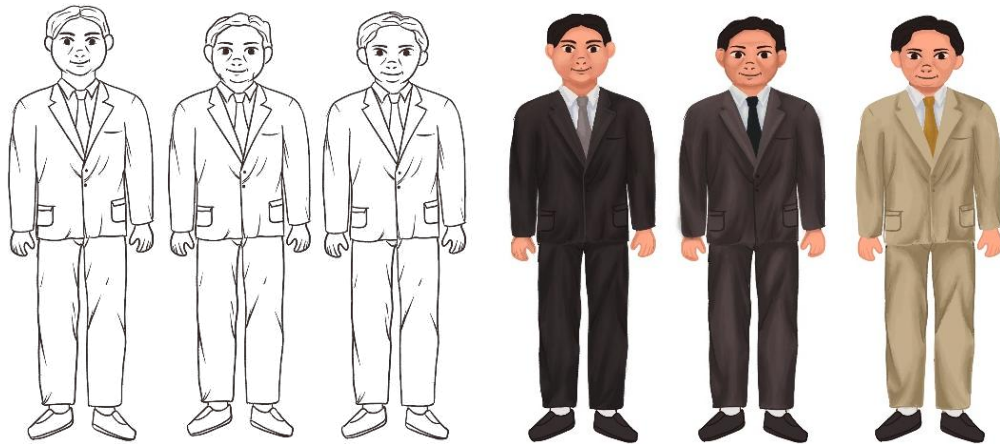
Karakter Soegondo Djojopuspito divisualisasikan sebagai pria muda yang berpakaian rapi dan formal, mencerminkan sosok pemuda terpelajar pada masa pergerakan nasional. Ia digambarkan mengenakan setelan jas khas zaman dahulu lengkap dengan celana panjang, serta peci hitam sebagai simbol nasionalisme. Wajah Soegondo ditampilkan dengan ekspresi tegas dan fokus, memperlihatkan kecerdasan, ketegasan, serta keberanian dalam menyuarakan aspirasi pemuda Indonesia.



Gambar 10. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Soegondo Djojopuspito

### 4. Karakter R.M. Djoko Marsaid

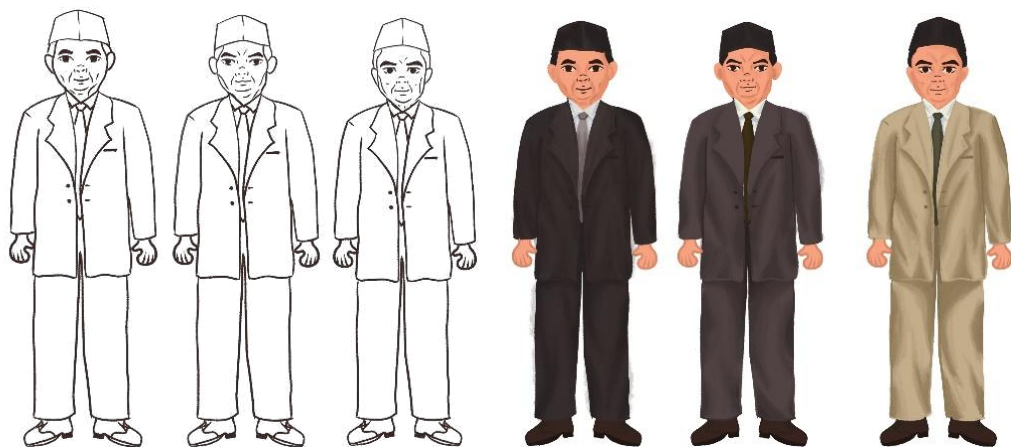
Karakter R.M. Djoko Marsaid divisualisasikan sebagai sosok pemuda yang berwibawa. Penampilannya selalu tampak rapi dan teratur, mengenakan pakaian formal bergaya masa pergerakan nasional seperti jas, celana panjang dan rambutnya yang disisir rapi, menambah kesan karakter yang disiplin.



Gambar 11. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter R.M. Djoko Marsaid

