

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI

Astrid Widia Arningsih¹⁾ dan Ercilia Rini Octavia²⁾

¹⁾Universitas Sebelas Maret
astridwidia123@student.uns.ac.id

²⁾Universitas Sebelas Maret
erciliaoctavia@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini sangat krusial untuk pembentukan karakter dan keterampilan interpersonal. Hal ini dikarenakan anak pada usia 0-6 tahun sedang berkembang pesat di setiap aspek perkembangannya sehingga disebut fase keemasan (*golden age*). Pada perkembangan ini anak-anak mulai mengenal emosi dan membangun keterampilan sosial dasar. Kurangnya media yang relevan dan komunikatif membuat anak sering mengalami kesulitan dalam mengelola emosi maupun menyelesaikan konflik. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk menghadirkan media edukatif yang membantu anak usia 3-6 tahun dalam mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosinya melalui pendekatan visual storytelling dan semiotika visual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi di PAUD, wawancara dengan psikolog anak, dan studi pustaka. Proses perancangan mengikuti tahapan *Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi dengan cerita dan visual yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan emosional anak serta respon dari pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Kata Kunci: perkembangan sosial-emosional, buku ilustrasi, anak usia dini, semiotika, design thinking

ABSTRACT

The social-emotional development of early childhood is crucial for shaping character and interpersonal skills. Children aged 0–6 years undergo rapid growth in all aspects, often referred to as the golden age. At this stage, they begin to recognize emotions and build fundamental social skills. However, the lack of relevant and communicative media often makes it difficult for children to manage emotions and resolve conflicts. This study aims to design an illustrated book as an educational medium to help children aged 3–6 years identify, understand, and express emotions through visual storytelling and visual semiotics. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through classroom observations in early childhood education institutions, interviews with child psychologists, and literature studies. The design process followed the stages of Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test. The result is an illustrated book with stories and visuals developed based on children's emotional needs and user feedback. This outcome is expected to provide an effective alternative medium to support the socio-emotional development of early childhood.

Keywords: *social-emotional development, children's picture book, early childhood, semiotic, design thinking*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami, mengekspresikan, serta mengelola emosi dan

interaksi sosial. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada tahap ini, yang dikenal sebagai fase keemasan (*golden age*), semua aspek perkembangan anak terjadi secara pesat, termasuk perkembangan sosial-emosional. Pada fase ini, anak mulai belajar mengenali emosi dasar serta mulai berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini sangat penting karena membekali anak dalam mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik cenderung memiliki perilaku positif, keterampilan pemecahan masalah, serta hubungan interpersonal yang lebih sehat, yang akan berdampak hingga dewasa (Goleman, 2024). Sebaliknya, kurangnya stimulasi sosial-emosional akibat pola asuh atau pengajaran yang kurang peka, terbatasnya interaksi dengan teman sebaya, serta minimnya media edukasi dapat menghambat perkembangan anak. Dampaknya anak lebih rentan menunjukkan perilaku negatif seperti tantrum, acuh, egois, dan sibuk dengan dunianya sendiri (Nurhasanah et al., 2021).

Oleh karena itu, peran orang tua dan guru PAUD sangat krusial dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional dengan cara yang tepat. Orang tua sebagai lingkungan terdekat memiliki tanggung jawab awal untuk memberikan dukungan, sementara guru berperan sebagai orang tua kedua yang menciptakan rasa aman dan memberikan stimulus di sekolah. Optimalisasi peran keluarga dan guru memungkinkan anak tumbuh menjadi individu yang utuh dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Sebaliknya, perkembangan sosial-emosional yang terhambat dapat menimbulkan kesulitan anak dalam mencapai kepuasan hidup di masa mendatang (Irma et al., 2019; Wiresti & Na'imah, 2020; Wulandari & Purwanta, 2020).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardaya et al. (2020), dalam tulisannya yang berjudul "Karakteristik Buku Anak yang Memorable dalam Membangun Karakter Anak", mengatakan bahwa ilustrasi di dalam buku anak mempunyai dampak yang signifikan. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak dapat mengerti sepenuhnya dengan cerita teks seperti orang dewasa. Perpaduan warna dan bentuk di dalam buku dapat menyampaikan isi yang ingin disampaikan dengan lebih sederhana dibandingkan cerita panjang. Buku yang membuat anak tertarik, dan cerita yang mudah diingat berguna untuk anak membaca dan mendengar dengan lebih semangat, serta mampu mengingat kembali cerita didalam buku tersebut (Wardaya et al., 2020). Sehingga diperlukan buku ilustrasi anak yang mampu membuat anak tertarik membaca dengan visual yang merepresentasikan isi buku dengan lebih sederhana.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini untuk memahami fenomena secara mendalam, menginterpretasikan makna dari interaksi anak-anak, serta mencari pola-pola yang dapat digunakan sebagai dasar dalam perancangan media visual edukatif berupa buku ilustrasi.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Pendekatan Design Thinking

