

Desain Karakter dalam Buku Cerita Bergambar Giri Gajah

Nuria Lathifatul Qolbi^{1*}, Aris Sutejo², Restu Ismoyo Aji³

¹⁻³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muriabella160503@gmail.com

Abstract The richness of local legends, such as the legend of Giri Gajah from Gresik, faces the risk of being forgotten due to a lack of visual elements appealing to child audiences, especially those aged 8-10 years old. To revitalize this legend, a picture storybook was designed by creating character designs that could captivate children aged 8-10. This dynamic educational medium is the primary target. The focus of the design lies in the character design, making it the core visual element and narrative driver, which connects the oral tradition with the needs of contemporary media. The research method used is design thinking. The design results established four main characters, namely Pandu, Sunan Giri, Sunan Giri's Grandchild, and Gajah (Elephant), using a Semi-Realistic Cartoonist illustration style. This style was chosen for its ability to bridge the reality of local culture with a cheerful visual appeal. This design successfully created an effective medium for the preservation of local culture and the improvement of children's interest in reading.

Keywords: Character Design; Children; Design; Legend Giri Gajah; Picture Storybook.

Abstrak. Kekayaan legenda lokal, contohnya Legenda Giri Gajah dari Gresik, menghadapi risiko terlupakan akibat minimnya elemen visual yang menarik bagi audiens anak-anak terutama untuk usia 8-10 tahun. Guna merevitalisasi legenda tersebut, dilakukan perancangan buku cerita bergambar dengan menciptakan desain karakter yang dapat memikat anak usia 8-10 tahun. Media edukasi dinamis ini merupakan target utama. Fokus perancangan terletak pada desain karakter, menjadikannya elemen visual inti dan pendorong naratif, yang menghubungkan tradisi lisan dengan kebutuhan media kontemporer. Metode penelitian yang digunakan adalah *design thinking*. Hasil perancangan menetapkan empat karakter utama, yaitu Pandu, Sunan Giri, Cucu Sunan Giri, dan Gajah, menggunakan gaya ilustrasi Kartunis Semi- Realis. Gaya ini dipilih sebab kemampuannya menjembatani realitas budaya lokal dengan daya tarik visual yang ceria. Perancangan ini berhasil menciptakan media efektif bagi pelestarian budaya lokal serta peningkatan minat baca pada anak-anak.

Kata kunci: Anak-anak; Buku Cerita Bergambar; Desain; Desain Karakter; Legenda Giri Gajah.

1. LATAR BELAKANG

Kekayaan budaya dan cerita rakyat Indonesia, atau konten lokal, adalah aset berharga yang wajib dipertahankan dan dimanfaatkan. Legenda, sebagai kisah turun temurun, merupakan bentuk konten lokal yang sangat penting. Pemanfaatan warisan ini melalui media modern sangat krusial guna menanamkan rasa cinta tanah air pada generasi muda. Di tengah gempuran teknologi, media cetak berbasis teks bersaing dengan publikasi visual yang lebih dinamis. Perubahan ini berdampak pada kebiasaan membaca anak usia 7–12 tahun (Sunda Et al., 2025), yang cenderung beralih ke konten edukatif dan menghibur. Oleh karena itu, buku bergambar merupakan sumber daya yang berguna yang melengkapi proses pendidikan mereka.

Banyak warisan budaya lisan, seperti Legenda Giri Gajah dari Gresik, saat ini mulai terlupakan. Kisah ini, yang menceritakan perubahan batu menjadi gajah melalui karomah Sunan Giri, esensial untuk membentuk karakter dan merefleksikan nilai sosial, namun minim terekam dalam elemen visual. Dominasi budaya lisan berisiko menyebabkan distorsi esensi cerita dan kurangnya pengetahuan generasi muda setempat, meskipun Gresik erat dengan

sejarah Sunan Giri sejak abad ke-14 (Fadlilah, 2020). Akibat krisis minat baca di kalangan pemuda Gresik (Radar Gresik, 2023), pelestarian legenda ini melalui media visual menjadi suatu keharusan. Karya ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) dikarenakan upaya pertama merevitalisasi Legenda Giri Gajah ke dalam bentuk buku cerita bergambar, tidak seperti versi sebelumnya yang didominasi teks. Kesenjangan media ini menuntut solusi desain komunikasi visual yang adaptif, selaras dengan konsep buku ilustrasi interaktif (Romadhona & Solicitor, 2020).

Guna mengatasi tantangan pelestarian budaya dan meningkatkan minat baca, diperlukan media yang tepat sasaran. Mengingat anak usia 8–10 tahun berada pada tahap operasional konkret dan sangat responsif terhadap stimulus visual, perancangan desain karakter menjadi solusi strategis untuk buku bergambar Giri Gajah. Buku ini berfungsi sebagai jembatan antara tradisi lisan dengan kebutuhan media yang dinamis dan edukatif (Rahma et al., 2024). Dengan perancangan ini, strategi komunikasi diterapkan dengan mengadaptasi elemen tradisional (narasi legenda) ke dalam pendekatan modern (buku cerita bergambar), yang bertujuan merevitalisasi dan mempromosikan nilai-nilai tradisional.

Proses produksi memprioritaskan penciptaan desain karakter karena merupakan komponen krusial dalam pembuatan buku anak (Cantik Bunga Tunjungwangi et al., 2025). Desain karakter adalah sentral narasi, berfungsi sebagai gambaran untuk menjelaskan karakteristik tokoh (Pratiwi et al., 2024), serta berperan krusial dalam membangun emosi pembaca dan alur cerita yang menarik. Gaya ilustrasi yang diterapkan adalah kartun semi realis. Pemilihan gaya kartun ini dapat menyampaikan pesan tersirat dari cerita dan menjadikannya kunci utama agar legenda tradisional menjadi menarik dan mudah dipahami oleh target audiens (Sumartono et al., 2025).

