

## Desain Karakter pada Buku Interaktif Mengetahui Diri Sendiri untuk Anak Usia 9 – 11 Tahun

Daniela Fahma Wijaya<sup>1</sup>, Aris Sutejo<sup>2</sup>, Diana Aqidatun Nisa<sup>3</sup>

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

e-mail: danielafahmawijaya@gmail.com<sup>1</sup>, aris.dkv@upnjatim.ac.id<sup>2</sup>,  
diananisa.dkv@upnjatim.ac.id<sup>3</sup>

---

### INFO ARTIKEL

---

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 4 Maret 2026

Disetujui : 30 Maret 2026

---

#### Kata Kunci :

*Multiple Intelligences*, Karakter,  
Buku Interaktif, Potensi Diri

---

### ABSTRAK

Setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang unik dan beragam yang dapat dikategorikan dalam konsep Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*). Namun, konsep Kecerdasan Majemuk ini bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh anak usia 9 – 11 tahun yang berada di masa perkembangan kognitif operasional konkret. Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) oleh Howard Gardner melalui pembuatan desain karakter yang secara spesifik merepresentasikan delapan kecerdasan majemuk : logis-matematis, kinestetik, visual-spasial, musikal, naturalis, linguistik, intrapersonal, dan interpersonal dalam buku ilustrasi interaktif untuk anak usia 9 – 11 tahun. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain *design thinking*, dalam proses eksplorasi visual, diterapkan pendekatan aspek pembuatan desain karakter oleh Evelyn Ghozalli dan indikator perilaku Thomas Armstrong. Hasil perancangan berupa delapan desain karakter yang merepresentasikan masing-masing bentuk kecerdasan, yang kemudian divalidasi melalui instrumen penilaian dengan indikator yang diadaptasi dari aspek karakter visual Evelyn Ghozalli dan dikombinasikan dengan data preferensi target audiens. Hasil validasi kemudian akan dijadikan desain karakter final yang diterapkan pada buku.

---

### ARTICLE INFO

---

#### Article History :

Received : March 4, 2026

Accepted : March 30, 2026

---

#### Keywords:

*Multiple Intelligences*, Character,  
Interactive Book, Self-Potential

---

### ABSTRACT

*Every child has unique and diverse intellectual potential that can be categorized within the concept of Multiple Intelligences. However, this concept is abstract, making it difficult for children aged 9 – 11 years, who are in the concrete operational stage of cognitive development to understand. This design project aims to visualize the abstract concept of Howard Gardner’s Multiple Intelligences theory through the creation of character designs that specifically represent the eight types of Multiple Intelligences : logical-mathematical, kinesthetic, visual-spatial, musical, naturalistic, linguistic, intrapersonal, and interpersonal in an interactive illustrated book for children aged 9 – 11 years. The project employs the design thinking method, consisting of the stages of emphatize, define, ideate, prototype, and test. In addition to design thinking, the visual exploration process applies Evelyn Ghozalli’s character design framework and Thomas Armstrong’s Multiple Intelligences inventory. The outcome of this project is eight character designs representing each form of intelligence, which were then validated through an assessment instrument using indicator adapted from Evelyn Ghozalli’s visual character aspects and combined with target audience preference data.. The validation results are used to determine the final character designs implemented in the book.*

## 1. PENDAHULUAN

Di era di mana arus globalisasi dan kemajuan teknologi berkembang dengan pesat, memunculkan berbagai perubahan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Saat ini, fokus di dunia pendidikan tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik semata. Pendidikan saat ini juga harus memperhatikan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, termasuk kemampuan mengenal diri sendiri yang akan membantu siswa mengetahui minat dan bakatnya sejak usia dini. Menurut Alhamdika dkk. (2024), pengembangan minat dan bakat anak memberikan dampak positif seperti membangun identitas diri, meningkatkan motivasi belajar, dan berkontribusi pada kesejahteraan sosial.

Proses mengenal diri sendiri merupakan fondasi penting dalam merancang masa depan yang sesuai dengan karakter dan potensi individu. Pernyataan Giovanni Helmi Munif dalam artikelnya di Warga Muda (2024) yang menyoroti bahwa krisis identitas dan kebingungan arah hidup menjadi permasalahan umum yang dialami oleh generasi muda, terutama karena minimnya eksplorasi potensi diri sejak usia sekolah dasar. Fenomena tersebut diperkuat dengan survei yang dikutip oleh Good News From Indonesia (2025), riset yang diterbitkan oleh LinkedIn, 75% profesional muda di usia 25 hingga 33 tahun mengaku pernah mengalami quarter life crisis dimana salah satu penyebabnya adalah kebingungan akan identitas diri yang berakar sejak masa anak-anak. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kelompok yang dilakukan bersama 20 siswa dari dua sekolah dasar di Kabupaten Sidoarjo menunjukkan bahwa mereka kurang memahami minat dan bakat mereka, terlihat dari sikap siswa yang sulit menggambarkan dan menceritakan minat bakatnya, serta kecenderungan untuk meniru bakat atau minat temannya. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan potensinya.

