



# Perancangan Karakter Buku Anak “What’s Around Ami?” dengan Konsep Antropomorfisme dan Simbolisme Domba dalam Alkitab

Regina Dian Larasati Putri<sup>1</sup>, Masnuna<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional

“Veteran” Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294, (031) 870 6369

e-mail: [reginadianlarasatiputri@gmail.com](mailto:reginadianlarasatiputri@gmail.com)<sup>1</sup> [masnuna.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:masnuna.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>

[sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>3</sup>

## ARTICLE INFO

Article history:

Received Februari 2025

Received in revised form April 2025

Accepted Mei 2025

Available online Juli 2025

## ABSTRACT

Children's Storybook "What's Around Ami?" is designed as an educational medium incorporating Biblical values for children aged 4-7 years. Utilizing an anthropomorphic approach and lamb symbolism as its main character, this study aims to create easily understandable character designs. The design methodology includes market observation, interviews with child psychologists and teachers, literature studies on anthropomorphism, and questionnaires to validate character designs. According to child psychologist interviews, children show greater preference for animal characters. This book simplifies complex spiritual concepts while serving as an interactive and engaging solution for parents and educators to teach Christian morals and faith.

Keywords: Antropomorphism, Biblical lamb symbolism, Christian children's books, Character design, The Bible

## 1. Introduction

Buku cerita anak, menjadi salah satu media edukasi yang efektif dalam pembelajaran sehari-hari sejak anak usia dini. Buku cerita anak adalah buku untuk membaca untuk anak yang terdapat gambar dan teks yang saling keterkaitan satu sama lain agar anak memahami hubungan antara cerita dengan gambar. Menurut Davis, dalam Adipta (Adipta, 2016), buku cerita bergambar menjadi media pendidikan yang menarik untuk digunakan karena buku cerita bergambar dapat mendorong semangat untuk belajar. Buku menjadi media yang sangat dekat dengan pembelajaran anak-anak, maka buku menjadi media yang tepat untuk pembelajaran pendidikan anak. Di jaman yang semakin modern dan digital, anak-anak sering terpapar berbagai informasi yang tidak selalu benar dengan nilai-nilai moral dan keagamaan. Maka, diperlukan media edukatif yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan religius dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, kurangnya buku anak Kristen yang tersebar di pasaran, menyebabkan tingginya urgensi dalam perancangan ini. Oleh karena itu, perancangan ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam pengembangan media edukasi anak berbasis agama, tetapi juga memberikan solusi terhadap kebutuhan akan media edukasi dalam membangun moral dan spiritualitas anak.

Melalui cerita dan visual yang menarik, anak-anak dapat belajar untuk memahami konsep yang rumit atau kompleks dengan pendekatan yang mudah dipahami dan menyenangkan. Konsep yang kompleks artinya pemahaman akan suatu hal yang memiliki tingkat pemahaman yang sulit dimengerti oleh anak-anak, contohnya nilai-nilai religius, moralitas dan simbolisme. Sebagai konsep yang kompleks bagi anak-anak karena membutuhkan pemahaman tentang makna abstrak, hubungan sebab-akibat dan sudut pandang yang lebih luas. Maka karena itu, penggunaan cerita yang menarik, karakter yang dekat dengan anak-anak, serta pendekatan karakter visual dengan menggunakan konsep visual antropomorfisme dapat membantu menyederhanakan konsep kompleks yang sulit dimengerti untuk anak usia dini.

Secara tidak sadar, manusia sering melakukan konsep antropomorfis dalam kehidupannya. Sering kali, manusia mengaitkan atau memberikan sifat manusia kepada hewan, benda ataupun fenomena alam. Menurut Airenti (Airenti dkk., 2019), antropomorfisme muncul sejak bayi dan berkembang seumur hidup, bukan hanya kesalahan berpikir anak-anak. Antropomorfisme seringkali ditemui di kehidupan sehari-hari, misalnya orang sering berbicara dengan pohon, hewan peliharaannya atau fenomena alam seperti hujan. Misalnya, bentuk perilaku yang menggunakan antropomorfis adalah “mobilnya terlihat seperti tersenyum”. Selain itu, antropomorfisme juga sangat umum dalam cerita anak, film dan media lainnya, misalnya *Shaun the Sheep*, *Mickey Mouse*, *Pink Fong*, dan video *Baby Shark*. Dapat disimpulkan bahwa antropomorfisme adalah bagian alami dari cara manusia, termasuk anak-anak, dalam memahami dunia. Penemuan ini tentu menjadi penemuan penting agar anak-anak lebih mudah dalam menyerap isi cerita karena secara alami, anak-anak akan merasa lebih dekat dengan karakter tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan seorang psikolog anak, Dra. Astrid Regina Sapii Wiratna dalam wawancara, anak-anak cenderung menyukai buku cerita dengan karakter hewan, misalnya kelinci, kucing dan anjing yang lebih dekat dengan mereka. Namun, konsep antropomorfis banyak menuai pro dan kontra di antara banyak ahli psikologi anak.

