



Perancangan buku cerita bergambar *keajaiban di kebun nenek* sebagai sarana pengenalan kegiatan berkebun untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini

Ni Putu Anjali Wahyu Sara*, Ari Rimbawan, Ni Wayan Nandaryani

Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

Jl. Tukad Batanghari No.29, Panjer, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80225, Indonesia

*Penulis korespondensi: anjaliwahyu@gmail.com

Received: 30/07/2025

Final Revision: 02/11/2025

Accepted: 06/11/2025

Kata Kunci

Buku Cerita
Bergambar,
Berkebun,
Anak Usia Dini,
Media Edukatif,
Karakter Peduli
Lingkungan

Keywords:

Picture Story
Book,
Gardening,
Early Childhood,
Educational
Media,
Environmental
Care Character

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan buku cerita bergambar bertema berkebun sebagai sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Latar belakang penelitian didorong oleh minimnya ketersediaan buku bergambar bertema berkebun yang sesuai dengan karakteristik dan tingkat pemahaman anak di pasaran. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku "Keajaiban di Kebun Nenek." Buku ini menyajikan aktivitas berkebun sehari-hari melalui pendekatan visual yang menarik, bahasa sederhana, dan sentuhan fantasi, menjadikannya media yang efektif untuk memperkenalkan kegiatan berkebun dan menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada anak. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya kesesuaian isi, visual, dan konteks kehidupan anak dalam pengembangan media pembelajaran untuk menstimulasi tumbuh kembang anak secara holistik.

Abstract:

This study aims to design and develop a gardening-themed picture story book as an educational tool to support the cognitive, social, and emotional development of early childhood. The research is motivated by the lack of availability of gardening-themed picture books in the market that are appropriate for the characteristics and level of understanding of young children. Using a descriptive qualitative method with techniques including observation, interviews, and literature review. This research resulted in a product titled "Keajaiban di Kebun Nenek". The book presents daily gardening activities through an engaging visual approach, simple language, and a touch of fantasy, making it an effective medium for introducing gardening activities and fostering environmental care character in children. The implications of this study emphasize the importance of suitability in content, visuals, and children's life context in developing learning media to stimulate holistic child development.

Pendahuluan

Masa anak-anak adalah masa yang sangat krusial dan berpengaruh terhadap kehidupan masa depan, terutama pada saat masa usia dini. Anak usia dini mempelajari berbagai macam hal baru dalam kehidupannya yang akan menjadi bekal bagi masa depan. *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini atau "*early childhood*" sebagai periode usia anak dari sejak lahir hingga usia delapan tahun. Dalam aspek kehidupan manusia, masa ini merupakan masa

penting bagi pertumbuhan dan perkembangan (Susanto, 2021). Usia dini sering dikatakan sebagai *the golden age* (usia emas), yang merupakan tahapan usia paling berharga dalam perkembangan anak. Pada usia ini, merupakan fase yang sangat fundamental dan merupakan saat yang tepat untuk memberikan pendidikan. Pendidikan untuk anak usia dini difokuskan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (pemikiran, kreativitas, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap, perilaku, dan religiusitas), serta kemampuan bahasa dan komunikasi. Stimulasi yang diberikan dirancang untuk membangun dasar yang kuat, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal di tahap perkembangan berikutnya (Puspita et al., 2024).

Menurut Puspita et al., (2024) mengintegrasikan permainan dalam proses belajar bisa menjadi cara untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Pada usia dini, anak-anak biasanya sangat aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar, sehingga kegiatan bermain menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, selain itu bermain juga berperan dalam mendorong kreativitas dan kecintaan anak terhadap alam. Kegiatan bermain sambil belajar mengenal alam dapat dilakukan dengan kegiatan berkebun. Aktivitas berkebun memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengamati lingkungan sekitar sekaligus mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi (Puspita et al., 2024). Berkebun merupakan kegiatan yang dilakukan di alam terbuka untuk mengenal tumbuhan melalui aktivitas bercocok tanam mulai dari menanam tanaman, merawatnya, hingga memanen hasil dari tanaman yang sudah ditanam. Kegiatan berkebun juga akan mengajarkan anak untuk menghargai makhluk hidup disekitarnya (Marietta, 2021). Berkebun dapat dilakukan di lahan yang luas atau lahan sempit sekalipun, sehingga dapat dilakukan di rumah dengan peralatan yang sederhana.