Teori *Multiple Intelligences* yang diperkenalkan oleh Howard Gardner (1983) merupakan pendekatan yang paling komprehensif terhadap pengenalan potensi anak. Menurut E. Yurt dan S. Polat dalam (Syafii dkk., 2022), Gardner menggambarkan kapasitas yang ada pada diri manusia sebagai bidang kecerdasan yang mencakup kecerdasan linguistik, logis-matematis, visual spasial, musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Teori ini menekankan bahwa perbedaan yang dimiliki tiap individu merupakan hal yang penting. Implementasinya dalam dunia pendidikan bergantung pada sejauh mana pendidik dapat mengenali, mengakui, menghargai keberagaman minat dan bakat setiap anak (Berliana dan Atikah 2023). Namun, konsep *Multiple Intelligences* terkesan abstrak, sedangkan menurut Jean Piaget anak usia 9 – 11 tahun berada pada fase operasional konkret. Sehingga konsep abstrak ini membutuhkan pendekatan konkret agar lebih mudah dipahami oleh anak. Penalaran anak di tahap ini masih terbatas, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis yang tidak terkait pengalaman nyata atau penalaran yang sepenuhnya abstrak (Imanulhaq dan Ichsan 2022). Di tahap ini, anak membutuhkan bentuk visual yang nyata untuk memahami konsep yang abstrak, tanpa visualisasi yang tepat, dapat menyebabkan anak kesulitan melakukan refleksi diri.

Pendekatan pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih cenderung belum sepenuhnya mengakomodasi secara optimal keragaman kecerdasan anak. Tantangan yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah banyak sekolah yang masih terjebak dalam metode pengajaran tradisional yang lebih menekankan pada hafalan dan ujian (Rahmah dkk., 2025). Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat tekstual seperti buku paket dan LKS. Media pembelajaran yang bersifat interaktif membutuhkan inisiatif dan kesediaan dari guru dan masih bersifat terbatas. Sedangkan, hasil wawancara kelompok menunjukkan bahwa siswa tertarik dan antusias saat melihat buku interaktif, sehingga dapat lebih baik dalam menerima pembelajaran. Meski begitu, observasi menunjukkan buku interaktif masih belum banyak di temukan di sekolah-sekolah. Di toko buku (Gramedia) dan beberapa situs e-commerce juga menunjukkan belum adanya buku interaktif dengan topik serupa.

Sejumlah penelitian terdahulu mengenai pengembangan media buku interaktif untuk anak telah dilakukan, namun dengan fokus dan konteks yang berbeda dengan perancangan ini. Penelitian oleh Mutia Siregar dkk. (2020), Bariyyah dkk. (2021), dan Siti Nurhalisah dkk. (2024) mengembangkan media yang berfokus pada pengenalan ragam profesi dan karir bagi siswa SD. Pendekatan desain karakter pada media tersebut cenderung mengilustrasikan tokoh berdasarkan atribut pekerjaan karena fokusnya pada pengenalan profesi. Penelitian yang dilakukan oleh Rahimah dan Izzaty (2018) dan (Gulam Rasul dkk. (2023) membahas mengenai aspek kesadaran diri dan kecerdasan majemuk, namun dengan target audiens anak usia dini (4 – 6 tahun) yang secara visual memiliki pendekatan yang berbeda dengan kebutuhan anak usia 9 – 11 tahun. Berdasarkan studi-studi tersebut, belum ditemukan media yang menggunakan pendekatan desain karakter sebagai visualisasi konsep minat bakat melalui Multiple Intelligences. Perancangan ini berfokus pada pembuatan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif mengenal diri sendiri untuk mengetahui minat bakat anak usia 9 – 11 tahun. Desain karakter dibuat dengan mengacu pada konsep visual yang memuat penampilan, kepribadian, dan karakteristik tokoh.

Desain karakter merupakan proses merancang karakter yang memiliki ciri khas dan dapat dikenali dalam media seperti karya seni, cerita bergambar, buku ilustrasi, permainan video, komik, film, atau media lainnya (Kemalasar 2024). Menurut Pardow dalam Romadhona & Solicitor (2020) Ilustrasi karakter merupakan hal yang sangat penting dalam media dengan pendekatan narasi visual. Ilustrasi karakter tidak hanya fokus menentukan rupa karakternya, namun juga merepresentasikan perilaku dan pembawaannya. Oleh karena itu, dalam menciptakan ilustrasi sebuah karakter, seorang ilustrator wajib memperhatikan kepribadian karakter tersebut agar relevan dengan alur cerita.

Dalam merancang karakter, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Menurut Evelyn Ghozalli dalam bukunya Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional (2020) terdapat empat aspek yang harus diperhatikan dalam pembuatan visual karakter, yaitu : (1) Bentuk, terdapat beberapa bentuk dasar geometris yang dapat digunakan untuk membantu pencarian bentuk karakter yang sesuai dengan karakter tokoh, seperti bulat, segitiga, atau kotak; (2) Ciri khas visual, selain elemen geometris, ilustrator juga harus memperhatikan keunikan karakter untuk membedakan identitas tiap tokoh; (3) Emosi dan gestur, pembuatan sketsa beragam emosi dan berbagai posisi yang dilakukan karakter dalam cerita dapat membantu menghidupkan karakter dalam narasi; (4) Gaya gambar dan warna, gaya gambar dan pemilihan warna yang digunakan dalam mengembangkan karakter harus sesuai dengan nada cerita.