##### 5. Karakter Muhammad Yamin

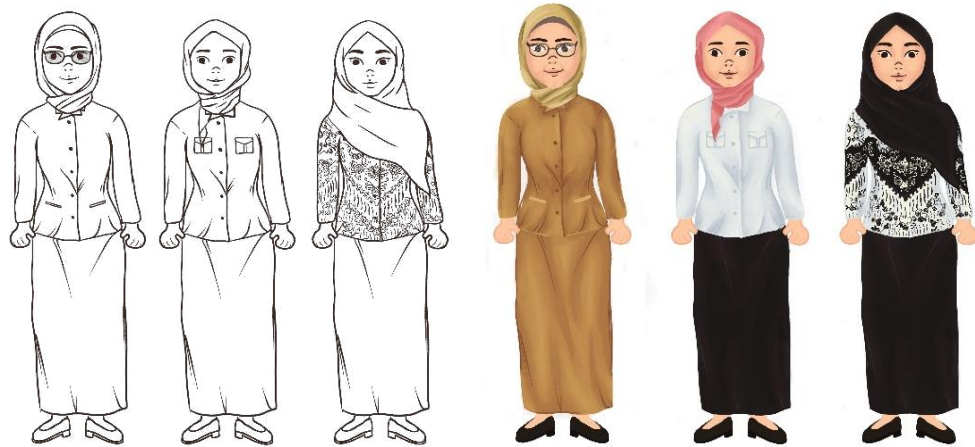
Muhammad Yamin digambarkan sebagai tokoh pemuda yang memiliki penampilan khas dan mencerminkan wibawa seorang pemimpin masa pergerakan. Ia selalu mengenakan kopyah, yang menjadi ciri khas visual. Raut wajahnya kuat dengan alis tebal yang menonjol, memberikan kesan ekspresi serius dan penuh keyakinan. Memiliki tubuh yang sedikit berisi.



Gambar 12. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Muhammad Yamin

##### 6. Karakter Bu Guru

Bu Guru digambarkan sebagai sosok pendidik yang penuh wibawa namun tetap hangat. Karakter ini terinspirasi dari penampilan dan pembawaan Laudya Chintya Bella yang dikenal anggun. Memiliki kulit cerah dan wajah lembut dengan garis dagu yang terbelah, menambah ciri khas visual yang kuat. Bu Guru mengenakan setelan pakaian khaki rapi, hitam putih, dan batik sesuai dengan seragam guru, serta jilbab berwarna senada.



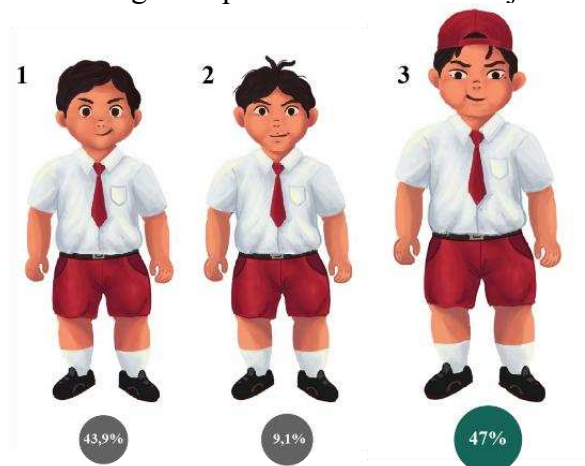
Gambar 13. Alternatif sketsa dan pewarnaan karakter Bu Guru

### Desain Final

Setelah proses pewarnaan selesai, tahap selanjutnya adalah menentukan desain final karakter. Untuk memastikan desain telah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target pengguna, dilakukan validasi kepada siswa SD kelas 4 hingga 6 sebagai pengguna utama dan juga ahli buku anak. Validasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan dan kesesuaian anak terhadap karakter, baik dari segi bentuk, warna, ekspresi, maupun atribut budaya yang melekat.

#### 1. Karakter Adi

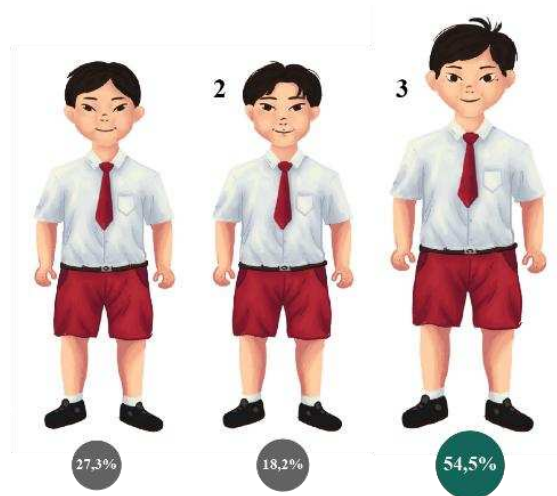
Berdasarkan kuesioner, desain karakter Adi paling banyak dipilih adalah alternatif ke-3 dengan persentase (47%), disusul alternatif ke-1 (43,9%), dan ke-2 (9,1%). Ahli menyarankan agar ekspresi Adi dibuat lebih jahil.



Gambar 14. Desain Final Adi

#### 2. Karakter Ruli

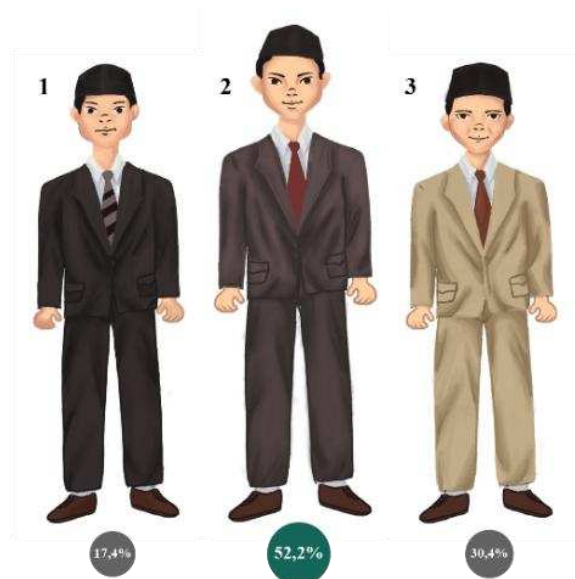
Berdasarkan kuesioner, desain karakter Ruli yang paling banyak dipilih adalah alternatif ketiga (54,5%), diikuti alternatif pertama (27,3%) dan kedua (18,2%). Ahli menyarankan agar mata Ruli dibuat lebih sipit.