Selain membuat karakter lebih menarik untuk anak-anak, antropomorfisme juga dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan religius yang ingin dicapai dari buku seri “*What’s Around Ami?*”. Salah satu simbol yang sering digunakan dalam ajaran Kristen adalah domba, yang melambangkan kepolosan, pengorbanan dan kepemimpinan Tuhan sebagai Gembala. Dengan menerapkan konsep antropomorfisme pada karakter domba, cerita dalam buku ini dapat menggabungkan pendekatan visual dan makna spiritual yang mendalam dari Alkitab. Dalam desain karakter ini, seekor anak domba berwarna putih dinilai cocok untuk dijadikan karakter utama dari buku “*What’s Around Ami?*” karena anak domba sering diasosiasikan dengan umat manusia yang membutuhkan arahan dalam menjalani hidup. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Mesalayuk (Yasrin Mesalayuk, 2023) dalam literatur teologi, Tuhan memandang umat-Nya seperti domba yang perlu seorang gembala untuk menjaga dan membimbing mereka. Dapat disimpulkan bahwa anak domba dimaknai sebagai simbol manusia, anak Allah, hamba Allah, atau umat Allah.

Fokus dalam penelitian dan perancangan ini adalah proses dalam perancangan karakter dalam *What’s Around Ami?* Dengan menerapkan konsep antropomorfisme dan simbolisme domba dalam ajaran Alkitab. Pendekatan ini dipilih karena karakter hewan yang diberikan sifat manusia dapat membantu anak-anak memahami konsep moral dan spiritual dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan mengadaptasi simbolisme ke dalam karakter yang menarik dengan konsep antropomorfis, penelitian ini bertujuan menciptakan buku cerita anak yang edukatif, tetapi juga terasa dekat dan mampu membangun pemahaman religius dengan cara yang sederhana dan mudah. Tujuan dari perancangan ini adalah mengidentifikasi visual dan naratif yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan spiritual untuk mendukung tujuan dari buku anak “*What’s Around Ami?*”, serta mengkaji bagaimana cara untuk merancang desain karakter yang cocok dengan tema dari buku seri tersebut. Manfaat dari perancangan ini adalah dapat menambah wawasan akademik terkait perancangan karakter dengan pendekatan konsep antropomorfisme dan simbolisme dalam Alkitab. Selain itu, perancangan ini mengembangkan literatur anak berbasis religius, serta menjadi referensi dalam perancangan selanjutnya.

## 2. Research Method

Metode yang digunakan dalam perancangan buku seri cerita anak “What’s Around Ami?”, penulis menggunakan metode penelitian campuran, yang terdiri metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode ini menggunakan data yang lebih objektif dan dapat memperkuat dasar dalam proses perancangan ini.

Metode kualitatif digunakan untuk menggali informasi dengan spesifik dan lebih dalam melalui wawancara dengan guru TK dan SD, serta wawancara dengan Psikolog. Observasi ke beberapa tempat untuk memastikan pasar buku anak berbasis Alkitab. Studi literatur mengenai ilustrasi anak, buku anak, antropomorfisme, teologi, perkembangan anak dan kognitif anak. Data ini dapat memberikan pemahaman yang cukup untuk memahami kebutuhan target audiens, yaitu anak usia 4-7 tahun.

Sementara itu, metode kuantitatif diterapkan melalui penyebaran kuesioner kepada anak dan orang tua untuk memperoleh data yang akurat dan faktual mengenai preferensi visual anak terhadap karakter hewan. Data kuantitatif ini membantu menguatkan temuan dari data kualitatif dan memberikan arah yang lebih terukur.

Dengan menggunakan metode campuran, proses perancangan menjadi lebih terukur dengan tepat. Hasil dari metode campuran ini menjadi landasan utama dalam merancang karakter dan ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

## 3. Results and Analysis

Perancangan karakter dalam buku cerita anak “What’s Around Ami?” mengacu pada pendekatan sistematis yaitu pengumpulan data, perancangan konsep, *rough design*, alternatif desain, validasi desain, dan implementasi desain. Dari tahapan tersebut diharapkan menjadi sebuah karya yang bukan sekadar menarik dari segi visual, tetapi juga berfungsi dengan baik sebagai elemen paling penting dalam buku cerita anak ini dalam mendukung edukasi spiritual dan moral bagi anak usia dini.

### 3.1. Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data, penulis mulai untuk menguraikan berbagai fenomena yang terjadi. Pengumpulan data ini mengacu pada data kualitatif, dimulai dari observasi media pembelajaran anak, video yang anak-anak suka, wawancara dengan berbagai narasumber, yaitu psikolog anak, guru sekolah, dan juga guru sekolah minggu. Selain itu, terdapat berbagai studi literatur terkait buku anak, ilustrasi dan psikologis anak. Terdapat studi yang mendalam terkait antropomorfisme dan simbolisme domba dalam Alkitab agar karakter yang dirancang dapat lebih relevan dengan cerita dan makna dalam buku cerita tersebut.