Untuk menerjemahkan teori Multiple Intelligences oleh Gardner yang bersifat konseptual, digunakan pendekatan praktis dari Thomas Armstrong dalam penelitian ini untuk mengetahui indikator perilaku dari setiap kecerdasan yang kemudian diadaptasi dalam atribut visual karakter. Perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada aspek pembuatan visual karakter oleh Evelyn Ghozalli dan indikator perilaku oleh Thomas Armstrong.

Maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah “Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif yang menarik tentang identifikasi minat bakat untuk anak usia 9 – 11 tahun?”. Perancangan ini bertujuan untuk membuat karakter yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan psikososial anak usia 9 – 11 tahun dalam membantu mengenali potensi dirinya. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media yang membantu anak dalam mengenali potensi dirinya dengan pendekatan visualisasi konsep menjadi tokoh cerita.

## 2. METODE

Dalam perancangan ini digunakan metode kualitatif deskriptif dengan model perancangan *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : (1) *Empathize*, dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan pengalaman pengguna; (2) *Define*, menganalisis data temuan untuk merumuskan konsep visual yang akan menjadi acuan dalam desain karakter; (3) *Ideate*, eksplorasi visual melalui pembuatan sketsa

alternatif desain karakter; (4) *Prototype*, mengembangkan sketsa menjadi desain komprehensif; dan (5) *Test*, melakukan validasi desain melalui kuisisioner preferensi visual kepada target audiens.

Metode kualitatif dalam perancangan ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara individu (guru, orang tua, anak, ilustrator buku anak, dan psikolog anak), wawancara kelompok (10 siswa kelas 4 MI Nurul Ulum Grabagan dan 10 siswa kelas 4 SD Negeri Gamping 2 Krian), dan observasi (sekolah, toko buku, dan *e-commerce*). Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan dengan topik perancangan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis untuk menyusun konsep visual yang akan digunakan sebagai acuan dalam mendesain karakter.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 *Emphatize*

Pada tahap *emphatize*, dilakukan wawancara terhadap guru SD di MI Nurul Ulum Grabagan dan SD Negeri Gamping 2 Krian untuk mengetahui cara belajar siswa, bagaimana peran guru dalam menstimulasi dan memfasilitasi eksplorasi potensi siswa, apa hambatan yang dirasakan, serta media yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Wawancara juga dilakukan terhadap orang tua siswa untuk mengetahui aktivitas keseharian anak di luar sekolah, bagaimana peran orang tua untuk memberikan ruang dan memfasilitasi eksplorasi terhadap berbagai ketertarikan anak, serta pemahamannya mengenai perkembangan diri anak di usia sekolah dasar. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan anak yang menjadi target audiens untuk mengetahui aktivitas favorit, ketertarikan terhadap media visual, serta tingkat kesadaran diri terhadap hal-hal yang disukai maupun hal yang dirasa sulit. Serta wawancara kelompok dengan 10 siswa kelas 4 MI Nurul ulum Grabagan dan 10 siswa kelas 4 SD Negeri Gamping Krian untuk memperoleh pemahaman mengenai bagaimana respon siswa terhadap kegiatan interaktif, tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa, reaksi terhadap media visual dan konsep buku interaktif, serta kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan pengalaman pengguna.

#### 3.2 *Define*

Berdasarkan wawancara dengan guru, orang tua, dan anak, ditemukan masalah mendasar mengenai kesadaran diri anak, terutama dalam mengenali potensi diri. Anak usia 9 – 11 tahun masih kerap kali merasa ragu dan bingung dalam mendeskripsikan potensi dirinya sendiri. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari lingkungan keluarga (orang tua) dan sekolah. Hal ini juga diperkuat dengan temuan observasi, masih belum ditemukan buku ilustrasi interaktif untuk eksplorasi potensi diri anak, baik di sekolah maupun yang tersedia di toko buku dan *e-commerce*. Dengan ini, perancangan desain karakter ini diperlukan sebagai media konkret untuk membantu anak memahami potensi dirinya melalui tokoh cerita.

#### 3.3 *Ideate*

Konsep visual yang menjadi acuan dalam merancang visual karakter ditentukan melalui sintesis antara preferensi target audiens (anak usia 9 – 11 tahun), dan pertimbangan ahli (psikolog anak dan ilustrator buku anak). Penentuan gaya gambar dilakukan dengan menyajikan tiga alternatif gaya ilustrasi kepada siswa. Dari ketiga alternatif tersebut, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap gaya gambar dengan warna yang cerah (*vibrant*) dan ekspresif. Siswa menyatakan bahwa gaya gambar ini lebih menarik perhatian jika dibandingkan dengan gaya gambar yang lebih sederhana dengan warna yang redup.