Perancangan desain karakter pada perancangan ini berperan penting. Karakternya harus merefleksikan latar waktu, lokasi, dan identitas budaya lokal Gresik dengan detail autentik, sekaligus mempunyai desain yang menarik dan sesuai secara kognitif. Melalui penekanan pada pengembangan desain karakter yang akurat secara budaya dan menarik secara visual, publikasi ini ditargetkan guna meningkatkan apresiasi anak pada cerita rakyat, menjadikannya alat yang efektif untuk edukasi dan pelestarian budaya.

2. KAJIAN TEORITIS

Desain Karakter

Desain karakter didefinisikan dengan proses visualisasi sebuah konsep "manusia" yang dibekali dengan atribut lengkap, termasuk sifat, kondisi fisik, latar belakang (profesi serta tempat tinggal), dan juga takdir (Ruyattman, n.d.). Wujud visualisasi ini beraneka macam, tak hanya manusia, tetapi bisa berupa binatang, tumbuhan, maupun benda mati yang diberi sifat antropomorfik. Keanekaragaman karakter ini sebagai gambaran kompleksitas sifat manusia secara umum. Masing-masing individu mempunyai kekhasannya tersendiri serta karakter sosial yang kuat serta unik, yang terbentuknya dari faktor kehidupannya sendiri. Dengan demikian, melalui desain karakter, eksistensi dan keragaman sifat manusia juga entitas yang mewakilinya diwujudkan dalam bentuk visual yang khas.

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar (*picture storybook*) diartikan dengan buku yang menyajikan sebuah kesatuan cerita melalui kombinasi teks serta gambar maupun ilustrasi. Media ini disebut sangat efektif, terkhususnya untuk anak usia sekolah dasar yang terdapat pada tahap operasional konkret serta mempunyai daya fantasi yang begitu tinggi (Rahmah et al., 2023). Pendapat lainnya menyatakan bahwasanya buku cerita bergambar berfungsi sebagai perwakilan cerita dalam bentuk visual (Ismoyo, 2021). Dengan ini, gambar maupun ilustrasi dalam buku cerita bergambar tak hanya hiasan semata, tetapi sebagai pelengkap vital bagi tulisan yang berfungsi guna menguatkan daya ingat juga mempermudah pemahaman untuk mencerna isi cerita, bahkan seringkali dikaitkan dengan budaya lokal yang disajikan secara visual (Desriana & Pratiwi, 2023).

Giri Gajah

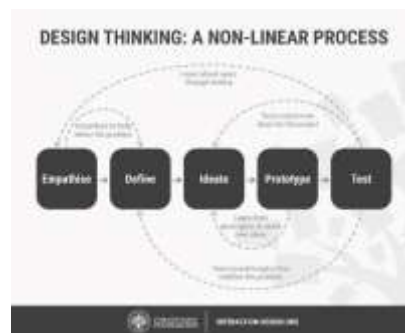
Desa kecil yang dikenal sebagai Giri Gajah berada di Desa Giri, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Nama tersebut mempunyai hubungan erat dengan suatu legenda yang berkembang di masyarakat setempat, yang menyebutkan bahwa nama "Giri Gajah" berasal dari sebuah fenomena yang terjadi di masa lampau. Berdasarkan legenda, pada suatu waktu Sunan Giri, seorang ulama terkenal serta bagian dari Wali Songo, mencoba menenangkan cucunya yang menangis tanpa henti. Pada upayanya menenangkan cucunya tersebut, Sunan Giri menunjuk sebuah batu besar yang terletak di taman sebelah barat Masjid Sunan Giri dan berkata, "He watu, dadio gajah!" (arti: Hai batu, jadilah gajah!). Berdasarkan izin Allah SWT, batu tersebut selanjutnya berubah menjadi seekor gajah, serta cucu Sunan Giri pun berhenti menangis. Sesudah peristiwa ini, dengan doa Sunan Giri, batu tersebut kembali menjadi batu seperti semula. Kejadian yang disebut sebagai mukjizat ini menyebabkan nama

dusun di sekitar Masjid Sunan Giri akhirnya dikenal dengan Dusun Giri Gajah (Maarif Juru Kunci Masjid Sunan Giri, wawancara 2024).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada proses perancangan desain ini ialah dengan menggunakan metode design thinking. *Design thinking* merupakan metodologi inovasi yang berfokus pada manusia. Metodologi ini memanfaatkan pola pikir desainer untuk menyeimbangkan kebutuhan pengguna, kelayakan teknologi, dan keberlanjutan bisnis (Mardita, 2020). *Design Thinking* dipahami sebagai pendekatan terstruktur dalam memecahkan masalah. Inti dari metodologi ini terletak pada penekanan kuat terhadap empati, yang merupakan tahap awal untuk menggali pemahaman terhadap pengguna. Selanjutnya, hal ini mendorong kolaborasi tim yang beragam guna menghasilkan berbagai ide melalui sesi *brainstorming*. Terakhir, proses ini dijiwai oleh kreativitas untuk menghasilkan, menguji, dan menyempurnakan solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan manusia (Djamaris, 2023).

Manfaat utama *design thinking* adalah membantu menggali dan merespons kebutuhan tersembunyi pengguna (Lantana & Fauziah, 2025). Pendekatan ini secara signifikan mengurangi risiko kegagalan saat memperkenalkan ide baru. Solusi yang dihasilkan cenderung bersifat revolusioner, bukan sekadar tambahan atau perbaikan kecil. Alhasil, perusahaan yang menerapkan design thinking dapat mencapai tujuan pengguna dengan lebih cepat serta efisien (Ragazzo, 2023).



Gambar 1. Proses *Design Thinking*.

Sumber: <https://share.google/images/ieNu2etYJQ59EtRoc>, 2025

Hidayati (2022) menjabarkan bahwa umumnya design thinking memiliki 5 tahapan yakni empathise, define, ideate, prototype, serta test (Ardiyanto et al., 2023). Berikut adalah tahapan-tahapan yang terkandung dalam metode *design thinking* tersebut:

Emphatize

Fase awal ini berfokus pada pelukisan objek yang diteliti sesuai kondisi sebenarnya (Sugiyono dalam Septiani & Wardana, 2022) serta mengumpulkan data untuk memberikan gambaran masalah (Callista & Nariman, 2025). Tahap pertama ini berfokus pada pemahaman mendalam secara empatik terhadap masalah yang akan dipecahkan. Prosesnya meliputi pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan target pengguna. Tujuannya adalah menggali dan memahami pengalaman, motivasi, serta kebutuhan mereka, sehingga desainer memperoleh pandangan yang jelas dan terperinci mengenai masalah yang sebenarnya.

