

PERANCANGAN KARAKTER VISUAL TOKOH FANTASI DALAM BUKU CERITA PETUALANGAN DUNIA JAMU

Shelina Maulisha, Santi Sidhartani^{*)}, Atiek Nur Hidayati

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGR,
Jalan Nangka No. 58 C (TB. Simatupang) Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12530

*Penulis korespondensi: Santi Sidhartani, sidhartanisanti@gmail.com, DKI Jakarta, Indonesia

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter visual tokoh dalam buku cerita bergambar berjudul Petualangan Dunia Jamu. Informasi mengenai jamu . khususnya untuk anak-anak ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai manfaat positif jamu bagi kesehatan anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data bersumber pada literatur, observasi, dan wawancara. Isi materi dalam cerita buku cerita bergambar ini disampaikan dalam jenis cerita fantasi yang dapat meningkatkan daya tarik untuk pembaca anak. Pemilihan dan pengembangan karakter yang sesuai dan mendukung isi cerita dapat membangkitkan imajinasi anak sebagai target pembaca sehingga meningkatkan pemahaman dan upaya untuk mengenalkan manfaat kesehatan dari jamu tradisional.

Kata Kunci: Jamu, buku cerita bergambar, karakter visual, fantasi.

Abstract: The purpose of this study is to design the visual characters of children story book entitled *The Adventures of the World of Herbal Medicine*. The information about jamu as a herbal medicine, especially for children, is provided to educate young children about the positive benefits of jamu for their health. This study uses a descriptive qualitative research method, with data collection sourced from literature, observations, and interviews. The content of the material in the story book is delivered in a fantasy story genre which expected to increase the younger reader interest. The selection and development of characters are designed to fulfilled the compability to the content of the story so that it can stimulate the imagination of children as target readers, increasing understanding. The comprehensive goal of the design process in to introduce the health benefits of jamu traditional herbal medicine.

Keywords: jamu, children story book, visual character, fantasy.

Pendahuluan

Jamu merupakan minuman tradisional herbal khas Indonesia yang bahannya terbuat dari berbagai bahan alami dan telah menjadi bagian dari budaya masyarakat Indonesia. Istilah jamu berasal dari dua kata yaitu, “Djampi” yang berarti penyembuhan dengan menggunakan ramuan obat-obatan, doa-doa, atau aji-aji dan “Oesodho” yang artinya kesehatan (Isnawati & Sumarno, 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jamu didefinisikan sebagai obat tradisional yang dibuat dari akar-akaran, daun-daunan, dan sebagainya yang digunakan dengan cara diminum (Moeljadi dkk., 2016).

Jamu memiliki manfaat penting dalam menjaga kesehatan tubuh, dan memiliki kelebihan dari aspek harga yang relatif terjangkau serta efek samping yang minimal karena terbuat dari bahan alami. Selain berfungsi sebagai obat untuk beragam penyakit, jamu juga dapat dimanfaatkan untuk menjaga kebugaran tubuh dan mencegah penyakit. Bagi anak-anak, jamu bisa membantu meningkatkan nafsu makan (Army, 2018, hal. 2). Selain manfaat kesehatan, jamu juga memiliki nilai budaya yang tinggi. Budaya sehat jamu telah resmi ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) oleh Komite Konvensi Warisan Budaya Takbenda UNESCO pada Rabu, 6 Desember 2023, pukul 16.30 WIB (Wahyuni, 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman, minat masyarakat terhadap bahan makanan dan minuman tradisional semakin berkurang, dan kondisi masyarakat yang menunjukkan adanya peningkatan pengaruh budaya global dalam tradisi kuliner. Modernisasi dan globalisasi telah membawa perubahan besar dalam gaya hidup dan preferensi masyarakat, termasuk anak-anak. Anak-anak tidak cukup memiliki informasi mengenai jamu dan tanaman obat sehingga sulit untuk menyukainya. Padahal banyak sekali tanaman obat tradisional berkhasiat yang dapat tumbuh di sekitar lingkungan dan dapat dimanfaatkan untuk kesehatan (Setiawan dkk., 2018, hal. 55). Anak-anak lebih tertarik pada minuman instan modern yang sering kali tidak sehat, dibandingkan dengan jamu tradisional. Kandungan gula yang tinggi dalam minuman instan membuatnya tidak baik dikonsumsi secara berlebihan karena dapat mengakibatkan diabetes. Minuman instan lebih mudah dikenal secara luas karena banyak dipromosikan melalui media massa dan iklan. Stigma jamu yang memiliki rasa pahit dan identik dengan obat juga memberikan dampak yang signifikan bagi minat generasi muda (Zahro dkk., 2024).