Gambar 1. Pilihan Gaya Ilustrasi

Temuan ini sejalan dengan pendapat psikolog anak dan ilustrator buku anak. Psikolog anak menyarankan penggunaan warna cerah dan hangat untuk menstimulasi emosi positif dan fokus anak. Selain itu, psikolog juga menyarankan penggunaan karakter yang dekat dengan dunia anak untuk membangun koneksi emosional. Menurut ilustrator buku anak, gaya kartun lebih cocok digunakan pada buku ilustrasi interaktif untuk anak, karena dapat merangsang imajinasi anak. Pada rentang umur 9 – 11 tahun gambar mulai dapat diberikan bentuk, tekstur, dan gradasi yang lebih kompleks. Oleh karena itu, gaya ilustrasi yang digunakan dalam merancang visual karakter ini adalah gaya ilustrasi kartun dengan warna dan tekstur menyerupai pensil dan oil pastel untuk menciptakan karakter yang terasa dekat, dengan tetap mempertahankan daya tarik yang sesuai dengan preferensi audiens.



Gambar 2. Gaya Ilustrasi Pilihan

Konsep warna yang digunakan mendukung tema “Petualangan Mengenal Diri” dan mengacu pada saran ilustrator buku anak dan psikolog anak. Palet warna yang digunakan terdiri dari warna hangat, ccerah, dan ekspresif mengacu pada saran psikolog anak. Warna ini dapat menarik perhatian anak, sehingga fokus terjaga dan sesuai dengan preferensi audiens yang menyukai ilustrasi dengan warna cerah. Menurut ilustrator buku anak, warna berperan penting dalam ilustrasi. Penerapan warna harus dapat menggambarkan nuansa yang relevan dengan karakter dalam cerita dan digunakan sebagai identitas utama setiap karakter.



Gambar 3. Palet Warna

Menurut Jean Piaget, anak usia 9 – 11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Untuk itu, konsep abstrak *Multiple Intelligences* diterjemahkan menjadi karakter visual. Indikator perilaku oleh Thomas Armstrong dalam Wulan (2023) diadaptasi pada pemilihan atribut fisik dan kostum setiap karakter yang mewakili sifat dominan setiap kecerdasan yang akan dijabarkan pada tabel berikut.

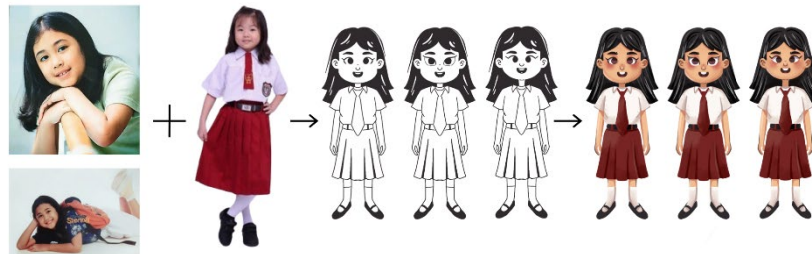
Tabel 1 Konsep Visual Karakter

<b>Karakter dan Kecerdasan</b>	<b>Indikator Perilaku</b>	<b>Sifat</b>	<b>Konsep Visual</b>
Aira (Interpersonal)	Sering melakukan refleksi diri, memiliki kesadaran diri, sedang mencari jati diri	Tenang, reflektif, ingin tahu	Kulit sawo matang, mata bulat, senyum ceria, rambut hitam lurus sedikit berombak sepanjang bahu, mengenakan seragam SD (merah putih)
Bimo (Musik)	Pandai memainkan alat musik, peka terhadap nada, sering bersenandung	Puitis, sensitif	Kulit sawo matang, mata besar ekspresif, sering tersenyum lebar, dengan gaya rambut mangkok, mengenakan pakaian bergaya <i>smart casual</i> dan rapi, namun tetap ekspresif di warna baju
Syifa (Kinestetis)	Suka aktivitas fisik, susah diam, ekspresif	Energik, gesit	Kulit sawo matang, rambut panjang lurus yang biasa diikat, mata bulat yang bersemangat mengenakan pakaian bergaya <i>casual</i> yang <i>sporty</i> namun tetap <i>girly</i> .
Lili (Naturalis)	Senang berada di alam, peduli pada hewan dan tanaman	Peduli, lembut	Kulit kuning langsung, rambut hitam panjang berponi, senyum manis, mata teduh, mengenakan pakaian casual nyaman, dengan aksesoris kepala seperti topi
Seno (Linguistik)	Senang menulis dan membaca, pandai bercerita	Komunikatif, ekspresif	Kulit sawo matang, rambut hitam rapi, ekspresi serius namun ramah, mengenakan pakaian bergaya <i>smart casual</i> yang rapi namun tetap nyaman dengan warna-warna <i>earth tone</i> .
Didi (Logis-Matematis)	Menyukai permainan angka, suka memecahkan teka teki, rasa penasaran tinggi	Teliti, analitis, rasional	Kulit kuning langsung, rambut hitam rapi berponi, ekspresi wajah serius namun ramah, mengenakan kacamata dan pakaian bergaya <i>smart casual</i> yang terkesan formal namun nyaman
Adel (Visual Spasial)	Suka menggambar, peka terhadap warna dan bentuk	Kreatif, imajinatif, artistik	Kulit sawo matang, rambut panjang hitam bergelombang, senyum ceria, mata bulat yang ekspresif, mengenakan pakaian <i>artsy</i> dengan warna warna <i>vibrant</i> dan aksesoris kepala.
Tika (Interpersonal)	Mudah bergaul, memiliki empati tinggi, punya banyak teman	Ramah, berjiwa sosial tinggi	Kulit sawo matang, rambut keriting, ekspresi wajah ceria dan ramah, mengenakan pakaian trendi

yang nyaman dan penuh warna.