Define

Setelah data terkumpul di tahap Empati, tahap Definisikan berfungsi untuk menganalisis dan mengintegrasikan seluruh informasi dan observasi tersebut. Di sinilah desainer mengidentifikasi dan merumuskan masalah utama (atau *problem statement*) yang teridentifikasi. Perumusan masalah yang jelas pada tahap ini sangat krusial sebagai fondasi untuk menghasilkan solusi pada tahapan berikutnya.

Ideate

Tahap Ideate adalah momen untuk menghasilkan ide-ide solusi. Berbekal pemahaman mendalam dari tahap Empathize dan perumusan masalah yang jelas dari tahap Define, desainer didorong agar berpikir "di luar kotak" (*out-of-the-box*) dan menghasilkan beragam solusi potensial untuk masalah yang telah didefinisikan.

Prototype

Di titik ini, konsep-konsep yang dihasilkan diubah menjadi model dasar yang murah (prototipe). Prototipe ini berfungsi sebagai representasi fisik atau visual dari solusi, memungkinkan desainer untuk menguji konsep yang telah diidentifikasi dari tiga tahapan sebelumnya. Tujuannya adalah mendapatkan pemahaman dan masukan yang lebih baik sebelum pengembangan lebih lanjut.

Test

Tahap akhir adalah pengujian prototipe. Dalam tahap ini, prototipe diuji secara langsung kepada pengguna untuk mengidentifikasi kekurangan, mengumpulkan umpan balik (feedback), dan melakukan penyempurnaan yang diperlukan. Hasil dari pengujian ini akan memberikan wawasan berharga untuk iterasi atau pengembangan ulang solusi, sehingga desain akhir menjadi lebih matang dan efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari rancangan ini yaitu desain karakter yang akan menjadi elemen visual inti serta pendorong naratif sepanjang cerita di dalam buku cerita bergambar giri gajah. Desain karakter ini termasuk total tujuh karakter dengan peran yang berbeda-beda yakni Pandu, Sunan Giri, Cucu Sunan Giri, Gajah, Salsa, Saleh, dan Ganjar. Namun, pada pembahasan kali ini hendak berfokus pada proses perancangan 4 (empat) karakter utama di dalam Buku Cerita Bergambar Giri Gajah yakni Pandu, Sunan Giri, Cucu Sunan Giri serta Gajah. Karakter-karakter ini bukan hanya berperan dalam alur cerita utama, namun juga sebagai elemen visual penting yang menghidupkan cerita dalam keseluruhan desain buku cerita bergambar, termasuk pada ilustrasi halaman, *layout*, dan sampul.

Perancangan ini berlangsung di Kabupaten Gresik, Jawa Timur, dengan fokus pada observasi serta pengumpulan data di Dusun Giri Gajah dan Desa Giri untuk memastikan otentisitas latar belakang budaya dan spasial. Proses pengumpulan data ini dilaksanakan sepanjang semester awal tahun 2024 dan melibatkan sintesis antara data primer serta sekunder. Data Primer diperoleh dengan pendekatan ganda: pertama, Wawancara Mendalam (Deskriptif-Kualitatif) yang melibatkan narasumber kunci seperti Juru Kunci, Sejarawan, dan Ilustrator Lokal, bertujuan menggali otentisitas kisah legenda, latar belakang sejarah, dan atribut visual setiap karakter; dan kedua, Penyebaran Kuesioner Daring (Deskriptif-Kuantitatif) kepada total 138 responden anak usia 8-10 tahun, berfungsi memvalidasi dan mengukur preferensi visual target audiens. Disisi lain, Data Sekunder didapatkan melalui Studi Literatur serta Studi Eksisting/Komparator, mencakup rujukan historis dari *Buku Sejarah Perjuangan dan Dakwah Islamiyah Sunan Giri* (2022) sebagai acuan narasi historis, serta *Kisah – Kisah Terbaik dari Al – Qur'an* (2024) sebagai studi banding mengenai elemen visual buku cerita bergambar yang sukses menarik minat anak. Hasil sintesis dari keseluruhan data inilah yang menjadi landasan utama bagi perumusan konsep penciptaan desain karakter adalah sebagai berikut:

Konsep Desain Karakter

Dalam perancangan desain karakter buku cerita bergambar Giri Gajah ini, gaya ilustrasi yang digunakan adalah Kartunis Semi-Realis. Gaya ini dipilih secara strategis karena dinilai mampu memberikan visualisasi yang dekat dengan kenyataan (semi-realis) sekaligus mempertahankan elemen artistik yang menyenangkan (kartunis) bagi anak-anak yang ialah target audiens perancangan ini. Karakter yang ada dikembangkan dari acuan visual yang disesuaikan dengan usia target audiens yakni sekitar 8-10 tahun. Menurut Nughroho (2015), Penyederhanaan (seperti menyederhanakan warna) dilakukan tanpa menghilangkan proporsi anatomi yang tetap proporsional (Irmadayanti & Anggapuspa, 2021).

Warna

Palet warna dalam perancangan desain karakter buku ini ditentukan berdasarkan riset visual yang mengindikasikan bahwa anak-anak usia 8–10 tahun umumnya merespons baik terhadap nuansa warna pastel. Warna pastel dipilih karena memberikan kesan lembut, menenangkan, dan tidak terlalu mencolok, sehingga sangat nyaman di mata pembaca yang merupakan target audiens. Selain kenyamanan visual, palet warna disesuaikan untuk menguatkan identitas karakter dalam narasi legenda Giri Gajah. Untuk karakter Sunan Giri dan cucunya, warna hijau dan putih pastel digunakan secara khusus untuk melambangkan aspek spiritual, kesucian, dan kewibawaan yang hangat. Nuansa cokelat pastel digunakan pada karakter Pandu dan sebagai *earthy tone* pada karakter Gajah, menciptakan suasana alam yang dominan.