Design Thinking digunakan sebagai metode pemecahan masalah secara kreatif dan terstruktur, sangat cocok dalam konteks perancangan media visual edukatif. Tahapan awal yaitu *Empathize*: menggali kebutuhan anak dan lingkungannya melalui wawancara, observasi, dan kajian literatur psikologi untuk mendukung perkembangan sosial-emosional, terutama dalam mengenali emosi dan menyelesaikan konflik. *Define*: merumuskan masalah utama dan batasan desain agar buku ilustrasi bersifat ekspresif, dengan cerita sederhana namun imajinatif, serta teks singkat yang mudah dibacakan orang dewasa. *Ideate*: menentukan gaya ilustrasi yang mudah diingat, menampilkan ekspresi wajah jelas, menggunakan warna lembut namun kontras, serta menyusun *moodboard* dan acuan visual awal. *Prototype*: menyusun *dummy* buku yang meliputi desain cover, halaman interaktif, serta narasi pendek yang dapat dibacakan kepada anak. *Test*: melakukan evaluasi pada anak usia 3–6 tahun bersama guru atau orang tua untuk mengukur efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku ilustrasi sosial-emosional berjudul “*Ayok Bermain Lagi!*” untuk anak usia dini dirancang sebagai media edukasi yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia 3–6 tahun, khususnya dalam mengenali emosi dan menyelesaikan konflik sederhana. Narasi pendek yang diangkat menggambarkan situasi nyata anak dengan sentuhan imajinasi agar lebih mudah diingat. Visual karakter dilengkapi ekspresi emosi yang kuat sehingga anak dapat memahami perasaan tokoh. Buku ini menekankan pentingnya kemampuan anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara sehat sejak dini, sebagai bekal dalam membangun regulasi emosi dan keterampilan penyelesaian konflik di masa depan.

Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce

Berdasarkan hasil analisis data yang diambil melalui *paper task choice* yang diikuti 15 anak di TK Pembina Kecamatan Jebres. Anak-anak menyukai karakter hewan dan juga memilih karakter manusia sebagai tokoh pendamping. Oleh karena itu dapat disimpulkan beberapa karakter yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi yaitu: monyet, singa, kelinci, dan anak.

Monyet sebagai representamen adalah hewan yang memiliki tubuh berwarna coklat berbulu, berekor panjang, dan memiliki mata yang bulat. Aksi yang dilakukan monyet sebagai objek seringkali mengganggu, suka mencuri pisang, dan aktif bergelantungan. Monyet merepresentasikan anak yang jahil dan bandel namun tidak jahat. Interpretasi kepada audiens dipahami sebagai sifat bocah kecil yang jahil suka usil tapi pada akhirnya tetap seorang anak yang polos.

Kelinci sebagai representamen memiliki tubuh putih berbulu halus, badan gemetar, dan telinga panjang yang selalu mendeteksi bahaya. Kelinci bersembunyi dibalik telinganya atau di balik pohon/orang sebagai ikon dari rasa takut. Interpretasi dari kelinci adalah gemar menolong teman walau sambil gemetar. Kelinci adalah hewan yang menginterpretasikan anak baik walaupun merasakan takut.

Singa sebagai representamen memiliki badan yang besar, surai yang lebat, cakar yang tajam. Mata melotot dan mulut yang ketika menganga seperti hendak melahap. Singa juga sering berteriak *roarrrr* dan menyerang saat ada yang mengganggu. Hal tersebut merupakan ikon singa pemaarah tapi pemberani yaitu simbol kekuatan yang tidak terkontrol. Interpretan dari singa adalah pembaca mengenali singa sebagai sosok kuat, pemberani, dan marah.