Mengenalkan kegiatan berkebun pada anak usia dini berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak usia dini, hal ini didukung oleh tulisan Mirawati dan Nugraha (2017), yang mengatakan bahwa melalui kegiatan berkebun menawarkan banyak manfaat dalam proses tumbuh kembang anak-anak, kegiatan tersebut dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran sains dalam pendidikan anak usia dini. Selain mengenalkan pembelajaran sains, berkebun juga memberikan kontribusi terhadap kognitif, sosial-emosional, dan motorik. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan berkebun mampu memberikan hasil positif terhadap tumbuh kembang anak secara terpadu (Mirawati & Nugraha, 2017). Sejalan dengan pemikiran tersebut, Sari (2024) mengatakan bahwa bersama dengan orang tua, berkebun dapat mendorong minat anak untuk beraktivitas di luar ruangan yang dapat membantu anak mengembangkan keterampilan dan melatih kemampuan motorik. Berkebun memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini, antara lain: menumbuhkan minat makan makanan sehat, meningkatkan daya tahan tubuh, mengasah motorik anak, mengajarkan bertanggung jawab, mempertajam memori dan fokus, mengurangi stres dan kecemasan, serta mengajarkan anak keterampilan hidup (Sari, 2024).

Berdasarkan beragam manfaat kegiatan berkebun terhadap tumbuh kembang anak usia dini, maka penting untuk mengenalkan kegiatan berkebun pada anak sejak usia dini. Mengenalkan kegiatan berkebun kepada anak akan membantu mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak. Berkebun juga menjadi kegiatan yang patut dipertimbangkan untuk dikenalkan pada anak di era sekarang, dimana anak-anak perlu untuk tahu bagaimana proses kehidupan alam secara langsung. Lingkungan alam menjadi sebuah media pendidik sesungguhnya, yang menjadi faktor pendukung agar anak dapat belajar melalui benda yang nyata. Memberikan model pembelajaran yang nyata memberikan pengalaman melalui proses belajarnya (Wulansari & Sugito, 2016). Sebelum memulai kegiatan berkebun, anak dapat dikenalkan dengan merangsang respon dan ketertarikannya melalui sebuah bacaan, lagu, atau permainan sederhana tentang berkebun. Kegiatan pengantar pembelajaran yang menarik merupakan titik awal untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Wulansari & Sugito, 2016). Melalui proses pengenalan secara perlahan, akan merangsang ketertarikan anak untuk mencoba kegiatan berkebun secara langsung.

Buku cerita bergambar tentang berkebun adalah salah satu cara yang dapat dicoba untuk menarik perhatian anak dan menjadi respon awal untuk anak memulai proses pembelajaran. Membacakan buku cerita bergambar juga akan menambah kosa kata anak, sehingga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya. Buku cerita bergambar juga dapat membantu anak untuk mengenal dunia disekitarnya yang dibarengi juga dengan mengembangkan imajinasi yang dimiliki oleh anak (Masrurroh & Ramiati, 2022). Anak juga akan belajar untuk berpikir kritis saat membaca atau mendengarkan sebuah cerita. Pemilihan buku cerita bergambar sebagai sarana pengenalan berkebun juga memberikan dampak baik untuk melatih konsentrasi anak, menurut Yuniarti et al., (2023) metode bercerita melalui buku cerita bergambar berpengaruh positif terhadap perkembangan konsentrasi belajar anak-anak. Buku cerita bergambar juga mudah untuk diakses dimanapun, sehingga lebih mudah digunakan sebagai media edukasi untuk anak.

Hasil observasi terhadap beberapa toko buku di wilayah Denpasar menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dengan tema berkebun masih sangat terbatas, hanya ditemukan dua judul yang mengangkat tema tersebut. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya pengembangan media literasi visual yang mampu mengenalkan kegiatan berkebun kepada anak-anak melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Buku cerita bergambar yang ada di pasaran belum sepenuhnya memenuhi fungsi edukatif secara optimal karena isi dan gaya penyajiannya belum disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak-anak. Keselarasan antara isi buku dan tahap pemahaman anak merupakan faktor penting agar pesan pendidikan dapat diterima dengan baik. Penelitian tentang buku bergambar, imajinasi, dan bermain untuk meningkatkan membaca positif untuk anak usia dini menunjukkan buku cerita bergambar yang efektif untuk anak-anak adalah buku yang memiliki keterkaitan atau resonansi dengan kehidupan anak-anak. Hal ini berarti isi cerita dan ilustrasi yang disajikan perlu mencerminkan pengalaman, minat, serta dunia keseharian anak, seperti kebutuhan anak untuk bermain dan berimajinasi. Keterhubungan antara isi buku dan realitas kehidupan anak akan memudahkan mereka dalam memahami pesan moral maupun pengetahuan yang ingin disampaikan, sekaligus menumbuhkan minat baca dan rasa keterlibatan emosional terhadap cerita (Niland, 2023). Penelitian ini menekankan bahwa kombinasi antara teks dan ilustrasi yang kreatif dapat membantu membentuk identitas membaca yang positif. Lebih lanjut, penelitian tentang kosakata yang berkaitan dengan pemahaman buku cerita bergambar menunjukkan bahwa pemahaman buku cerita bergambar dipengaruhi oleh kosakata anak, pengetahuan metakognitif, dan orientasi terhadap tugas, serta buku bergambar memungkinkan anak-anak menarik ide dan kesimpulan melalui penalaran dengan ilustrasi dan teks akan meningkatkan tingkat pemahaman naratif anak (Lepola et al., 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut, pengembangan buku cerita bergambar dengan tema berkebun perlu memperhatikan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak, bahasa yang sederhana dan sesuai usia, serta struktur cerita yang memungkinkan anak untuk memahami konsep berkebun melalui pengalaman berimajinasi dan keterkaitan dengan kehidupannya sehari-hari. Hal ini penting agar buku bisa berfungsi secara optimal sebagai media edukatif.