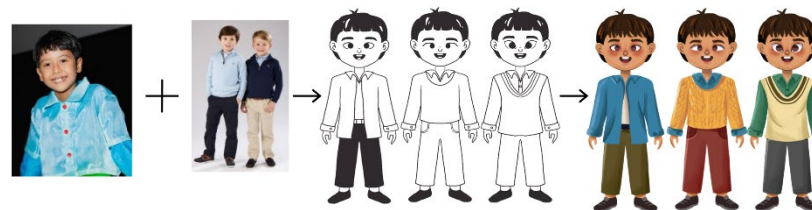
### 3.4 Prototype

Proses visualisasi karakter merupakan eksekusi teknis dari konsep yang telah dirumuskan. Proses ini dimulai dengan penerjemahan konsep menjadi sketsa kasar (*rough design*) yang kemudian dilanjutkan ke tahapan komprehensif desain, yaitu proses rendering atau pewarnaan dari sketsa.



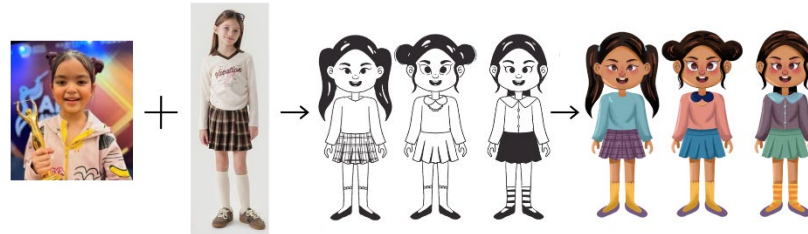
Gambar 4. Proses Visualisasi Karakter Aira

Sebagai studi kasus utama, yaitu proses visualisasi dari karakter Aira. Proses dimulai dengan studi visual dengan mencari referensi dari tokoh anak perempuan dengan ciri demografis dan fisiologis seperti Aira untuk menentukan konsep bentuk karakter. Selain referensi tokoh, studi visual juga dilakukan dengan mencari referensi untuk pakaian yang dikenakan Aira, yaitu seragam SD merah putih. Setelah melakukan studi visual dan mendapatkan referensi yang sesuai, dilanjutkan dengan membuat sketsa kasar berdasarkan referensi yang telah ditentukan. Pada tahap ini juga dilakukan eksplorasi desain dengan membuat 3 alternatif sketsa karakter. Selanjutnya, dilakukan proses pewarnaan sesuai dengan konsep visual. Untuk karakter lain, proses visualisasi memiliki tahapan yang sama dengan karakter utama, yaitu Aira. Pada karakter personifikasi kecerdasan, eksplorasi visual lebih ditekankan pada atribut, seperti pakaian dan aksesoris.



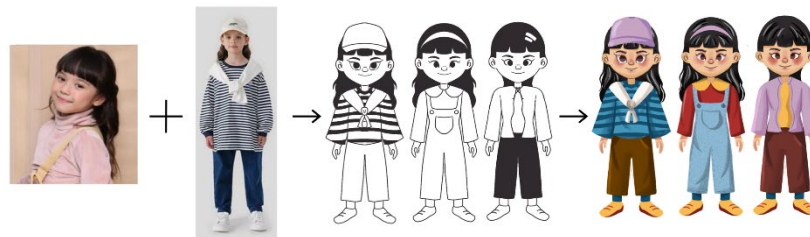
Gambar 5. Proses Visualisasi Karakter Bimo

Bimo merupakan personifikasi dari bentuk kecerdasan musikal. Studi visual dengan mencari referensi tokoh dan atribut yang sesuai dengan karakteristik kecerdasan musikal, yang kemudian akan diterapkan pada desain karakter. Aktor cilik Indonesia, Den Bagus Satrio Sasono digunakan sebagai referensi dari Karakter Bimo. Aktor cilik ini memiliki karakteristik wajah yang ekspresif namun tenang dengan gaya rambut mangkok yang terlihat *artsy*. Referensi atribut pakaian bergaya smart casual yang rapi namun tetap ekspresif untuk memvisualisasikan karakter yang kreatif dan tidak kaku. Setelah menemukan referensi yang tepat, dilanjutkan dengan membuat tiga alternatif sketsa dan desain komprehensif karakter.



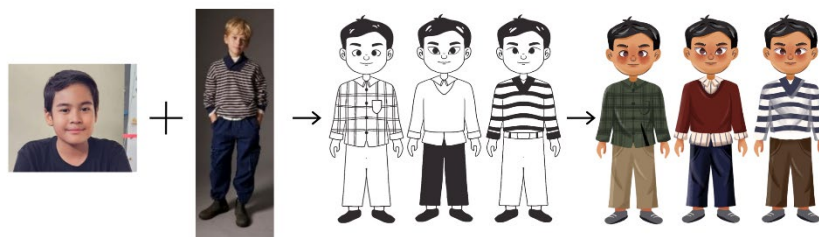
Gambar 6. Proses Visualisasi Karakter Syifa

Syifa merupakan personifikasi dari bentuk kecerdasan kinestetik. Referensi tokoh yang digunakan dalam desain karakter Syifa adalah artis cilik Mazaya Amania. Mazaya Amania dikenal memiliki tingkat aktivitas yang tinggi dan gestur tubuh yang ekspresif dan lincah, sesuai dengan karakteristik kecerdasan kinestetik. Keceriaan dan keberanian Mazaya diadaptasi dalam desain wajah Syifa. Referensi atribut yang dipilih adalah pakaian dengan gaya yang *sporty* namun tetap *girly* dan nyaman dikenakan untuk anak yang aktif. Referensi ini kemudian diterjemahkan ke dalam 3 alternatif sketsa dan desain komprehensif karakter Syifa.