Alkitab mengajarkan kasih dan berbagai nilai lainnya yang mengajarkan kasih dengan maksud menjadikan manusia hidup bermoral dan bermakna. Namun, Alkitab sulit dipahami bagi orang dewasa, terlebih lagi untuk anak-anak. Alkitab sulit dipahami karena isinya berdasarkan budaya yang berbeda dari budaya Indonesia, zaman yang berbeda, dan juga narasi Alkitab yang bersifat abstrak, kompleks dan penuh dengan perumpamaan. Pernyataan tersebut sesuai dengan wawancara dari salah satu guru sekolah TK dan SD, Ibu Sophia Rina Setyoutami, dan guru sekolah minggu, Stella Mardianra. Selain itu, pernyataan tersebut sesuai dengan kuesioner yang dikumpulkan oleh penulis untuk 100 orang dengan kisaran usia 25-35 tahun. Sebanyak 89,1% responden menyatakan bahwa Alkitab sulit dipahami untuk orang dewasa maupun anak-anak.



Figure 1 Kuesioner Kesulitan Alkitab

Dengan adanya fenomena tersebut, sudah seharusnya media pembelajaran yang sesuai dengan anak-anak adalah buku anak. Namun, penulis telah melakukan observasi ke berbagai toko buku. Mulai dari Gramedia Lippo Mall Sidoarjo, Gramedia Royal Plaza, Gramedia Tunjungan Plaza, Periplus Galaxy Mall, dan Gramedia Pakuwon City Mall, untuk membandingkan bagaimana pasar dari buku anak religius ini. Berdasarkan observasi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa buku-buku anak yang bertemakan religius dan spiritual yang berbasis Alkitab sangat jarang, dan penyajian ceritanya pun cenderung monoton. Dapat disimpulkan bahwa ketersediaan buku cerita anak dengan kisah Alkitab sangatlah sedikit, terutama untuk anak-anak usia dini. Selain itu, terjadi juga kesenjangan antara buku anak agama Kristen/Katolik dengan agama lain. Dengan berbagai permasalahan yang telah terurai, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan buku anak berbasis Alkitab sangat mendesak dan tidak sebanding dengan kebutuhan dari konsumen.

Setelah meneliti lebih lanjut, penulis menemukan bahwa dalam media pembelajaran anak-anak yang banyak disukai, misalnya video Youtube, acara TV dan berbagai media lainnya, terdapat kecenderungan bahwa anak usia dini menyukai karakter hewan. Observasi selanjutnya adalah observasi pada media-media yang sering digunakan anak dalam sehari-hari, misalnya video Youtube atau kartun TV. Terdapat banyak kartun dan video Youtube yang populer dengan karakter berbentuk hewan, misalnya *Baby Shark*, *Pink Fong*, *Shaun the Sheep*, dan *Bluey*. Hal ini dapat diperkuat dari pandangan Dr. Astrid Regina Sapii, seorang psikolog anak, dalam wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan beliau.

Selanjutnya, penulis melakukan wawancara bersama psikolog anak, Dr. Astrid Regina Sapii. Ia menyatakan bahwa, anak-anak biasanya menyukai ilustrasi hewan-hewan yang dekat dengan mereka, karena penggambaran hewan dinilai menarik bagi mereka, dan dapat membantu mereka mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari. Dr. Astrid Regina Sapii juga menyatakan bahwa anak-anak sulit untuk memahami konsep yang abstrak seperti cerita religius, maka perlu dibantu dengan cara penyampaian dan ilustrasi yang mendukung agar anak tidak kebingungan. Anak lebih menyukai buku dengan gambar hewan-hewan yang lucu dan menggemaskan, hal tersebut dinilai dapat dimanfaatkan untuk membuat buku cerita, dan media dengan tingkat efektivitas tinggi untuk mengajarkan moral dan perilaku positif, sesuai dengan tujuan dari perancangan buku seri bercerita "*What's Around Ami*". Pemanfaatan karakter hewan ini dekat dengan konsep antropomorfisme.