Penelitian tentang pengaruh buku cerita bergambar terhadap keterampilan bercerita anak usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa penggunaan buku bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan *storytelling* anak. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media buku bergambar sebagai sarana edukasi anak usia dini. Perbedaannya adalah bahwa penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan keterampilan bercerita, sedangkan penelitian ini mengangkat tema khusus berkebun dan bertujuan mengenalkan kegiatan berkebun serta mendukung tumbuh-kembang anak usia dini sebagai aspek kognitif, afektif, dan motorik (Ratnasari, 2020). Buku cerita bergambar bertema berkebun yang dirancang secara sesuai usia dan visual akan meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan berkebun dan memperkuat pemahaman konsep alam serta tumbuh-kembang anak.

Penelitian tentang buku cerita bergambar yang kaya ilustrasi dan sesuai minat anak, menekankan buku cerita bergambar dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak usia dini. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan buku cerita bergambar untuk usia dini dan

perhatian terhadap ilustrasi serta keterlibatan visual anak. Perbedaannya adalah penelitian tersebut bersifat umum meneliti tentang kreativitas dan imajinasi tanpa tema spesifik berkebun atau integrasi kegiatan luar ruangan, sedangkan penelitian ini berfokus pada tema berkebun dan mengaitkan kegiatan praktis berkebun dengan buku cerita (Silaban et al., 2024). Buku cerita bergambar bertema berkebun dengan ilustrasi kontekstual berkebun akan lebih efektif dalam merangsang minat anak dalam berkebun dan meningkatkan aspek imajinasi serta pengetahuan tentang lingkungan.

Penelitian yang mengeksplorasi bagaimana anak-anak usia dini menggunakan ekspresi visual dan narasi dalam konteks kebun dan pedagogi kebun (*garden pedagogy*) untuk memahami alam dan berkebun. Persamaannya adalah pengenalan konsep berkebun melalui pengalaman visual dan naratif untuk anak usia dini. Perbedaannya adalah bahwa penelitian itu fokus pada ekspresi anak setelah aktivitas kebun, bukan pada pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pengantar berkebun (Ruokonen & Lepistö, 2024). Buku cerita bergambar bertema berkebun dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menceritakan kembali pengalaman berkebun dan mempermudah internalisasi konsep berkebun melalui visual dan narasi yang relevan.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran dan tumbuh kembang anak usia dini. Secara umum, penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, imajinasi, kreativitas, serta keterlibatan emosional anak dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah penelitian pada pengembangan buku cerita dengan tema spesifik berkebun yang tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai sarana pengenalan kegiatan berkebun untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, sosial, motorik, dan lingkungan. Oleh karena itu, penelitian “Perancangan Buku Cerita Bergambar *Keajaiban di Kebun Nenek* sebagai Sarana Pengenalan Kegiatan Berkebun untuk Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia Dini” diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan menghadirkan media bacaan yang integratif antara narasi, visual, dan nilai edukatif lingkungan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Buku ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua sebagai media untuk mengenalkan kegiatan berkebun untuk anak. Melalui perancangan buku cerita bergambar ini, penulis berharap agar dapat digunakan sebagai media edukasi pengenalan kegiatan berkebun yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data di lingkungan nyata dengan tujuan menggambarkan dan memahami fenomena yang terjadi secara mendalam. Pendekatan kualitatif menekankan interpretasi terhadap makna di balik perilaku, pengalaman, dan konteks sosial yang muncul selama proses perancangan buku. Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan dan persepsi anak terhadap buku cerita bergambar bertema berkebun (Anggito & Setiawan, 2018).

Pada perancangan ini, metode pengumpulan data dibagi menjadi pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini akan diperoleh dengan menggunakan metode observasi dan wawancara, sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan dengan metode kepustakaan dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap ketersediaan buku cerita bergambar dengan tema berkebun di beberapa toko buku di Denpasar, yaitu toko buku Garuda Wisnu dan toko buku Gramedia. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ragam buku anak yang tersedia di pasaran dan ketersediaan buku cerita bergambar dengan tema berkebun. Kemudian, wawancara dilakukan guna memperoleh data terkait dampak mengenalkan kegiatan

berkebun terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Wawancara dilakukan dengan seorang dokter anak melalui platform kesehatan digital Alodokter, yaitu dengan dokter anak dr. Krisnarta Sembiring, M.Ked. (Ped), Sp.A. sebagai seseorang yang ahli di bidang tumbuh kembang anak usia dini.