Gambar 7. Proses Visualisasi Karakter Lili

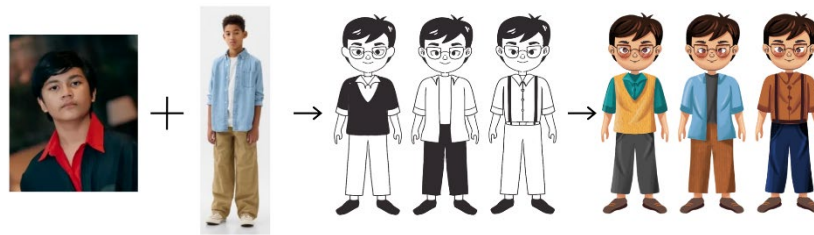
Lili merupakan personifikasi dari kecerdasan Naturalis. Gempi Nora Marten merupakan tokoh yang digunakan sebagai referensi dari desain karakter Lili. Gempi kerap kali menampilkan interaksi dengan alam seperti bermain di pantai, tracking di gunung, menyukai kucing, dan memelihara tiga ekor kucing. Hal ini diadopsi ke desain karakter Lili dengan kecerdasan naturalis. Gempi memiliki fitur wajah yang lembut dan teduh, yang menciptakan kesan kasih sayang, baik kepada manusia maupun lingkungan. Referensi atribut untuk karakter Lili merupakan pakaian *casual* yang nyaman dengan aksesoris kepala seperti topi yang cocok dengan alam. Hal ini akan diterapkan pada desain karakter Lili dengan membuat tiga alternatif sketsa dan desain komprehensif berdasarkan referensi tersebut.



Gambar 8. Proses Visualisasi Karakter Seno

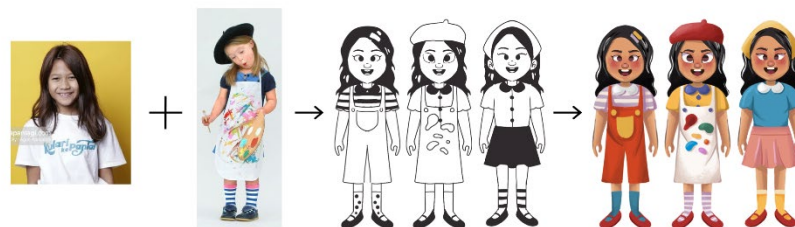
Seno merupakan personifikasi dari kecerdasan linguistik. Aktor cilik Muhammad Adhiyat dipilih sebagai referensi tokoh dari karakter Seno. Muhammad Adhiyat memiliki fitur wajah yang terlihat tenang dengan sorot mata yang tajam, namun tetap memiliki kesan ramah, memberikan kesan intelektual, sesuai dengan karakteristik kecerdasan linguistik yang berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi, membaca, dan menulis. Pakaian dengan gaya *smart casual* yang rapi namun tetap nyaman dengan warna-warna *earth tone* dipilih sebagai referensi atribut untuk karakter Seno untuk memperkuat kesan rapi, terstruktur, tanpa

menghilangkan nuansa kanak-kanak dengan warna yang memberi nuansa klasik. Tiga alternatif sketsa dan desain komprehensif dibuat berdasarkan referensi tokoh dan atribut yang telah ditentukan.



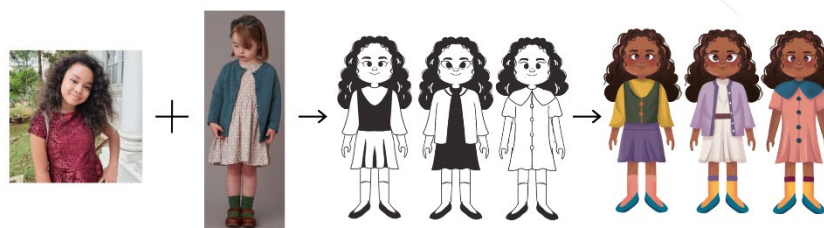
Gambar 9. Proses Visualisasi Karakter Didi

Didi merupakan personifikasi dari kecerdasan logis-matematis. Aktor cilik Muzakki Ramdhan merupakan inspirasi dari desain karakter Didi. Muzakki memiliki fitur wajah yang tegas sehingga menciptakan kesan serius, runtut, tenang, dan objektif. Sorot mata yang tajam dan fokus menggambarkan konsentrasi tinggi yang berkaitan dengan aktivitas menghitung, memecahkan masalah, berpikir logis, yang merupakan karakteristik kecerdasan logis-matematis. Referensi atribut Didi merupakan pakaian dengan gaya *smart casual* yang rapi, seperti kemeja dan *vest* dengan aksesoris kacamata yang memperkuat visualisasi kecerdasan logis-matematis. Referensi tersebut akan diadaptasi ke desain karakter Didi dengan tiga alternatif sketsa dan desain komprehensif.