Agar perancangan ini lebih mendalam, penulis mengkaji berbagai studi literatur tentang antropomorfisme dan simbolisme domba dalam Alkitab. Menurut Airenti (Airenti dkk., 2019) antropomorfisme dapat didefinisikan sebagai cara alami manusia dalam berinteraksi dengan entitas non-manusia, dengan memanusiasikan benda, hewan, atau fenomena alam dan seolah-olah mereka adalah manusia. Sedangkan menurut Burke & Copenhaver (Burke & Copenhaver, 2004), antropomorfisme didefinisikan sebagai penggunaan karakter hewan yang memiliki sifat, perilaku dan emosi manusia dalam buku anak. Antropomorfisme sudah digunakan dalam buku anak sejak lama, dan berkembang seiring dengan perubahan isu sosial dan budaya. Hal tersebut dikarenakan antropomorfisme mulai terlihat pada anak-anak sejak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa mulai usia 5 tahun, anak sudah menunjukkan kecenderungan untuk melihat suatu entitas dan akan memanusiasikannya. Bahkan, bayi dan anak usia dini sudah memiliki kesadaran dan bereaksi pada objek mati seolah-olah mereka adalah manusia.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa antropomorfisme dapat berdampak positif dan negatif bagi anak-anak. Menurut Wen Wan dan Peng Chen (Wan & Chen, 2021), antropomorfisme dapat memberikan manfaat psikologis seperti memberikan rasa nyaman dan keterikatan pada objek. Selain itu, antropomorfisme dapat mampu membuat anak-anak memahami konsep abstrak dan kompleks seperti moral dan spiritualitas dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Penggunaan penggambaran karakter secara antropomorfik memiliki dampak pro dan kontra dalam penggunaannya. Menurut Dr. Helen Idowu Adhuze pada penelitiannya di tahun 2022 (Adhuze, 2022), Antropomorfisme memiliki dampak positif dalam literatur anak, terutama dalam menarik perhatian, menyampaikan pesan moral, dan mendukung pembelajaran sosial. Dengan menghadirkan karakter hewan yang berperilaku seperti manusia, antropomorfisme dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi konkret dan membantu anak memahami konsep abstrak melalui bukti nyata dalam cerita. Menurut Adhuze (Adhuze, 2022), membaca kisah dengan karakter hewan juga dapat menumbuhkan empati pada anak-anak serta membantu mereka mengenali diri mereka dalam cerita yang dibaca. Selain dampak pro, antropomorfisme juga memiliki dampak kontra. Menurut Patricia Ganea pada tahun 2014 (Ganea dkk., 2014), Penggunaan karakter antropomorfik dalam pembelajaran dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep, terutama dalam memahami karakteristik biologis hewan. Ganea et al., (2014) menyatakan bahwa penyajian hewan dengan sifat manusia dalam cerita dapat menghambat pemahaman anak-anak terhadap aspek biologis yang sebenarnya. Akibatnya, anak-anak mungkin mengembangkan pemahaman yang keliru tentang perilaku, habitat, atau sifat alami hewan. Namun, dampak kontra tersebut dipatahkan oleh penelitian menurut Gabriella Airenti pada tahun 2018 (Airenti dkk., 2019). Menurut Airenti (Airenti dkk., 2019), Antropomorfisme merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran anak, sementara dampak negatif yang dikaitkan dengannya lebih sering mencerminkan bias orang dewasa. Dalam literturnya, Airenti (Airenti dkk., 2019) menyatakan bahwa antropomorfisme dapat mendukung imajinasi, kreativitas, dan pembelajaran sosial, asalkan digunakan dengan bijak dan tidak berlebihan. Penerapan karakter antropomorfik harus dirancang dengan cermat agar tidak menimbulkan risiko atau kesalahpahaman antara dunia nyata dan fantasi. Keseimbangan antara keduanya perlu dijaga dengan menghadirkan karakter antropomorfik yang tetap mempertahankan sifat alami dari hewan atau objek yang diwakili. Selain itu, Airenti (Airenti dkk., 2019) juga menyarankan agar emosi yang kompleks dibatasi dalam penggambaran karakter, serta penggunaan antropomorfisme lebih difokuskan untuk mengajarkan nilai moral dan sosial. Penting untuk menghindari generalisasi yang keliru, seperti selalu menggambarkan rubah sebagai hewan yang licik.

Antropomorfisme dapat ditemukan di Alkitab berupa metafora-metafora Tuhan yang digambarkan sebagai manusia. Menurut Mtshiselwa pada tahun 2018 (Mtshiselwa & Mokoena, 2018) pandangan penggambaran Allah sebagai makhluk yang mirip manusia adalah hasil dari proyeksi manusia terhadap konsep keTuhanan, yang mencerminkan sifat-sifat manusia sendiri untuk dapat lebih dipahami. Menurut Wronka (2021), Alkitab dapat memberikan dampak positif luas pada anak-anak, termasuk pengembangan sikap positif, peningkatan literasi, pembentukan karakter, dan pertumbuhan spiritual. Hal tersebut juga membantu anak-anak dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun dampak yang dibawa oleh Alkitab baik untuk anak-anak, memahami pesan yang ingin disampaikan dari Alkitab sulit untuk anak-anak. Menurut Dalton (2024), Alkitab memiliki gagasan yang abstrak dengan narasi yang kompleks sehingga sulit dimengerti oleh anak-anak. Kompleksnya Alkitab menyebabkan adanya perumpamaan-perumpamaan atau simbolisme yang digunakan agar memudahkan pesan untuk dipahami oleh pembaca. Salah satu bentuk simbolisme domba dapat ditemukan di Alkitab dari injil Yohanes 3:14. Domba dalam Alkitab sering kali digunakan untuk menggambarkan Yesus Kristus, terutama dalam konteks "Anak Domba Allah" yang menghapus dosa dunia. Ini mencerminkan ketaatan penuh Yesus kepada Bapa dan kesediaannya untuk menderita demi keselamatan umat manusia. Menurut Mesalayuk (2023), Domba dalam Alkitab memiliki beberapa makna, simbolisme domba dalam Alkitab mencakup aspek kemurnian,

pengorbanan, dan kemenangan. Secara teologis, domba melambangkan peran Yesus dalam menghapus dosa dan menegakkan rencana ilahi, sementara secara filosofis, ia mencerminkan sifat-sifat luhur yang dihubungkan dengan Tuhan. Perumpamaan domba dalam Alkitab tidak hanya sebagai Yesus Kristus saja. Pada Mazmur 23 : 1-6 berbunyi 1 Mazmur Daud.