Gambar 15. Desain Final Ruli

### 3. Karakter Soegondo Djojopuspito

Berdasarkan kuesioner, desain karakter Soegondo Djojopoespito yang paling banyak dipilih adalah alternatif ke-2 (52,2%), diikuti alternatif ke-3 (30,4%) dan ke-1 (17,4%).



Gambar 16. Desain Final Soegondo Djojopuspito

### 4. Karakter R.M. Djoko Marsaid

Berdasarkan kuesioner, desain karakter R.M. Djoko Marsaid yang paling banyak dipilih adalah alternatif ke-3 sebanyak (43,9%), diikuti alternatif ke-1 (30,3%) dan ke-2 (25,8%). Ahli menyarankan semua karakter memakai jas.



Gambar 17. Desain Final R.M. Djoko Marsaid

5. Konsep Karakter Muhammad Yamin

Berdasarkan kuesioner, desain karakter Muhammad Yamin yang paling banyak dipilih adalah alternatif ke-2 (56,1%), diikuti alternatif ke-1 (34,8%) dan ke-3 (9,1%).



Gambar 18. Desain Final Muhammad Yamin

6. Karakter Bu Guru

Berdasarkan kuesioner, desain karakter R.M. Djoko Marsaid yang paling banyak dipilih adalah alternatif ke-3 (52,2%), diikuti alternatif ke-1 (28,3%) dan ke-2 (19,6%). Ahli menyarankan Bu Guru memakai seragam yang berbeda-beda.



Gambar 18. Desain Final Bu Guru

## KESIMPULAN

Desain karakter dalam buku cerita interaktif berbasis *augmented reality* memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap nilai-nilai toleransi. Melalui visualisasi karakter yang ekspresif, ramah, dan representatif terhadap keberagaman budaya di Indonesia, buku ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menghargai perbedaan yang ada di masyarakat. Visualisasi yang tepat tidak hanya membantu anak mengenali nilai-nilai persatuan dan keberagaman yang terkandung dalam Sumpah Pemuda, tetapi juga meningkatkan daya tarik cerita dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Proses validasi atau pemilihan desain karakter yang dilakukan langsung pada audiens menunjukkan hasil bahwa anak-anak dapat memilih karakter sesuai dengan deskripsi yang diberikan dan menandakan bahwa desain karakter telah berhasil merepresentasikan sifat dan latar belakang tokoh secara visual dengan baik. Kemampuan anak-anak dalam mengidentifikasi karakter menunjukkan bahwa visualisasi yang tepat mampu menyampaikan pesan secara efektif tanpa perlu penjelasan verbal yang kompleks. Dengan memperkenalkan karakter-karakter yang mewakili berbagai latar belakang, buku ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih terbuka dan toleran terhadap keberagaman yang ada di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- CNN. (2023, August 6). *Temuan Serikat Guru: 50 Persen Perundungan di 2023 Terjadi di SD-SMP*. CNN Indonesia.
- Kamal, K. A., & Maknun, L. (2023). IMPLEMENTASI SIKAP TOLERANSI SISWA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR*, 8(1), 52–63. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Maharani, S. A., Romadhona, M., & Manuna. (2023). PERANCANGAN PICTURE STORYBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) TENTANG EDUKASI

- SIGAP BENCANA ALAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *JURNAL SYNAKARYA*, 4(2), 67–80.
- Mumtyassanah, D. Y., Sarjono, & Arizal, F. W. (2024). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pernikahan Adat Ponorogo Sebagai Referensi Budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 08(02), 2597–4300.
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putra, A. D. P., & Hendrawan, F. (2023). Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Perjuangan Tokoh Ken Umang Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 07(01), 2597–4300.
- Saidillah, A. (2018). KESULITAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214.
- Saswono, R. P., & Wu, B. (2021). PERANCANGAN BUKU CERITA BILLIE'S NEW FRIEND SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGATASI ANXIETY BAGI ANAK SD. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 05(02), 2597–4300.
- Sri Sudarmiyatun. (2012). *Makna Sumpah Pemuda*. PT Balai Pustaka.
- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 09(01), 2597–4300.
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah : isu, gagasan, dan strategi pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN KARAKTER SILVERASH PADA GAME ARKNIGHTS. *Jurnal Barik*, 3(2), 78–88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>