Gambar 10. Proses Visualisasi Karakter Adel

Adel merupakan personifikasi dari kecerdasan visual-spasial. Artis cilik Maisha Kanna menjadi inspirasi dari desain karakter Adel. Maisha memiliki fitur wajah yang ceria, dengan sorot mata yang hidup dan antusias. Maisha yang ekspresif menggambarkan kreativitas yang merupakan karakteristik kecerdasan visual-spasial. Rambut yang bergelombang memperkuat kesan ke[ribadian yang kreatif dan berjiwa bebas. Referensi atribut karakteri Adel merupakan pakaian bergaya *artsy* dengan perpaduan warna-warna terang yang mencolok, menggunakan aksesoris kepala seperti baret, bandana, atau jepit rambut yang memperkuat identitasnya sebagai anak dengan kecerdasan visual-spasial. Hal ini akan diterapkan pada desain karakter Adel dengan tiga alternatif sketsa yang dilanjutkan ke desain komprehensif.



Gambar 11. Proses Visualisasi Karakter Tika

Tika merupakan personifikasi dari kecerdasan interpersonal. Artis cilik Romaria Magdalena menjadi inspirasi dari desain karakter Tika. Romaria memiliki fitur wajah bulat yang terkesan ramah, aman, dan *friendly* dengan mata bulat besar berbinar yang mengisyaratkan perhatian dan empati yang tinggi. Romaria memiliki mimik wajah yang ekspresif dan terbuka yang cocok dengan karakteristik kecerdasan interpersonal. Referensi atribut untuk karakter Tika merupakan pakaian *casual* yang *trendy* yang nyaman dan penuh warna untuk memberi kesan pandai bersosial, dan *up to date*. Referensi ini akan diterapkan pada desain karakter Tika dengan tiga alternatif sketsa dan dilanjutkan ke desain komprehensif.

### 3.5 Testing

Setelah pembuatan desain karakter, tahap selanjutnya adalah validasi desain. Validasi desain dilakukan untuk memastikan karakter yang dirancang memiliki kualitas yang baik dan dapat diterima dan sesuai dengan preferensi target audiens. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala likert dengan rentang skor 1 sampai 5, di mana nilai 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai” dan nilai 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Indikator penilaian disusun dengan mengadaptasi aspek visual karakter oleh Evelyn Ghozalli yang meliputi bentuk, ciri khas karakter, emosi dan gestur, gaya gambar dan warna, serta dikombinasikan dengan data preferensi target audiens. Setiap alternatif desain dinilai berdasarkan akumulasi skor dari kelima indikator tersebut. Alternatif desain dengan total skor tertinggi akan dipilih menjadi desain karakter final dan diaplikasikan ke dalam buku.

Tabel 2 Penilaian Alternatif Desain Karakter Aira

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	3	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	4	4	4
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	2	3	2
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	4	4	4
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	2	5	2
<b>Total Skor</b>		<b>15</b>	<b>20</b>	<b>16</b>

Tabel 3 Penilaian Alternatif Desain Karakter Bimo

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	2	4	3
3.	<b>Emosi dan gestur</b>	3	2	4

	Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter			
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	2	4	3
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	3	2	4
<b>Total Skor</b>		<b>14</b>	<b>16</b>	<b>18</b>

Tabel 4. Penilaian Alternatif Desain Karakter Syifa

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	3	4	2
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	2	4	2
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	3	4	2
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	2	5	2
<b>Total Skor</b>		<b>14</b>	<b>21</b>	<b>12</b>

Tabel 5. Penilaian Alternatif Desain Karakter Lili

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	4	3	2
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	3	4	2
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	3	4	2
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	4	4	1
<b>Total Skor</b>		<b>18</b>	<b>19</b>	<b>11</b>

Tabel 6 Penilaian Alternatif Desain Karakter Bimo

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b>	4	4	4

	Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter			
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	2	4	3
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	2	3	4
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	3	4	3
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	2	5	2
<b>Total Skor</b>		<b>13</b>	<b>20</b>	<b>16</b>

Tabel 7 Penilaian Alternatif Desain Karakter Didi

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	4	2	3
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	3	2	4
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	4	2	3
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	4	2	3
<b>Total Skor</b>		<b>19</b>	<b>12</b>	<b>17</b>

Tabel 8 Penilaian Alternatif Desain Karakter Adel

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	3	4	3
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	3	4	2
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	4	4	3
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b>	2	5	2

Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens			
<b>Total Skor</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>14</b>

Tabel 9 Penilaian Alternatif Desain Karakter Tika

No.	Indikator Penilaian	Alt 1	Alt2	Alt 3
1.	<b>Bentuk</b> Penerapan <i>shape language</i> (bulat, segitiga, kotak) sesuai sifat karakter	4	4	4
2.	<b>Ciri khas karakter</b> Atribut atau kostum dapat merepresentasikan bentuk kecerdasan Gardner	3	4	2
3.	<b>Emosi dan gestur</b> Ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan sifat karakter	2	4	3
4.	<b>Gaya gambar dan warna</b> Gaya ilustrasi dan warna sesuai dengan sifat karakter	3	4	2
5.	<b>Kesesuaian preferensi audiens</b> Desain karakter sesuai dengan preferensi target audiens	2	5	2
	<b>Total Skor</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	<b>13</b>