Penulis juga menggunakan beberapa literatur terkait dengan perancangan buku cerita anak sebagai referensi. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui kriteria buku cerita bergambar yang baik sekaligus untuk mengetahui gaya ilustrasi yang tepat untuk digunakan. Dokumentasi dari gambar dan buku terkait juga digunakan sebagai referensi perancangan. Setelah mendapatkan data penelitian, perancangan dilanjutkan dengan menganalisis hasil data yang diperoleh dan kemudian melakukan proses desain. Proses desain akan meliputi beberapa tahapan, yaitu melakukan *brainstorming* konsep dan alur cerita, menentukan *moodboard* dan desain referensi, merancang sketsa, penentuan warna dan tipografi, hingga pada tahapan finalisasi desain buku cerita.

Hasil dan Pembahasan

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang menyajikan tulisan dengan disertai ilustrasi atau gambar sebagai pendukung dalam menceritakan suatu kisah atau peristiwa. Seperti yang terlihat pada gambar 1, porsi gambar atau ilustrasi pada buku cerita bergambar biasanya sangat dominan. Buku cerita bergambar biasanya menampilkan gambar dengan presentase sekitar 70%-90% ilustrasi dan dilengkapi dengan teks cerita (Trimansyah, 2020). Ilustrasi pada buku cerita bergambar berfungsi untuk memperjelas sekaligus memperindah tampilan secara visual. Menurut Hanisha dan Djalari (2018), Ilustrasi dalam buku cerita tidak hanya berperan sebagai pelengkap teks, melainkan juga sebagai sarana komunikasi visual yang membantu pembaca memahami isi cerita secara lebih mendalam. Melalui ilustrasi, anak dapat merasakan alur cerita, karakter, dan suasana secara intuitif tanpa bergantung sepenuhnya pada kemampuan membaca teks (Hanisha & Djalari, 2018). Oleh karena itu, kualitas ilustrasi yang ekspresif dan relevan dengan isi narasi sangat penting untuk menumbuhkan imajinasi dan minat baca anak. Menurut pengertiannya, ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang memberikan cerita. Ilustrasi secara umum adalah karya yang dihasilkan, dituangkan, atau dikreasikan oleh ilustrator dengan teknik manual, digital, atau campuran, maupun teknik-teknik inovatif yang akan dihasilkan dikemudian hari (Ghozalli, 2020). Buku cerita bergambar biasanya ditujukan untuk pembaca jenjang prabaca dan usia pembaca dini.