Tuhan adalah gembalaku, takkan kekurangan aku. Ia membaringkan aku di padang yang berumput hijau, Ia membimbing aku ke air yang tenang; Ia menyegarkan jiwaku. Ia menuntun aku di jalan yang benar oleh karena nama-Nya. Sekalipun aku berjalan dalam lembah kekelaman.

Dari ayat tersebut penggambaran domba dapat diartikan sebagai umat-umat Tuhan, karena dalam ayat tersebut Tuhan digambarkan sebagai gembala dan gembala tersebut dibaringkan di padang rumput hijau dan membimbing umatNya yang digambarkan sebagai domba yang kehausan ke air yang tenang.

### 3.2. Perancangan Desain

Berdasarkan tahap persiapan atau pengumpulan data yang telah dilakukan penulis, penulis dapat memulai tahap perancangan desain, yaitu tahap dimana gagasan pokok ditetapkan dengan memilih tema utama dan menentukan *keyword* yang dapat penulis gunakan dan kembangkan dalam perancangan karakter ini. Tema utama yang penulis gunakan adalah spiritual dan moralitas, sedangkan *keyword* yang penulis gunakan adalah “Kisah Alkitab sebagai Teman Anak”. *Keyword* ini dapat dikembangkan menjadi karakter yang sesuai dengan buku cerita tersebut. Makna konotatif dari *keyword* tersebut adalah kisah Alkitab yang disajikan dengan cara yang sederhana, dekat dan akrab bagaikan teman untuk anak.

Dari *keyword* yang telah ditentukan, penulis mulai untuk menentukan konsep verbal dan konsep visual. Dalam konsep visual, penulis menentukan gaya gambar, yaitu menggunakan gaya gambar antropomorfik dengan nuansa fantasi untuk anak. Antropomorfik digambarkan sebagai hewan yang diberi sifat atau perilaku manusia dalam berinteraksi dalam lingkungan menyerupai manusia. Gaya gambar ini terinspirasi dari buku anak vintage, yaitu Peter Rabbit, dengan penulis Beatrix Potter. Gaya gambar ini sering dikaitkan dengan cerita sederhana yang memberikan kesan lembut cocok dengan cerita yang bertemakan mendidik, religius dan kasih sayang. Gaya gambar ini tidak meninggalkan kesan yang berlebihan dalam ilustrasinya, sehingga anak fokus pada isi ceritanya. Karakter utama Ami, Mama Ami dan Papa Ami dikembangkan secara menyeluruh berdasarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam cerita. Dari sisi psikologis, Ami menjadi simbol cinta kasih yang tumbuh, belajar mencintai dengan ketulusan dan dengan mengekspresikannya secara nyata dengan adegan-adegan yang ada di dalam cerita misalnya berdoa, membantu orang tua atau bermain dengan teman.

### 3.3. *Rough Design* dan Alternatif Desain

Ami sebagai tokoh utama dari buku ini. Penggambaran tokoh Ami sebagai anak domba putih yang dengan tubuh bulat, bulunya tebal dan berwarna putih memberikan kesan lembut dan bersahabat. Penggambaran matanya yang besar memancarkan ekspresi polos dan ceria, telinganya panjang dan sedikit terkulai, tubuhnya kecil dengan geometri awal berbentuk bulat. Pakaian Ami cenderung sederhana menggunakan warna cerah dan hangat, yaitu kuning dan oranye dengan motif floral. Pembuatan karakter ini terdiri dari 3 alternatif, dengan acuan domba yang berbeda-beda. Mulai dari domba dengan bulu yang tipis sampai dengan bulunya yang tebal. Selain itu, telinga dan pakaiannya juga berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.

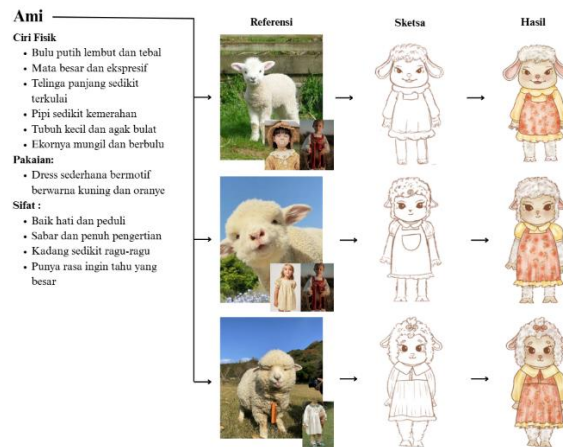


Figure 2 Acuan karakter Ami

Karakter pendamping yang pertama adalah Mama, yang direpresentasikan sebagai sosok yang lembut, penuh kasih dan telaten. Mama sering digambarkan dalam aktivitas keseharian seperti menyiapkan makanan, membacakan cerita dan mengurus kebun. Menurut Ghozali (2020), karakter geometris ini memiliki bentuk bulat dengan nilai psikologi yang ramah, umum untuk penggambaran seorang ibu. Mama Ami memiliki tubuh yang lebih tinggi dan sedikit lebih ramping dan memiliki bulu putih yang lembut. Mama Ami mengenakan apron untuk menunjukkan peran sebagai ibu yang merawat rumah dan kebun. Mama Ami juga menggunakan bandana yang mirip dengan mantilla, penutup kepala atau kerudung yang dikenakan wanita Katolik saat berdoa. Karakter ini dibuat dengan 3 alternatif, mulai dengan acuan domba betina dengan bulu yang tipis sampai yang tebal. perbedaan juga terlihat antara telinga, bentuk mata, penggunaan mantilla dan bajunya.