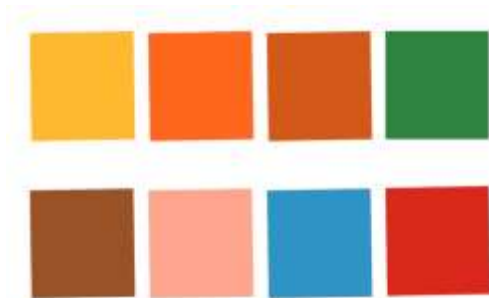
Pada buku ini ekspresi emosi anak akan diimplementasikan kedalam karakter hewan dan digunakan sebagai ikon (*representamen*) dari emosi yang dirasakan. Manusia memiliki enam emosi dasar yaitu sedih, senang, marah, takut, jijik, dan kaget. Enam emosi dasar ini sudah bisa diajarkan pada anak-anak usia dini.

Pengembangan Konsep Cerita Visual

Berdasarkan hasil data kajian pustaka, wawancara, dan analisis analisis semiotika *Charles Sanders Peirce*, maka dibuat cerita anak mengangkat enam emosi dasar yaitu: senang, marah, sedih, takut, kaget, dan jijik. Nana yang sedang berjalan di hutan menyaksikan sekumpulan anak hewan yang sedang menyusun menara balok, namun tiba-tiba Niko (monyet) jatuh dari pohon dan menghancurkannya, membuat Leo (singa) marah besar. Melihat hal itu, Nana keluar dari persembunyian dan menunjukkan cara bernapas panjang untuk menenangkan diri, yang kemudian diikuti oleh Mimi (kelinci) dan Niko (Monyet) . Walaupun awalnya masih frustasi, Leo (singa) akhirnya mengakui bahwa ia marah karena sedih atas rusaknya menara yang dibangunnya dengan susah payah. Akhirnya, Nana mengusulkan untuk membangunnya kembali bersama-sama, dan dengan semangat gotong royong, mereka pun berhasil menyusun menara yang bahkan lebih tinggi daripada sebelumnya.

Proses Perancangan dan Produksi

Tahapan paling awal dalam sebuah rancangan adalah menyusun *Moodboard*. *Moodboard* bertujuan sebagai arah yang dipakai desainer untuk mendapatkan ide dan inspirasi yang diinginkan oleh klien. *Moodboard* menjadi media referensi dalam mengembangkan ide yang diperoleh dari berbagai sumber. *Moodboard* meliputi referensi *style*, *layout*, *color palette*, *font*, dll. Proses berikutnya adalah menulis script yang menarik untuk perancangan buku ilustrasi. Setelah penulisan *script* maka langkah penting selanjutnya adalah penyusunan *storyboard*. *Storyboard* merupakan alat komunikasi visual yang sangat penting dalam industri kreatif. Penyusunan storyboard meliputi layout, dan alur cerita yang kemudian melalui proses *coloring* dan *finishing*



Gambar 2. *Color Palette*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Comic Neue Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890@#\$%&_-()= %*':/!2+