Gambar 1. Contoh Buku Cerita Bergambar
Sumber: behance.net @Beatriz Mayumi, 2025

Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan seorang dokter anak pada tanggal 22 Februari 2025 melalui platform kesehatan Alodokter, yaitu dengan dokter dr. Krisnarta Sembiring, M.Ked. (Ped), Sp.A., mengenalkan kegiatan berbasis alam seperti misalnya kegiatan berkebun berdampak baik untuk meningkatkan aktivitas fisik pada anak, menstimulasi sensorik, serta menambah pengetahuan anak tentang lingkungan di sekitarnya. Menurutnya, memberikan media pengenalan seperti buku cerita bergambar dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan berkebun, tetapi juga akan lebih efektif jika dibarengi dengan melakukan praktek kegiatan secara langsung. Berdasarkan hal ini, maka diperlukan media buku cerita bergambar tentang berkebun sebagai tahap awal untuk mengenalkan anak pada kegiatan berkebun. Perlu untuk mengetahui kesediaan buku cerita bergambar tentang berkebun di pasaran, oleh karena itu penulis melakukan observasi di beberapa toko buku, yaitu di toko buku Garuda Wisnu Denpasar dan juga Toko buku Gramedia Bali Teuku Umar. Setelah dilakukan pengamatan, koleksi buku cerita bergambar yang ada di toko buku Garuda Wisnu terlihat sangat terbatas dan kurang menarik dari segi visual, penulis juga tidak menemukan buku cerita bergambar dengan tema berkebun pada toko buku tersebut. Berbeda dengan toko buku Garuda Wisnu, toko buku Gramedia Bali Teuku Umar memiliki koleksi buku cerita bergambar yang beragam dengan berbagai macam tema, namun penulis kesulitan dalam menemukan buku cerita bergambar dengan tema berkebun, dari banyaknya buku cerita bergambar yang ada penulis hanya menemukan dua buku aktivitas yang mengangkat tema berkebun. Kedua buku tersebut berjudul *Kebun di Rumahku* dan *Kebun Sayurku* seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Buku cerita tentang berkebun yang penulis temukan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 3. Tampilan Sampul dan Isi Buku *Kebun Sayurku*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Salah satu buku cerita tentang berkebun yang penulis temukan berjudul *Kebun Sayurku* karya Ilaria Barsotti seperti yang terlihat pada gambar 3, merupakan sebuah buku aktivitas bergambar yang mengenalkan beberapa aktivitas saat berkebun sayur, seperti misalnya menanam benih, memetik buah, membuat kompos, bahkan mengolah hasil kebun. Buku ini juga menjelaskan beberapa informasi terkait berkebun dan diselingi dengan beberapa halaman interaktif yang mengajak anak untuk mencoba berhitung atau menemukan gambar. Berdasarkan analisis secara visual, ilustrasi yang digunakan pada buku *Kebun Sayurku* adalah ilustrasi digital dengan gaya visual kartun. Warna yang digunakan dalam buku cerita ini adalah warna-warna yang cerah dengan mengkombinasikan warna panas dan warna dingin. Jenis huruf yang digunakan dalam buku ini adalah huruf *sans serif*. Penggunaan huruf *sans serif* membuat keterbacaan buku ini cukup jelas, namun pemilihan warna pada beberapa teks terlihat kurang sesuai sehingga mengurangi keterbacaannya. Komposisi elemen pada buku cerita ini terlihat cukup padat dengan teks yang cukup banyak pada setiap halamannya. Pada beberapa halaman juga terdapat penempatan teks yang terlihat kurang tepat karena kekurangan ruang untuk menempatkan elemen teks. Secara keseluruhan buku ini terlihat cukup bagus dan memberikan pembelajaran yang tepat, namun terdapat beberapa kekurangan dari buku cerita tersebut, seperti penempatan elemen teks serta pemilihan warna yang kurang tepat. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah buku cerita bergambar dengan alur cerita yang lebih menarik dan imajinatif sekaligus memiliki keterbacaan dan tampilan yang lebih baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyebutkan bahwa tata letak halaman atau *page layout* pada buku bergambar anak memiliki pengaruh signifikan terhadap keterbacaan dan pemahaman anak. Buku yang terlihat memiliki teks lebih dari sepertiga hingga seperempat halaman dan ilustrasi terpinggirkan atau ruang kosong yang minim. Maka hal ini dapat menghambat anak dalam membaca dan memahami cerita (POLATLAR & ÖZTABAK, 2021). Sehingga dapat disimpulkan kepadatan teks dan minimnya ruang visual pada halaman akan menurunkan tingkat keterlibatan dan pemahaman anak terhadap buku cerita bergambar.

Proses Desain

Konsep

Dalam proses menemukan konsep yang digunakan, metode *brainstorming* dilakukan untuk menentukan *keyword* yang membentuk konsep. Berdasarkan *brainstorming* yang sudah dilakukan, ditemukan *keyword* yang memunculkan konsep yang sesuai dengan dengan perancangan ini, yaitu “*Grow a Garden of Imagination*” atau jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, maka berarti “menumbuhkan kebun imajinasi.” Kata “*Grow*” dalam konsep ini bermakna menumbuhkan, yaitu pesan edukasi dalam perancangan ini diharapkan mampu mendorong ketertarikan anak usia dini untuk mencoba aktivitas di alam seperti kegiatan berkebun. “*Garden of Imagination*” berarti kebun atau taman imajinasi, dalam perancangan ini, bermakna bahwa perancangan ini diharapkan dapat menjadi media atau tempat anak-anak untuk bebas mengembangkan imajinasinya. Secara visual, konsep akan menggambarkan ilustrasi dengan nuansa yang penuh imajinasi dan menyenangkan. Ilustrasi karakter dirancang dengan memadukan ilustrasi karakter manusia dan tumbuhan dengan nuansa peri yang dibuat dengan gaya visual kartun. Perpaduan warna-warna cerah dengan nuansa alam, akan mendukung penggambaran konsep ini.

Alur Cerita

Cerita memiliki kekuatan dan fungsi sebagai media komunikasi sekaligus dapat menginspirasi suatu tindakan serta memperluas pengetahuan. Cara bercerita merupakan unsur yang membuat sebuah cerita menjadi menarik dan disukai oleh anak-anak. Kegiatan bercerita atau *storytelling* merupakan proses yang penting karena dari proses inilah pesan dari cerita tersebut dapat tersampaikan kepada anak. Pada saat proses *storytelling*, anak-anak akan menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh pencerita, oleh karena itu *storytelling* merupakan salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek-aspek intelektual, kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya fantasi, dan imajinasi anak-anak



(Wardiah, 2017). *Storytelling* juga merupakan salah satu hal penting dalam meningkatkan daya tarik dan membangun komunikasi yang baik, hal ini karena *storytelling* yang menarik dapat menciptakan rasa ingin tahu dan memicu perasaan emosional terkait pesan dalam cerita.