Gambar 2. Palet Warna.

Sumber: Nuria, 2025

Ilustrasi

Menurut Ghazali (2020), dalam ranah seni visual, ilustrasi didefinisikan sebagai karya representasi apa pun yang dihasilkan oleh seorang ilustrator. Proses pembuatannya sangat luas, meliputi penggunaan berbagai teknik, baik yang bersifat konvensional (manual), berbasis teknologi (digital), maupun metode inovatif lainnya yang dapat dikembangkan di masa mendatang (Pramesiti et al., 2024). Menariknya, kata ini sendiri memiliki akar dari bahasa Latin, *illūstrō*, yang bermakna 'menggandakan'. Khusus untuk perancangan buku cerita bergambar ini, ilustrasi memprioritaskan penggunaan figur manusia sebagai subjek utamanya. Pemilihan ini bertujuan strategis untuk membangun ikatan emosional yang erat dengan target audiens. Dengan demikian, tokoh-tokoh yang divisualisasikan ini diharapkan menjadi pendorong utama yang sukses menarik minat pembaca muda dan memastikan mereka dapat mencerna serta memahami konten cerita yang sedang dikembangkan dengan mudah.

Gaya Gambar

Gaya ilustrasi Kartunis Semi-Realis dipilih untuk perancangan ini karena secara fundamental mengatasi kesenjangan media pada karya-karya sebelumnya yang didominasi teks

dan minim ilustrasi. Mengingat media berbasis teks gagal memfasilitasi kebutuhan stimulus visual anak usia 8-10 tahun (tahap operasional konkret), gaya ini berfungsi sebagai jembatan komunikasi visual yang efektif. Tujuannya adalah mengubah narasi sejarah yang kaku menjadi pengalaman membaca yang dinamis, menarik, dan mudah dicerna. Secara praktis, gaya ini mendukung pemahaman yang kuat pada target pembaca Kategori B3, karena memungkinkan anak menghubungkan cerita fiksi dengan dunia nyata tanpa menghilangkan daya tarik imajinatif, sekaligus ideal untuk merepresentasikan elemen budaya lokal secara detail.



Gambar 3. Referensi Gaya Gambar.

Sumber: <https://pin.it/NvQDaenhx> , <https://pin.it/joowrdciu> , <https://pin.it/w4Yv58JPh> ,
<https://pin.it/3DkQgDZNg> , <https://pin.it/2fS3A8IM5> , 2025

Tahapan Perancangan Desain Karakter

Karakteristik Tokoh

Ciri-ciri fisik dan penampilan digunakan dalam penciptaan karakter utama untuk melambangkan latar belakang mereka. Dari karakteristik yang menonjol adalah sebagai berikut:

a) Dusun Giri Gajah

Dusun Giri Gajah adalah sebuah nama dusun yang terletak di Desa Giri, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Nama ini memiliki kaitan erat dengan sebuah legenda yang berkembang di masyarakat setempat, yang menyebutkan bahwa nama "Giri Gajah" berasal dari sebuah peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

b) Kerajaan Giri Kedaton

Giri Kedaton adalah kompleks masjid yang didirikan untuk menyebarkan Islam. Salah satu dari Walisongo, Raden Paku (Sunan Giri), mendirikan kerajaan tersebut. Maulana Ishaq serta Dewi Sekardadu adalah orang tua Raden Paku, yang juga dikenal sebagai Muhammad Ainul Yaqin. Ia mendapat bekal segumpal tanah dari ayahnya, Maulana Ishaq, sebagai alat mencari tempat mendirikan pesantren. Raden Paku akhirnya menemukan tempat yang sesuai di bukit Gresik, yang kemudian menjadi pusat kekuasaan politik. Pembangunan kedaton berlangsung pada tahun 1486 M, dan Sunan

Giri dinobatkan sebagai raja dengan gelar Prabu Satmata pada tahun 1487

M. Raden Paku membuka dan menjadikan gunung Kedaton sebagai tempat tinggal dan kerajaan susun tujuh. Setelah meninggal pada tahun 1506 M, Sunan Giri dimakamkan di Giri Gajah.

Setelah ditemukan tiga poin tersebut, maka kali ini akan dijelaskan pula mengenai karakteristik masing-masing tokoh utama ceritanya. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

a) Pandu

Pandu merupakan tokoh utama dan sentral dalam narasi, digambarkan sebagai anak berusia 10 tahun yang memiliki sifat utama aktif, ceria, dan sangat berani, didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi. Kombinasi karakteristik ini berfungsi sebagai katalisator cerita, memicu pergerakan alur cerita, termasuk perjalanannya melalui portal waktu. Secara fisik, ia memiliki penampilan sederhana (rambut pendek, kulit sawo matang, kaus dan celana pendek).

b) Sunan Giri

Karakter Sunan Giri dibentuk untuk memancarkan citra sebagai tokoh spiritual atau *waliyullah* yang memiliki karomah luar biasa. Karakteristik esensialnya adalah kebijaksanaan, kehangatan, dan keberanian yang merefleksikan kepemimpinan spiritual. Pembentukan karakter ini menyajikan beliau sebagai figur agung yang berwibawa namun tetap hangat dan mengayomi.

c) Cucu Sunan Giri

Cucu Sunan Giri berfungsi sebagai elemen penyeimbang emosional dalam alur cerita. Karakteristik utamanya adalah memproyeksikan kepolosan dan kerianghan khas anak-anak. Selain memiliki nilai estetika yang tinggi, karakter ini juga mendukung citra Sunan Giri sebagai tokoh mulia yang memiliki sisi kasih sayang dan kekeluargaan.

d) Gajah

Terakhir, karakter Gajah dirancang dengan sifat-sifat lincah, ceria, dan lucu. Sifat-sifat ini menjadikannya mudah diterima oleh pembaca anak-anak, meskipun ia memiliki latar belakang yang berkaitan dengan aspek historis dan karomah. Gajah disajikan sebagai mitra petualangan ideal bagi Pandu, memberikan nuansa petualangan, kelucuan, dan nilai edukatif.