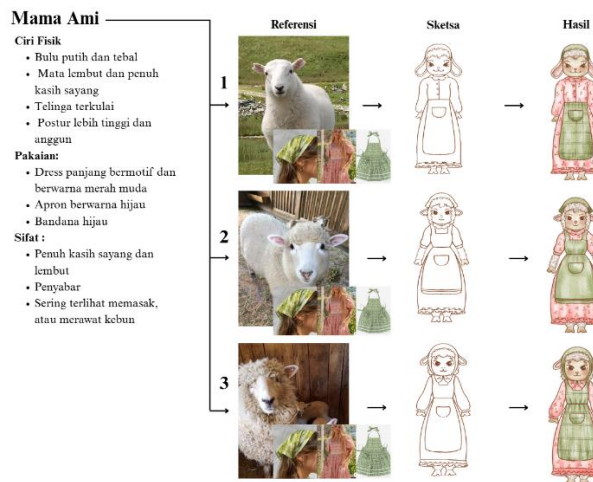


Figure 3 Acuan karakter Mama Ami

Karakter pendamping yang kedua adalah Papa Ami, digambarkan sebagai sosok ayah yang hangat, sabar dan penyayang. Bentuk geometris awal dari Papa Ami adalah berbentuk kotak dengan sudut yang sedikit melengkung. Menurut Ghozali (Ghozali, 2020), secara psikologis bentuk ini terkesan kestabilan, tenang, kekuatan kuat dan cocok untuk seorang ayah yang menjadi kepala keluarga. Papa Ami memiliki tubuh yang lebih besar, memiliki mata yang lebih kecil dan menggunakan kacamata. Telinganya lebih tegak dan mempunyai tanduk, seperti domba jantan pada umumnya. Acuan yang digunakan untuk perancangan karakter Papa Ami adalah domba jantan yang bulunya tidak bersih seperti karakter Ami dan karakter Mama Ami, tubuhnya lebih berisi, mulai dari bulunya yang tipis sampai dengan tebal, bentuk telinga yang berbeda-beda, dan ukuran dari

tanduk yang dimiliki karakter ini. Warna baju yang digunakan adalah warna coklat kekuningan dan hijau tua.

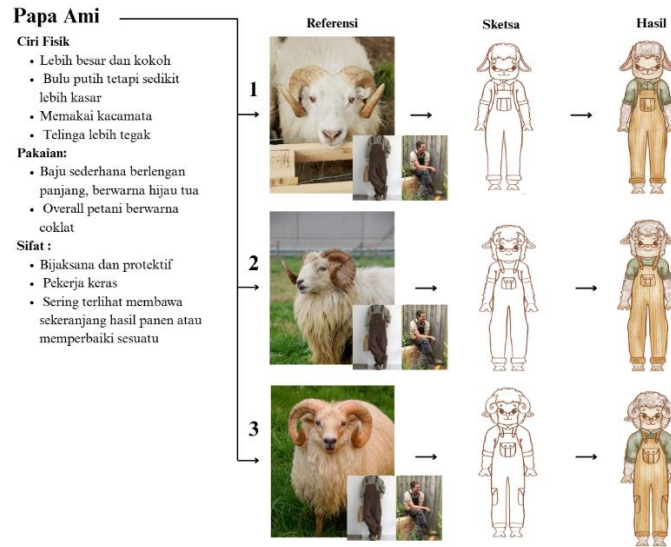


Figure 4 Acuan karakter Papa Ami

Seluruh karakter tidak hanya hadir sebagai pelengkap cerita, namun juga berfungsi sebagai media bagi anak untuk memposisikan diri mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dibuat menurut keyword yang sudah ditentukan. Selain itu karakter dibuat dengan tidak meninggalkan karakteristik asli hewan domba, agar anak tidak salah persepsi dalam pembelajaran biologis mereka. Beberapa karakter ini dirancang dengan baik secara visual maupun cerita agar dapat menyampaikan pesan secara mudah dan dipahami anak-anak, sekaligus menciptakan kedekatan emosional dengan pembaca.

**3.4. Validasi Desain**

Untuk memperkuat desain karakter dan memastikan kesesuaian dengan preferensi target audiens, penulis melakukan kuisisioner kepada 30 responden anak usia 4-7 tahun, guru dan orang tua, yang dilakukan secara online dengan platform google form. Kuisisioner ini berisi masing-masing 3 alternatif desain dari Ami, Mama Ami, Papa Ami serta beberapa karakter pendukung lainnya. Hasil dari kuisisioner digunakan sebagai validasi untuk menetapkan versi karakter yang paling disukai dan paling efektif dalam menyampaikan nilai cerita. Dari pilihan yang telah ditentukan audiens akan dijadikan acuan dalam tahap sintesis sebagai desain final yang akan diaplikasikan dalam buku tersebut secara visual. Berikut adalah hasil dari kuisisioner karakter Ami.