Pada perancangan buku cerita bergambar ini, penulis membuat sebuah cerita yang sederhana dan terkait dengan nilai-nilai kehidupan di rumah maupun di masyarakat yang mudah dipahami oleh anak-anak. Susunan alur cerita akan menjelaskan pengenalan cerita, konflik, hingga penyelesaian konflik. Buku cerita bergambar *Keajaiban di Kebun Nenek* akan bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Nara yang ingin mendapatkan tomat untuk ibunya agar mereka bisa membuat sambal tomat. Cerita ini akan berlanjut dengan perjalanan Nara ke kebun milik neneknya, yang kemudian bertemu dengan Peri Bun-Bun yang menolongnya untuk mendapatkan tomat. Edukasi tentang berkebun dimasukkan pada bagian cerita selanjutnya, dimana mereka berkebun bersama untuk menanam pohon tomat. Unsur imajinatif seperti kekuatan ajaib peri juga disertakan guna membuat cerita semakin menarik. Cerita kemudian berlanjut hingga Nara mendapatkan tomat dan berhasil membuat sambal tomat bersama dengan ibunya. Melalui kisah ini, diharapkan dapat mengedukasi anak-anak dengan lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Moodboard

Moodboard merupakan kumpulan gambar, warna, teks, dan elemen desain lainnya yang disusun untuk membangun inspirasi dan menguatkan konsep yang dirancang. Tampilan *moodboard* yang digunakan dalam perancangan ini terlihat pada gambar 4. Berdasarkan *moodboard* yang sudah dikumpulkan, kesan yang ingin ditampilkan dalam perancangan ini adalah nuansa ceria dan menyenangkan dari kegiatan di alam dengan memadukan warna-warna yang cerah.



Gambar 4. *Moodboard* Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Desain Referensi

Desain referensi diperlukan sebagai acuan dalam mengembangkan ide visual yang sesuai dengan konsep perancangan. Berdasarkan desain referensi yang telah dikumpulkan, penulis akan mengambil referensi gaya ilustrasi, *layout* dan pengembangan ilustrasi karakter yang disesuaikan dengan konsep yang telah dirancang. Kumpulan desain referensi yang digunakan dalam perancangan dapat dilihat dari gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Desain Referensi Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Desain Karakter

Gaya visual suatu karakter merupakan representasi bagaimana pencipta karakter atau desainer dalam menggunakan imajinasinya, yang sangat dipengaruhi oleh daya cipta dan selera gayanya sendiri (Janottama & Putraka, 2017). Gaya visual yang sering digunakan pada buku cerita bergambar adalah gaya ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun menggambarkan kesan yang lucu serta menekankan pada gambaran emosi dan gerakan. Berdasarkan hal tersebut, gaya visual yang diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya visual kartun. Gaya kartun memberikan kesan yang lucu dan menghibur, sesuai dengan pernyataan dari Widayati dan Imron dalam Irawan et al. (2024) yang menyatakan bahwa gaya ilustrasi kartun sederhana dan mudah dicerna oleh anak-anak (Irawan et al., 2024). Gaya kartun yang dibuat dengan karakter yang menarik akan membuat anak-anak lebih mendalami cerita dan mengembangkan imajinasinya. Pada perancangan ini, desain karakter yang dibuat disesuaikan dengan penggambaran tokoh anak-anak dengan karakter yang aktif dan ceria. Karakter tokoh peri juga dibuat lebih imajinatif dengan memadukan unsur-unsur fantasi. Desain tokoh Nara dibuat sebagai seorang anak perempuan dengan penampilan yang lucu dengan aksesoris dan rambut yang dikepang. Tokoh Peri Bun-Bun juga dibuat memiliki ciri yang unik, yaitu memiliki sayap dan menggunakan pakaian yang menyerupai dedaunan dan topi buah tomat. Perpaduan warna yang digunakan juga memadukan warna-warna yang cerah dan menonjol. Sketsa dan final desain karakter Nara dan Peri Bun-Bun sebagai tokoh utama dari buku cerita dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Desain Karakter Nara dan Peri Bun-Bun
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

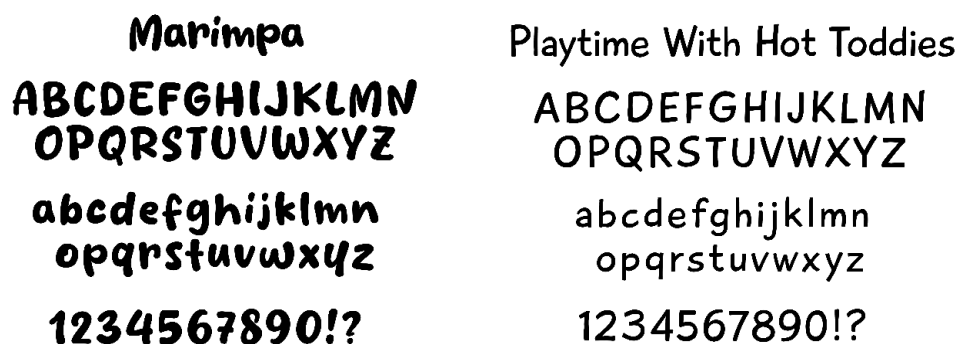
Palet warna yang digunakan dalam perancangan ini dapat dilihat pada gambar 8, yang juga dilengkapi dengan kode Hex masing-masing warna.