Tahapan Perancangan Karakter

Seperti yang sudah diuraikan, perancangan desain karakter buku cerita bergambar ini dilaksanakan menggunakan metode Design Thinking. Karena pembuatan karakter 2D ini dilakukan secara bertahap serta secara terpisah untuk setiap fase, jadwal yang jelas diperlukan. Pembuatan karakter yang terstruktur sangat krusial untuk memastikan desain final memiliki validitas substansi legenda yang otentik dan daya tarik visual yang maksimal. Hal ini bertujuan agar karakter dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam ilustrasi halaman, *layout*, dan sampul buku cerita. Berikut ialah langkah dari tiap proses perancangan empat karakter utama (Pandu, Sunan Giri, Cucu Sunan Giri, dan Gajah) untuk Buku Cerita Bergambar Giri Gajah.

Empathise

Dalam tahap ini, dilakukan pencarian tema untuk diangkat sebagai latar belakang tokoh karakter utama di buku cerita bergambar. Proses pencarian ide terfokus pada isu pelestarian budaya lokal dan peningkatan minat baca anak usia 8–10 tahun yang kian menurun. Tanpa disadari, terlintas Legenda Giri Gajah di Gresik, yang sangat minim atau bahkan belum memiliki media visual, khususnya buku cerita bergambar, sebagai media pengenalan. Observasi awal dilakukan dengan mencari rujukan di perpustakaan sekolah sampai ke Perpustakaan Daerah. Hasilnya, tidak ditemukan buku yang isinya membahas sejarah Sunan Giri atau yang masih berkaitan dengannya, apalagi buku cerita bergambar. Kondisi ini menumbuhkan keyakinan bahwa kisah ini cocok untuk diangkat dan diperkenalkan kembali ke khalayak umum, terutama untuk anak-anak usia 8–10 tahun yang saat ini cenderung lebih sering bermain gadget daripada membaca buku.

Fase awal ini berfokus pada pelukisan objek yang diteliti sesuai kondisi sebenarnya serta mengumpulkan data untuk memberikan gambaran masalah. Guna mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan minat baca dan melestarikan cerita rakyat lokal di kalangan siswa SD kelas 2 hingga 4 (usia 8–10 tahun), dilakukan pengumpulan data komprehensif. Metode Kualitatif difokuskan untuk menggali informasi mendalam yang esensial bagi pembentukan karakter. Hal ini diwujudkan melalui wawancara mendalam dengan narasumber kunci: Pak Maarif (Juru Kunci), untuk memastikan keaslian kisah dan detail yang menjadi dasar penentuan watak, atribut, dan peran otentik setiap karakter. Dari wawancara ini, ditemukan rujukan buku cerita sejarah tentang Sunan Giri yang memuat kisah Giri Gajah, meskipun tidak dijelaskan secara detail, tetapi dapat menjadi dasar penceritaan. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan Bapak Kris Adji W. (Sejarawan), untuk memvalidasi narasi sejarah dan konteks budaya lokal Gresik yang akan divisualisasikan ke dalam kostum dan ciri visual karakter, serta Mas Mizwar (Ilustrator Gresik), untuk mendalami tren visual dan gaya ilustrasi yang efektif menarik daya

tarik anak. Sementara itu, Metode Kuantitatif diterapkan melalui Penyebaran Kuesioner Online kepada 138 responden anak usia 7– 12 tahun, di mana data preferensi visualnya diolah secara statistik sebagai acuan kuantitatif. Setelah memahami dan berempati terhadap kisahnya, dilanjutkan dengan memahami tiga poin penting yang mendasari perancangan ini, yakni Legenda Giri Gajah, Dusun Giri Gajah, dan Kerajaan Giri Kedaton.

Define

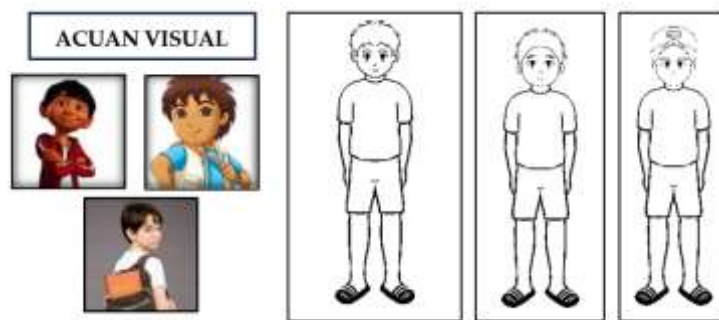
Hasil sintesis dari keseluruhan data, baik kualitatif dari wawancara narasumber maupun kuantitatif dari kuesioner, menjadi landasan utama bagi perumusan Konsep Desain Karakter. Data dari lapangan (wawancara dan observasi), studi literatur, studi eksisting (*Buku Sejarah Perjuangan dan Dakwah Islamiyah Sunan Giri*, 2022), dan studi komparator (*Kisah – Kisah Terbaik dari Al – Qur'an*, 2024) dianalisis secara mendalam. Rangkaian studi dan Analisis *Consumer Journey* ini berhasil mengungkap wawasan konsumen yang krusial, yaitu bahwa anak-anak usia 8-10 tahun menyukai ilustrasi yang sederhana dan menarik. Wawasan ini kemudian menjadi dasar penentuan kriteria desain yang jelas yakni desain karakter yang dihasilkan harus mempunyai validitas substansi legenda yang kuat (dari data sejarah dan Juru Kunci Masjid Sunan Giri), namun disajikan dengan daya tarik visual yang maksimal dan menarik (berdasarkan preferensi kuantitatif anak). Melalui analisis ini, ditetapkan bahwa desain karakter harus berfungsi sebagai jembatan komunikasi visual yang efektif untuk mengatasi kegagalan media berbasis teks sebelumnya yang minim stimulus visual bagi anak usia 8–10 tahun.