Gambar 12. Desain Karakter Final

Berdasarkan tabel penilaian tersebut, alternatif dengan nilai tertinggi untuk masing-masing karakter akan menjadi desain final yang digunakan di buku. Untuk karakter Aira terpilih alternatif 2 dengan total nilai 22, untuk karakter Seno terpilih alternatif 3 dengan total nilai 22, untuk karakter Syifa terpilih alternatif 2 dengan total nilai 24, untuk karakter Lili terpilih alternatif 1 dengan total nilai 21, untuk karakter Bimo terpilih alternatif 2 dengan total nilai 22, untuk karakter Didi terpilih alternatif 1 dengan total nilai 22, untuk karakter Adel terpilih alternatif 2 dengan total nilai 24, dan untuk karakter Tika terpilih alternatif 2 dengan total nilai 23. Dapat disimpulkan bahwa desain karakter final telah memenuhi aspek karakter visual dan relevan bagi target audiens. Dengan demikian, kedelapan karakter ini ditetapkan sebagai desain karakter final untuk buku ilustrasi interaktif.

#### 4. PENUTUP

##### 4.1 Kesimpulan

Perancangan desain karakter yang merepresentasikan beragam bentuk kecerdasan berdasarkan teori Multiple Intelligences dilakukan untuk membantu anak memahami konsep

ragam kecerdasan dan mengenali potensi dirinya. Penerapan metode *design thinking* yang diintegrasikan dengan aspek karakter visual Evelyn Ghozalli dan *Multiple Intelligences Inventory* oleh Thomas Armstrong digunakan dalam proses perancangan karakter untuk menciptakan karakter yang dapat merepresentasikan sifat dominan masing-masing kecerdasan. Pendekatan ini membantu menerjemahkan konsep kecerdasan yang abstrak menjadi tokoh cerita yang mudah dipahami oleh target audiens anak usia 9 – 11 tahun. Harapannya desain karakter ini akan mudah diterima dan disukai oleh target audiens dan tujuan perancangan desain karakter ini dapat tercapai.

#### 4.2 Saran

Penerapan desain karakter final pada buku ilustrasi interaktif nantinya dapat dilakukan uji efektivitas langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman anak usia 9 – 11 tahun terhadap konsep potensi kecerdasan mereka setelah berinteraksi dengan buku. Selain itu, media dapat dikembangkan ke bentuk lain, seperti bentuk digital untuk dapat dieksplorasi dan menjangkau audiens yang lebih luas.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdika, Z., Setiawati, Y. dan Aryanto, R. 2024. *Pentingnya Pengembangan Minat dan Bakat Anak dalam Pendidikan*.
- Bariyyah, K., Hasti, R.R. dan Susanti, R.H. 2021. Pop-Up Book of Profession as a Career Service Media for Elementary School Students. *Child Education Journal* 3(1), hlm. 30–38. doi: 10.33086/cej.v3i1.1986.
- Berliana, D. dan Atikah, C. 2023. TEORI MULTIPLE INTELLIGENCES DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan* 3(3), hlm. 1108–1117. doi: 10.38048/jcp.v3i3.963.
- Evelyn Ghozalli. 2020. *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Buku Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Oktavia, W. ed. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Gulam Rasul, S., Ping Por, F. dan Kanesin, T. 2023. Multiple Intelligence: Learning with Interactive eGuide Book for Enhancing Young Children’s Intrapersonal and Interpersonal Intelligences. Tersedia pada: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Imanulhaq, R. dan Ichsan. 2022. ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education* 3(2).
- Kemalasari, R. 2024. *PERANCANGAN DESAIN KARAKTER “BUYUNG DAN UPIK” SEBAGAI UPAYA MENGAJARKAN KESETARAAN GENDER UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Mutia Siregar, S., Utomo, B. dan Marlina, L. 2020. *Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini*.
- Rahimah, F.Y. dan Izzaty, R.E. 2018. Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2), hlm. 219. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.102.
- Rahmah, A.R., Ramadhan, A., Alwi, B.M., Pendidikan, J., Islam, A., Uin, P. dan Makassar, A. 2025. *Multiple Intelligensi: Kecerdasan Majemuk*.
- Romadhona, M. dan Solicitor, A. 2020. *Narasi Visual Buku Pop-up Carousel tentang Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak*.
- Siti Nurhalisah, Arga Satrio Prabowo dan Lenny Wahyuningsih. 2024. Pop-up Scrapbook Career Sebagai Media Layanan Bimbingan Karir Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara (JIMNU)* 2(2), hlm. 66–74. doi: 10.59435/jimnu.v2i2.380.

- Syafii, A., Machali, I., Putro, N.H.P.S., Retnawati, H. dan 'aziz, H. 2022. The effects of multiple intelligences theory on learning success: A meta-analysis in social science. *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11(2), hlm. 736–743. doi: 10.11591/ijere.v11i2.22223.
- Wulan, S. 2023. Konsep Pendidikan Multiple Intelligences Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education* 05(03), hlm. 7721–7739.