Gambar 3. Font

Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Comic+Neue/license>

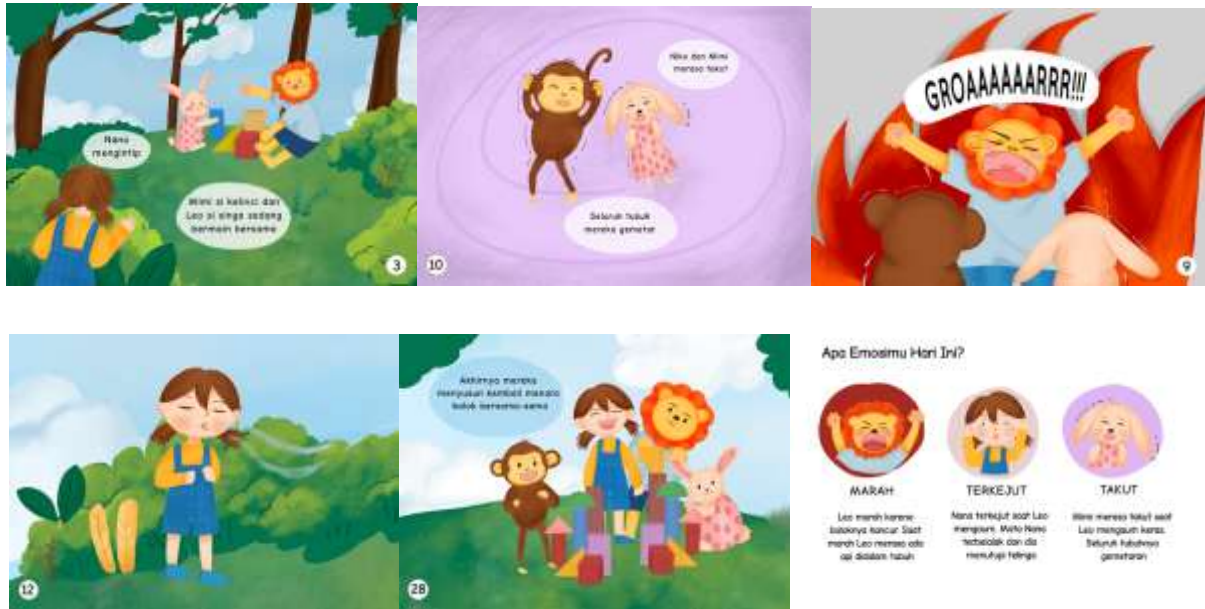


Gambar 4. Proses Perancangan (*Script, Storyboard, Coloring dan Layouting*)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Hasil Perancangan Media Utama





Gambar 5. Hasil Perancangan Media Utama
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 6. Hasil Perancangan Media Pendukung (gantungan kunci, totebag, poster A3, dan flash card emosi)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Test dan Evaluasi

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Psikolog

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Saran
1	Apakah topik buku sudah sesuai dengan kebutuhan anak usia dini?	v	-	-
2	Apakah alur cerita dan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini?	v	-	-
3	Apakah ilustrasi pada buku sudah mendukung pemahaman isi cerita dan emosi karakter?	v	-	-
4	Studio Apakah buku ini dapat membantu anak mengenali dan menamai emosinya?	v	-	-
5	Apakah regulasi emosi dan penyelesaian konflik pada buku sudah mencerminkan strategi yang sehat serta dapat diteladani anak?	v	-	-
6	Secara keseluruhan apakah buku ini layak digunakan sebagai media pengembangan sosial emosional anak usia dini?	v	-	-
Saran / masukan		Semua aspek dinilai sesuai. Jumlah halaman sebaiknya dikurangi dengan menggabungkan dua ilustrasi menjadi satu halaman agar lebih efisien.		

Sumber: Kuesioner Uji Validitas Ahli Ibu Amalia Indah P., M.Psi, Psikolog

Prototype diuji coba kepada target audiens anak prasekolah, masing- masing didampingi oleh orang tua atau guru PAUD. Tahapan uji coba meliputi: (1) Membacakan buku kepada anak dan mengamati respon mereka. (2) Meminta anak menunjuk ilustrasi yang menunjukkan emosi tertentu. (3) Memberikan pertanyaan seperti "Apa yang terjadi pada tokoh ini?" dan "Apa yang bisa dilakukan jika bertengkar?". (4) Wawancara ringan kepada pendamping untuk memperoleh umpan balik mengenai efektivitas visual dan narasi.



Gambar 7. Hasil Perancangan Media Pendukung
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Hasil Assessment: (1) Anak-anak mampu mengenali ekspresi emosi dasar melalui ilustrasi. Anak memahami alur cerita dan konflik sosial sederhana. (2) Orang tua menyarankan penyederhanaan teks di beberapa halaman. (3) Guru PAUD merekomendasikan penambahan halaman penutup interaktif.

Tindak Lanjut: (1) Menyederhanakan narasi pada dua halaman. (2) Menambahkan halaman berisi pesan moral berbentuk ilustrasi dengan teks ajakan sederhana.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Perancangan buku ilustrasi ini berhasil menciptakan media edukatif untuk stimulasi sosial-emosional anak usia dini. Melalui cerita sehari-hari, karakter beremosi kuat, dan desain visual yang sesuai usia, buku ini membantu anak tidak hanya memahami tetapi juga terhubung secara emosional, dengan pendampingan orang tua atau guru. Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang informatif, edukatif, dan empatik, serta membuktikan bahwa desain visual yang sesuai dengan konteks psikologis anak mampu mendukung pemahaman emosi dan keterampilan sosial mereka.

Rekomendasi pengembangan produk mencakup perluasan konten menjadi seri tematik dan adaptasi ke format digital. Guru dan orang tua disarankan menggunakan buku secara interaktif melalui diskusi dan contoh penyelesaian konflik. Di tingkat kebijakan, diperlukan kolaborasi lintas sektor antara desainer, akademisi, institusi pendidikan, dan pemerintah untuk integrasi kurikulum serta distribusi yang merata.

REFERENSI

- Goleman, D. (2024). *Kecerdasan Emosional*. Gramedia Pustaka.
- Irma, C. N., Nisa, K., & Sururiyah, S. K. (2019). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 214. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.152>
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). KARAKTERISTIK BUKU ANAK YANG MEMORABLE DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 199–206. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>