Gambar 8. Palet Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Tipografi

Ariani dan Banjarnahor (2018) menjelaskan bahwa tipografi merupakan seni mengolah huruf yang mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf, serta penataan teks agar mudah dibaca dan enak dipandang (Kembaren et al., 2020). Dalam konteks buku cerita bergambar, pemilihan jenis huruf harus mempertimbangkan tingkat keterbacaan sesuai dengan usia dan kemampuan literasi anak. Selain itu, konsistensi tipografi dalam keseluruhan buku juga berperan dalam membangun karakter visual dan menjaga kenyamanan membaca anak (Ghozalli, 2020). Jenis huruf yang biasa digunakan untuk jenjang pembaca dini adalah jenis huruf *sans serif*. Huruf *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga akan memberikan kesan nyaman bagi pembaca. Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah huruf “Marimpa” untuk judul dan huruf “Playtime With Hot Toddies” untuk huruf paragraf. Huruf “Marimpa” digunakan untuk judul karena kesan lucu dan ceria yang sesuai dengan karakter anak-anak. Kedua jenis huruf ini, baik “Marimpa” ataupun huruf “Playtime With Hot Toddies” dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Tampilan huruf “Marimpa” dan “Playtime With Hot Toddies” yang digunakan dalam perancangan dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Huruf “Marimpa” dan “Playtime With Hot Toddies”
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Layout

Menurut Rustan (2017), *Layout* dapat diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap satu bidang dalam media tertentu guna mendukung konsep ataupun pesan yang disampaikan. *Layout* memiliki banyak elemen dengan peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan *layout*. Prinsip dasar *layout* diantaranya adalah: urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*proximity*) (Kembaren et al., 2020). Pada perancangan buku cerita anak, perlu memperhatikan beberapa hal terkait pemahaman anak-anak terhadap isi buku. Pada perancangan ini,

layout akan dibuat minimalis dengan menekankan pada prinsip kesederhanaan dengan komposisi gambar yang lebih dominan dan disertai dengan teks singkat sebagai penjelas cerita. Penempatan teks juga perlu diperhatikan agar tidak menimpa ilustrasi, sehingga tidak mengurangi keterbacaan teks. Gambar 10 dan 11 menunjukkan hasil *layout* dari sampul dan isi buku cerita bergambar *Keajaiban di Kebun Nenek* yang akan dirancang.



Gambar 10. Layout Sampul Buku *Keajaiban di Kebun Nenek*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 11. Layout Isi Buku *Keajaiban di Kebun Nenek*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Tampilan Akhir Buku *Keajaiban di Kebun Nenek*

Buku cerita bergambar *Keajaiban di Kebun Nenek* ini memiliki total 24 halaman isi termasuk halaman redaksi. Buku kemudian dicetak dengan ukuran 21 x 21 cm dengan sampul *hardcover* dan bagian isi buku dengan bahan *artpaper* 150 gsm.



Gambar 12. Hasil Akhir Buku *Keajaiban di Kebun Nenek*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Hasil akhir dari perancangan buku *Keajaiban di Kebun Nenek* ditampilkan dalam gambar 12. Desain buku cerita bergambar ini menunjukkan penggabungan elemen edukatif dan estetika visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Buku ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial dan emosional. Ilustrasi yang digunakan menampilkan warna-warna alami dan karakter yang ekspresif sehingga mampu menarik perhatian anak dan membangun keterikatan emosional dengan cerita. Dari sisi konten, narasi dalam buku disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita mengangkat aktivitas berkebun yang dikemas dengan sentuhan fantasi. Struktur cerita juga dirancang agar anak dapat mengikuti alur dengan mudah, sekaligus mengenal nilai-nilai seperti rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap lingkungan. Pendekatan multisensori dalam desain buku ini menjadi kekuatan utama. Selain visual yang menarik, buku ini dirancang untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini menjadikan buku tidak hanya sebagai media baca, tetapi juga sebagai alat eksplorasi dan stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan buku cerita bergambar bertema berkebun merupakan strategi efektif dalam mengenalkan kegiatan berkebun kepada anak usia dini sekaligus mendukung aspek tumbuh kembang mereka secara holistik, meliputi ranah kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan, diketahui bahwa penting untuk menentukan gaya ilustrasi, warna, ataupun jenis huruf yang tepat digunakan dalam merancang sebuah buku cerita bergambar. Penyusunan tata letak yang baik juga tak luput untuk diperhitungkan. Memperhatikan hal-hal mendasar sebelum memulai sebuah perancangan buku cerita bergambar diharapkan dapat menghasilkan media buku cerita bergambar yang lebih baik dalam menyampaikan edukasi kepada target sasaran. Tata letak yang terlalu padat atau penempatan teks yang tidak proporsional dapat mengurangi daya tarik serta menghambat pemahaman anak terhadap isi cerita.