Ideate

Dari data-data yang telah dipahami dari tahap sebelumnya, proses pembentukan ide karakter menjadi lebih terarah. Ide yang didapatkan dimulai dengan pengumpulan key visual sebagai referensi gambar untuk menentukan acuan komposit visual bagi keempat karakter utama. Setelah acuan terkumpul, dilakukan pencatatan poin-poin penting dalam bentuk sketsa kasar untuk menghasilkan alternatif desain yang akan dibawa ke proses selanjutnya. Pandu, tokoh sentral berusia 10 tahun yang aktif dan ceria, dikembangkan dari karakteristik komposit figur referensi seperti Miguel (*COCO*), Diego (*Go, Diego, Go!*), dan Greg Heffley, dengan ciri fisik sederhana (rambut hitam pendek, kulit sawo matang) sebagai pemicu utama alur cerita. Sementara itu, karakter Sunan Giri dikonstruksi untuk memancarkan citra waliyullah yang bijaksana dan hangat, dengan penggambaran visual yang merupakan sintesis mendalam dari sosok Sunan Giri (Raden Paku), Kiai Haji Maimoen Zubair, dan Hadratus Syekh Hasyim Asy'ari.

Selanjutnya, karakter Cucu Sunan Giri dirancang sebagai penyeimbang emosional, memproyeksikan kepolosan dan kerianan anak-anak secara penuh, dengan visual yang merupakan sintesis dari figur anak populer yang menawan seperti Rayyanza Malik Ahmad (*Cipung*), Jonathann Abe, dan Abang El. Terakhir, karakter Gajah dirancang sebagai sosok yang lincah, ceria, dan lucu, dengan sifat dan visual yang merupakan sintesis dari tiga referensi ikonik seperti Dumbo dan *Elmer The Safety Elephant*. Sketsa kasar yang memuat detail atribut, seperti bentuk fisik, pakaian, dan ekspresi dari masing-masing alternatif karakter, dihasilkan melalui prosedur ini untuk membantu proses digitalisasi pada fase berikutnya.

Acuan Visual (Keyvisual) dan Alternatif Sketsa untuk Karakter Pandu

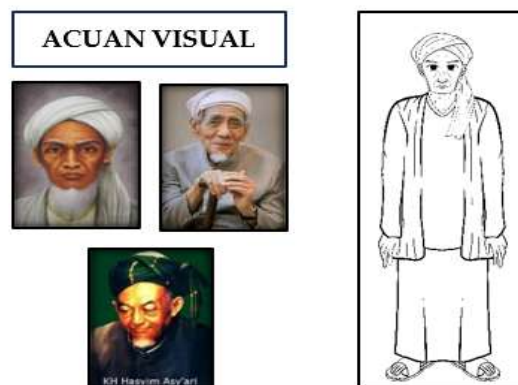


Gambar 4. Acuan Visual dan Alternatif Sketsa Karakter Pandu.

Sumber: <https://share.google/images/77aqWDuYactGiici8>,

<https://share.google/images/oMkG89R1THN0M5Agk>, <https://pin.it/7rInEt3QK>, Nuria, 2025

Acuan Visual (Keyvisual) dan Alternatif Sketsa untuk Karakter Sunan Giri



Gambar 5. Acuan Visual dan Sketsa Karakter Sunan Giri.

Sumber: <https://share.google/images/G53e8TWbCXssnnq9f>,

<https://share.google/images/qHjSgsh9HUvEuZnGv>, <https://kiprah.id/hari-ini-kh-hasyim-asyari-lahir-berikut-biografi-dan-resolusi-jihadnya/>, Nuria, 2025

Acuan Visual (Keyvisual) dan Alternatif Sketsa untuk Karakter Cucu Sunan Giri



Gambar 6. Acuan Visual dan Alternatif Sketsa Karakter Cucu Sunan Giri.

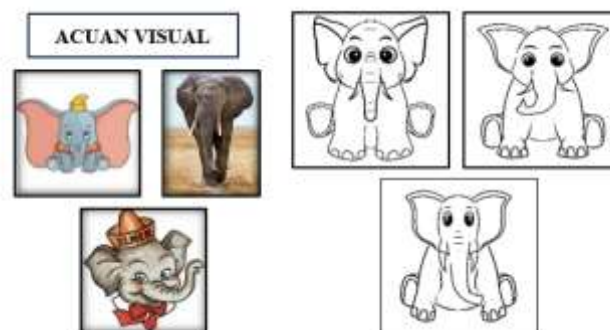
Sumber: <https://share.google/images/F33KLpEwcfLZ6BdfO> ,

<https://share.google/images/xcyojxQy19LBHVygS> ,

<https://open.spotify.com/artist/3ZrDov97G9S8dCwTh9Ndrn?si=10sqr3FITPSemitjw3939w>,

Nuria, 2025

Acuan Visual (Keyvisual) dan Alternatif Sketsa untuk Karakter Gajah



Gambar 7. Acuan Visual dan Alternatif Sketsa Karakter Gajah.

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-2/baby-dumbo-zeichnen.html>,

<https://share.google/images/pwcY2zhrSytCbLdxV>,

<https://share.google/images/wSUB8Kt5kvQG8b71s>, Nuria, 2025

Prototype

Langkah selanjutnya adalah tahap Prototype, di mana fokusnya adalah penyempurnaan sketsa digital yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini mengubah sketsa kasar digital menjadi ilustrasi final yang lebih rapi dan terstruktur. Penyempurnaan tersebut mencakup penambahan

warna definitif, penetapan *shading*, serta penambahan detail visual yang rumit pada pakaian (baju dan celana). Tujuan dari penambahan detail ini adalah untuk memperjelas dan memperkuat identitas visual setiap karakter, memastikan karakter siap digunakan sebagai aset ilustrasi akhir dalam buku cerita bergambar.

Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Pandu



Gambar 8. Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Pandu.