Figure 5 Alternatif karakter Ami

Menurutmu, mana karakter **Ami** yang paling menarik?  
30 responses

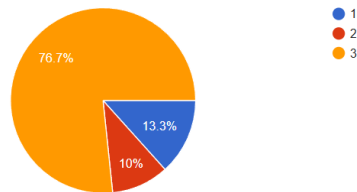


Figure 6 Hasil kuisisioner karakter Ami

Berdasarkan kuisisioner tersebut, sebanyak 76,6% menyukai karakter Ami alternatif ke 3. Sebanyak 13,3% menyukai alternatif ke 1, dan 10% menyukai alternatif ke 2. Dapat disimpulkan bahwa alternatif ke 3 akan dijadikan acuan untuk menggambar desain final dalam buku “What’s Around Ami?”. Selanjutnya adalah pemilihan karakter untuk Mama Ami, berikut adalah hasil kuisisionernya.



Figure 7 Alternatif karakter Mama Ami

Menurutmu, mana karakter **Mama Ami** yang paling menarik?  
30 responses

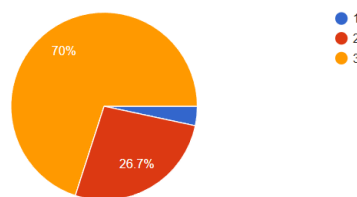


Figure 8 Hasil kuisisioner karakter Mama Ami

Berdasarkan kuisisioner yang telah dilakukan, sebanyak 70% audiens menyukai karakter Mama Ami pada alternatif ke 3. Kurang dari 5% audiens menyukai alternatif 1, dan sebanyak 26,7% menyukai alternatif ke 2. Karakter Mama Ami dengan alternatif ke 3 akan dijadikan acuan untuk buku “What’s Around Ami?”. Yang terakhir adalah kuisisioner untuk pemilihan karakter Papa Ami, berikut adalah hasil dari kuisisioner tersebut.

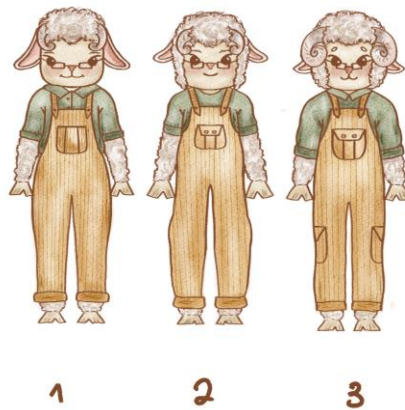


Figure 9 Alternatif karakter Papa Ami

Menurutmu, mana karakter **Papa Ami** yang paling menarik?  
30 responses

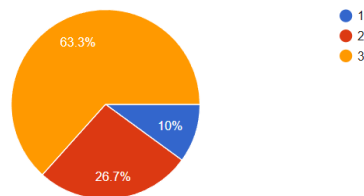


Figure 10 Hasil kuesioner karakter Papa Ami

Berdasarkan kuesioner, sebanyak 63,3% dari total 30 audiens menyukai karakter Papa Ami alternatif ke 3, sebanyak 26,7% menyukai alternatif ke 2, dan sebanyak 10% menyukai alternatif ke 1. Alternatif ketiga dari Papa Ami menjadi acuan untuk menggambar pada buku seri “What’s Around Ami?”

### 3.5. Implementasi Desain

Dalam tahap implementasi desain, proses penggabungan antara karakter yang sudah dipilih. Tahap ini berfokus pada visualisasi awal dalam bentuk sketsa, proporsi, dan ekspresi yang merepresentasikan karakter sesuai dengan acuan yang sudah dipilih dan jalan cerita. Serangkaian sketsa dibuat untuk mengeksplorasi pose, ekspresi dan gestur. Berikut adalah hasil dari tahap sintesis dari karakter Ami, Mama Ami dan Papa Ami.



Figure 11 Sketsa halaman 1 dan 2



Figure 12 Sketsa halaman 9 dan 10

Selanjutnya adalah realisasi konsep kedalam media utama, yaitu buku cerita seri “What’s Around Ami?”. Setelah konsep karakter ditetapkan melalui tahap elaborasi dan sintesis, tahap selanjutnya adalah realisasi ke media, mulai dari halaman buku cerita, cover depan, serta elemen tambahan lain. Tahap ini menekankan pentingnya konsistensi dalam setiap karakter dan isi cerita dalam setiap visual yang digunakan. Berikut adalah beberapa realisasi konsep karakter Ami, Mama Ami dan Papa Ami di setiap medianya.



Figure 13 Pewarnaan halaman 1 dan 2



Figure 14 Pewarnaan halaman 9 dan 10

Tahap yang terakhir adalah tahap penyelesaian, yaitu proses akhir dalam penciptaan karya desain buku anak ini. dimana seluruh elemen visual dan naratif digabungkan dan dirapikan dalam bentuk siap dipublikasikan. Proses ini adalah proses finalisasi ilustrasi, penyusunan layout halaman, dan pengaturan tipografi. Dengan tahap ini, karya desain siap untuk dicetak, dan dipublikasikan sebagai produk akhir.