Oleh karena itu, keseimbangan antara teks, ilustrasi, dan ruang visual perlu dijaga agar interaksi anak dengan buku berlangsung optimal. Melalui konsep cerita yang lebih menarik dan imajinatif, perancangan buku ini diharapkan mampu untuk mendorong daya imajinasi dan pemahaman anak-anak terhadap kegiatan berkebun. Hasil observasi dan analisis menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami konsep berkebun melalui pendekatan visual yang menarik, narasi sederhana yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, serta ilustrasi yang memadukan unsur realitas dan imajinasi. Selain itu, temuan penelitian mengungkap bahwa komposisi elemen visual dan teks berperan penting dalam mendukung keterbacaan dan efektivitas pesan edukatif. Tata letak yang terlalu padat atau penempatan teks yang tidak proporsional dapat mengurangi daya tarik serta menghambat pemahaman anak terhadap isi cerita.

Oleh karena itu, keseimbangan antara teks, ilustrasi, dan ruang visual perlu dijaga agar interaksi anak dengan buku berlangsung optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa buku cerita bergambar dengan tema spesifik seperti berkebun dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan bermakna, sekaligus menumbuhkan sikap peduli lingkungan pada anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik, desainer, ilustrator, dan pengembang media pembelajaran dalam merancang buku anak yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Referensi

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).



- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). 'Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak.' *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 396–411. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7136>
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). 'Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki.' *Jurnal Desain*, 7(1), 71–84. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v7i1.3833>
- Ghozalli, E. (2020). 'Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional.' Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). 'Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak.' *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63–82. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>
- Irawan, I., Muntazori, A. F., & Sukarwo, W. (2024). 'Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Adab Berteman Dalam Islam.' *Cipta*, 3(1), 49–62. <https://doi.org/10.30998/cipta.v3i1.3117>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). 'Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali.' *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5, 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). 'Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna.' *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>
- Lepola, J., Kajamies, A., Laakkonen, E., & Niemi, P. (2020). 'Vocabulary, Metacognitive Knowledge And Task Orientation As Predictors Of Narrative Picture Book Comprehension: From Preschool To Grade 3.' *Reading and Writing*, 33(5), 1351–1373. <https://doi.org/10.1007/s11145-019-10010-7>
- Marietta, A. D. (2021). 'Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Kegiatan Berkebun Pada Anak Kelompok B RA Perwanida 4 Jakabaring Palembang.' *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4088>
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). 'Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar.' *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576–585. <https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353>
- Mirawati, M., & Nugraha, R. (2017). 'Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun.' *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 13–27. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.50>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, M. I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). 'Eksplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya.' *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- Niland, A. (2023). 'Picture Books, Imagination and Play: Pathways to Positive Reading Identities for Young Children.' *Education Sciences*, 13(5). <https://doi.org/10.3390/educsci13050511>
- Polatlar, D. Y., & Öztürk, M. Ü. (2021). 'The analysis of picture storybooks aimed at pre-school children in terms of child rights violations.' *Educational Research and Reviews*, 16(11), 407–417. <https://doi.org/10.5897/ERR2021.4204>
- Puspita, R., Rahman, T., & Gandana, G. (2024). 'Pembelajaran Berkebun Untuk Anak Usia Dini di TK Wijaya Kusumah Tasikmalaya.' *Journal Binagogik*, 11(2), 49–54. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd>
- Ratnasari, E. M. (2020). 'The Influence of Picture Book to the Storytelling skill of Preschool Children.' *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 9(1), 8–12. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v9i1.37805>

- Ruokonen, I., & Lepistö, J. (2024). 'Children's artistic expressions inspired by nature during early childhood garden pedagogy.' *International Journal of Education Through Art*, 20(2), 167–182. https://doi.org/10.1386/eta_00159_1
- Sari, P. I. W. (2024, October 21). 7 Manfaat Berkebun untuk Tumbuh Kembang Anak Anda. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-berkebun-untuk-anak-usia-dini/>
- Silaban, R. L. S., Sofania Magdalena Siadari, & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). 'Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books.' *JURNAL TALITAKUM*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>
- Susanto, A. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Bumi Aksara.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Wardiah, D. (2017). 'Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa.' *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v15i2.1236>
- Wulansari, B. Y., & Sugito, S. (2016). 'Pengembangan model pembelajaran berbasis alam untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini.' *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.7919>
- Yuniarti, Y., Rafikah, N., & Sutrisno, S. (2023). 'Pengaruh Penerapan Metode Bercerita Melalui Buku Cerita Bergambar Terhadap Konsentrasi Belajar Anak.' *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7985>