Sumber: Nuria, 2025

Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Sunan Giri



Gambar 9. Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Sunan Giri.

Sumber: Nuria, 2025

Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Cucu Sunan Giri



Gambar 10. Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Cucu Sunan Giri.

Sumber: Nuria, 2025

Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Gajah

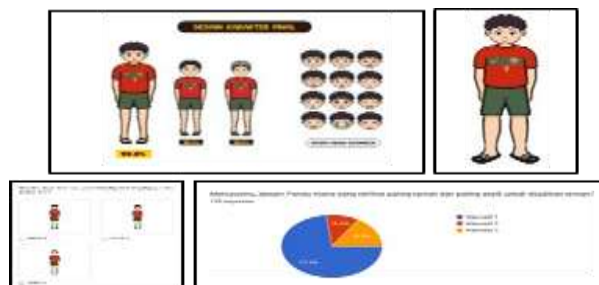


Gambar 11. Rancangan Digital untuk Alternatif Karakter Gajah.

Sumber: Nuria, 2025

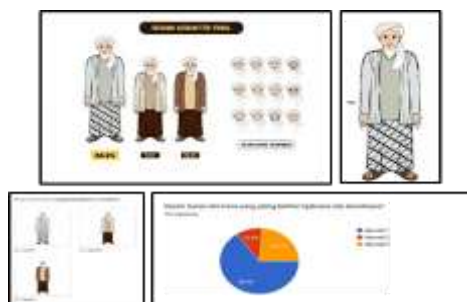
Test

Setelah tahap Prototype yang menghasilkan desain visual final, penelitian dilanjutkan ke Test. Pada tahap ini, rancangan karakter diujicobakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan penyempurnaan berkelanjutan (iterasi) terhadap desain prototipe visual. Pengujian dilakukan secara kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada responden anak usia 8–10 tahun untuk memperoleh data empiris. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa Alternatif Pertama menjadi pilihan terbanyak untuk semua karakter: Pandu dipilih oleh 101 dari 138 responden, Sunan Giri dipilih oleh 89 responden, Gajah dipilih oleh 95 responden, dan Cucu Sunan Giri dipilih oleh 24 dari 40 responden (diambil sebagai data representatif karena kendala waktu).



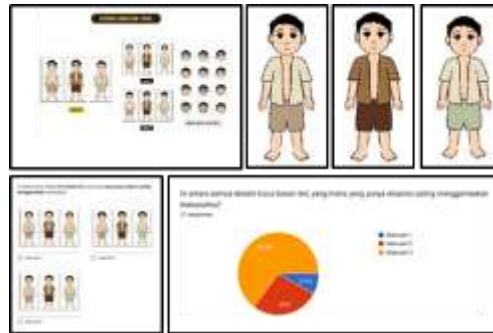
Gambar 12. Karakter Pandu Terpilih.

Sumber: Nuria, 2025



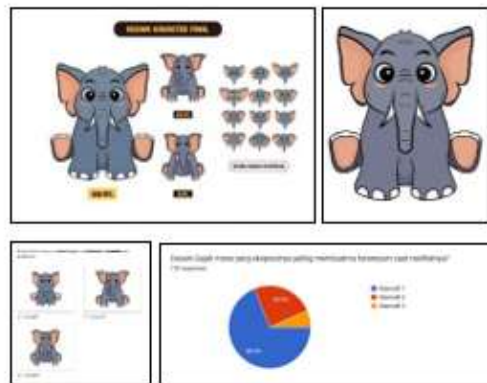
Gambar 13. Karakter Sunan Giri Terpilih.

Sumber: Nuria, 2025



Gambar 14. Karakter Cucu Sunan Giri Terpilih.

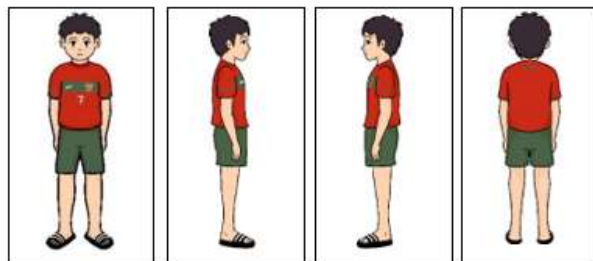
Sumber: Nuria, 2025



Gambar 15. Karakter Gajah Terpilih.

Sumber: Nuria, 2025

Berdasarkan hasil ini, desain karakter yang terpilih kemudian difinalisasi, di mana karakter Pandu dan Gajah juga dipersiapkan dalam visualisasi 360 derajat (tampak depan, belakang, dan samping) untuk melengkapi aset ilustrasi. Umpan balik kuantitatif ini memastikan desain karakter yang final memiliki validitas substansi legenda yang kuat serta daya tarik visual yang maksimal.



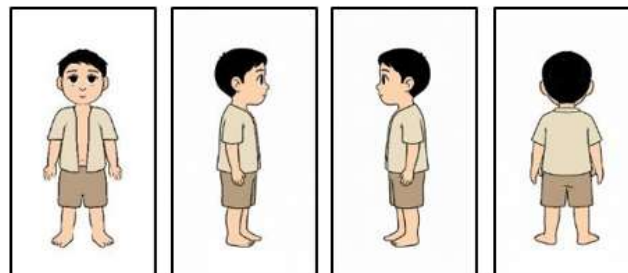
Gambar 16. Karakter Pandu 360 Derajat.

Sumber: Nuria, 2025



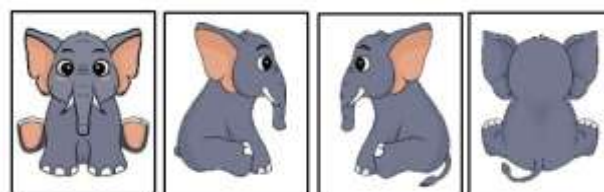
Gambar 17. Karakter Sunan Giri 360 Derajat.

Sumber: Nuria, 2025



Gambar 18. Karakter Cucu Sunan Giri 360 Derajat.