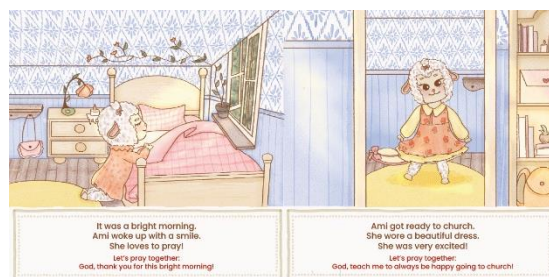


Figure 15 Desain final halaman 1 dan 2

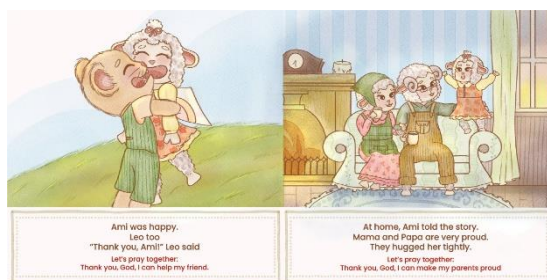


Figure 16 Desain final halaman 9 dan 10

#### 4. Conclusion

Perancangan buku cerita anak “What’s Around Ami?” memiliki tujuan untuk menciptakan media edukasi berbasis nilai-nilai Alkitab yang mudah dipahami anak-anak. Melalui pendekatan antropomorfisme dan simbolisme domba dalam Alkitab, karakter Ami, Mama Ami, dan Papa Ami diciptakan untuk membantu anak memahami konsep moral dan spiritual yang kompleks menjadi lebih sederhana, konkret dan menyenangkan bagi anak-anak. Antropomorfisme dapat meningkatkan keterikatan emosional anak dan memudahkan pemahaman nilai abstrak seperti kasih sayang dalam Alkitab. Simbolisme domba dalam Alkitab dipilih sebagai karakter utama karena melambangkan pengorbanan, dan hubungan manusia dengan Tuhan sebagai Gembala (Mazmur 23, Yohanes 3:14). Berdasarkan observasi di toko buku, buku ini dapat mengisi celah pasar untuk mengajarkan Alkitab secara sederhana kepada anak-anak. Proses perancangan ini melibatkan wawancara ahli kepada psikolog dan guru, observasi pasar dan kuesioner anak/orang tua untuk memvalidasi desain karakter. Pada tahap sintesis dan realisasi, penulis memastikan untuk konsisten dalam eksekusi visual dan disesuaikan dengan jalan cerita.

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan yaitu penelitian dan pengkajian lebih lanjut terkait efek antropomorfisme dalam pembelajaran dan psikologis anak, serta pengkajian ilmu teologi lebih lanjut dengan arti dari simbolisme domba dalam Alkitab agar analisis dalam antropomorfisme dan simbolisme domba dalam Alkitab lebih dalam. Selain itu, evaluasi dampak pembelajaran pun sangat direkomendasikan untuk menjadi alat ukur pemahaman anak terhadap nilai religius dan moralitas setelah membaca buku.

#### References

- Adhuze, Dr. H. I. (2022). The Face And Phases Of Anthropomorphism In Children’s Literature. *Tasambo Journal of Language, Literature, and Culture*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.36349/tjllc.2022.v01i01.006>
- Airenti, G., Cruciani, M., & Plebe, A. (2019). Editorial: The cognitive underpinnings of anthropomorphism. Dalam *Frontiers in Psychology* (Vol. 10, Nomor JUL). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01539>
- Burke, C. L., & Copenhaver, J. G. (2004). Animals as People in Children’s Literature. *Language Arts*, 81(3). <https://doi.org/10.58680/la20042896>
- Dalton, R. W. (2024). Engaging Childist Biblical Interpretation and Reading Studies to Enhance Children’s Bible Lessons. *Religious Education*, 119(1). <https://doi.org/10.1080/00344087.2023.2283669>
- Ganea, P. A., Canfield, C. F., Simons-Ghafari, K., & Chou, T. (2014). Do cavies talk? The effect of anthropomorphic picture books on children’s knowledge about animals. *Frontiers in Psychology*, 5(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00283>
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. *Kemendikbud*.
- Mtshiselwa, N., & Mokoena, L. (2018). Humans created god in their image? An anthropomorphic projectionism in the old testament. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 74(1). <https://doi.org/10.4102/hts.v74i1.5017>

- Pendidikan, J., Adipta, H., & Hasanah, M. (t.t.). *Tersedia secara online EISSN: 2502-471X PEMANFAATAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI SUMBER BACAAN SISWA SD*. <http://www.esllab>.
- Wan, E. W., & Chen, R. P. (2021). Anthropomorphism and object attachment. Dalam *Current Opinion in Psychology* (Vol. 39). <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.08.009>
- Wronka, S. (2021). Children's Positive Attitudes in the New Testament Epistles. *Poznańskie Studia Teologiczne*, 37. <https://doi.org/10.14746/pst.2020.37.02>
- Yasrin Mesalayuk. (2023). Kajian Teori Tentang Gembalakanlah Domba Allah Menurut 1 Petrus 5:1-11 Dan Aplikasinya Bagi Hamba Tuhan. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral*, 2(1). <https://doi.org/10.55606/lumen.v2i1.185>