Sumber: Nuria, 2025



Gambar 19. Karakter Cucu Sunan Giri 360 Derajat.

Sumber: Nuria, 2025

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari studi ini yaitu pelestarian warisan budaya lokal, khususnya Legenda Giri Gajah dari Gresik, menghadapi tantangan serius akibat dominasi media berbasis teks dan krisis minat baca di kalangan anak usia 8–10 tahun. Solusi strategis yang dipilih adalah buku cerita bergambar, karena kesesuaiannya dengan kebutuhan stimulus visual dan tahap perkembangan kognitif anak. Proses perancangan berhasil merevitalisasi legenda tersebut melalui implementasi metode *Design Thinking*, yang berfokus pada empati terhadap target audiens. Hasilnya adalah perancangan desain karakter (Pandu, Sunan Giri, Cucu Sunan Giri, dan Gajah) dengan gaya kartunis semi-realis dan palet warna pastel. Melalui Tahap Uji (*Test*) kuantitatif dengan 138 responden anak, diperoleh validasi bahwa Alternatif Pertama pada

setiap karakter adalah desain yang paling disukai. Finalisasi desain ini, termasuk penyediaan visualisasi 360 derajat, memastikan karakter memiliki validitas substansi legenda yang kuat sekaligus daya tarik visual yang maksimal, menjadikannya alat yang efektif untuk edukasi dan pelestarian budaya.

Disarankan agar desain karakter ini dikembangkan lebih lanjut menjadi media turunan seperti animasi pendek, *merchandise* edukatif, atau permainan digital, guna memperluas jangkauan pelestarian legenda. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur tingkat efektivitas buku cerita bergambar ini secara langsung dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai budaya dan sejarah lokal. Metodologi *Design Thinking* yang terstruktur ini dapat diterapkan oleh desainer atau peneliti selanjutnya untuk merevitalisasi legenda atau cerita rakyat Indonesia lain yang masih minim dokumentasi visual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan dan penyusunan buku gambar Giri Gajah ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus. Apresiasi tertinggi ditujukan kepada Dr. Aris Sutejo dan Restu Ismoyo Aji selaku dosen pembimbing atas arahan dan masukan berharga. Terima kasih juga kepada MI MASYHUDIYAH GIRI, SD NU 1 TRATEE GRESIK atas izin observasi, serta para narasumber kunci (Pak Maarif, Bapak Kris Adji W., dan Mas Mizwar) atas wawancara yang memperkaya konten. Apresiasi besar diberikan kepada seluruh responden anak atas partisipasi aktif dalam pengisian kuesioner. Secara khusus, terima kasih disampaikan kepada Keluarga tercinta atas dukungan moral dan pembiayaan, serta kepada Krating Khunnarong dan tim pendukung lainnya atas hiburan dan penyemangat. Semoga karya ini bermanfaat dalam pelestarian budaya lokal Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Karakter animasi Alfin Lestaluhi dengan metode design thinking. *Jurnal Desain*, 10(3), 434. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.13175>
- Callista, D., & Nariman, A. (2025). Pengaruh leverage, profitabilitas, likuiditas dan keputusan investasi terhadap nilai perusahaan.
- Cantik Bunga Tunjungwangi, G., Masnuna, & Setiawan, B. (2025). Perancangan desain karakter pada buku cerita interaktif tentang pembelajaran nilai sosial. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVIA)*, 9(2). <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i2.1117>
- Desriana, N., & Pratiwi, W. (2023). Tinjauan buku cerita bergambar dan aktivitas anak sebagai media edukasi anak usia 3–5 tahun. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*,

2(1), 9. <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i1.6603>

- Djamaris, A. (2023). *Design thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas*. Quorum Books.
- Fadlilah, U. (2020). Sejarah perubahan status administrasi Gresik dari Kabupaten Surabaya menjadi Kabupaten Gresik tahun 1974. *Journal Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Irmadayanti, A., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya. *Jurnal Barik*, 3(1), 157–169. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ismoyo, K. N. N. (2021). Pengembangan buku cerita destinasi wisata kota Yogyakarta untuk anak usia 4–6 tahun. *Student Journals UNY*, 647–655.
- Lantana, D. A., & Fauziah. (2025). E-book buku design thinking dan inovasi.
- Mardita, R. (2020). *Design thinker: The penggiat design library crafted by Rizki Mardita*.
- Pramesti, R. S., Wulandari, S., & Setiawan, B. (2024). Perancangan desain karakter pada buku interaktif pengenalan literasi keuangan untuk anak usia dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 8(2).
- Pratiwi, W., Sn, S., & Sn, M. (2024). Analisa bahasa bentuk pada desain karakter film animasi “Spirited Away.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 8(1).
- Ragazzo, R. A. Z. (2023). Penerapan metode design thinking pada analisis dan perancangan antarmuka aplikasi GoCement.
- Rahma, A., Maloka, P., & Ayuswantana, A. C. (2024). Perancangan karakter buku ilustrasi fashion untuk remaja generasi Z sebagai upaya peningkatan self-esteem melalui berpakaian. *Contact*, 3(4), 73–80. <https://doi.org/10.56127/jukim.v3i04.1270>
- Rahmah, N., Septu, D., Ibrahim, M., & Yazid, M. (2023). Pengembangan cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai penunjang literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 8(4), 9–10. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1585>
- Romadhona, M., & Solicitor, A. (2020). Narasi visual buku pop-up carousel tentang edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak. *IPTEK Desain*, 19(2). https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v19i2.7948
- Ruyattman, M. (n.d.). Perancangan buku panduan membuat desain karakter fiksi dua dimensi secara digital.
- Septiani, R. A. D., & Wardana, D. (2022). Implementasi program literasi membaca 15 menit sebelum belajar sebagai upaya dalam meningkatkan minat membaca. *Jurnal Perseda*, 5(2), 130–137. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708>
- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain karakter sebagai pendukung buku ilustrasi kebaya untuk anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, 9(1). <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i1.1065>
- Sunda, A. M., Nugraha, R. G., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk materi keberagaman budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 913–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>