Dalam masyarakat Indonesia, beberapa jenis jamu dipercaya aman dan bermanfaat bagi anak-anak. Jenis-jenis jamu ini telah disesuaikan dalam komposisi dan takaran agar tidak terlalu kuat bagi tubuh anak. Beberapa jenis jamu yang umum diberikan pada anak-anak, antara lain adalah jamu beras kencur, jamu kunyit asam, dan wedang jahe. Jamu beras kencur merupakan pilihan populer untuk anak-anak. Kandungan kencur pada jamu beras kencur bermanfaat untuk mengobati masuk angin, batuk, flu dan untuk menambah nafsu makan pada anak-anak (Sukini, 2018, hal. 44). Jamu beras kencur terbuat dari beras ketan, kencur, jahe, dan gula jawa, diklaim berkhasiat untuk menghilangkan rasa lelah, meredakan sakit kepala, dan meningkatkan nafsu makan (Ulaen, 2024, hal. 87). Jamu kunyit asam dihasilkan dari pengolahan bahan yang terdiri dari kunyit, asam, dan gula jawa. Masyarakat mengonsumsi kunyit asam dalam kehidupan sehari-hari meskipun tidak sedang sakit. Jamu ini dipercaya memiliki khasiat untuk menjaga kesehatan lambung. Kunyit memiliki manfaat anti inflamasi, antioksidan, meningkatkan sistem pencernaan, dan memperbaiki kesehatan kulit (Ulaen, 2024, hal. 87). Wedang Jahe telah lama digunakan untuk menghangatkan tubuh. Masyarakat Indonesia juga menggunakan jahe untuk meningkatkan nafsu makan, mencegah mual, dan membantu meringankan reumatisme (Army, 2018, hal. 20). Wedang jahe terbuat dari jahe, gula jawa, dan air, dan diyakini berkhasiat untuk menghangatkan tubuh, meredakan sakit kepala dan flu, serta memperkuat sistem kekebalan tubuh.

Nilai positif dan keunggulan jamu yang dapat mendukung kesehatan, perlu disampaikan kepada generasi muda khususnya anak-anak agar dapat menjadi bagian dari gaya hidup lebih sehat dan memberikan manfaat di masa mendatang. Salah satu media informatif yang memudahkan pembelajaran anak usia dini yaitu buku cerita bergambar. Menurut Faizah (2009) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbahasa pada siswa yang diberi pelajaran dengan menggunakan cerita bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberi pelajaran tanpa menggunakan cerita bergambar (h. 255).

Informasi mengenai manfaat dan pentingnya jamu sebagai bagian dari konsumsi yang bermanfaat untuk kesehatan perlu untuk diaplikasikan dalam media yang sesuai untuk target yang dituju. Dengan perancangan media berupa buku cerita bergambar yang ditujukan untuk anak-anak, informasi mengenai jamu sebagai kuliner tradisi yang juga menyehatkan diharapkan dapat mendukung upaya edukasi tentang jamu kepada anak-anak, sekaligus mendukung upaya pelestarian jamu secara umum.

Konsep Media

Buku cerita bergambar merupakan pengembangan dan perpaduan dari buku teks dan gambar yang sifatnya visual, dan menjadi media literasi untuk menyampaikan cerita secara visual dan naratif. Penggabungan teks dan ilustrasi dapat mendorong kecintaan anak terhadap kegiatan membaca mengembangkan dan mengeksplorasi pemahamannya (Faizah, 2009; Halim & Munthe, 2019). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar memiliki kemampuan untuk menarik perhatian, khususnya karena anak-anak cenderung menyukai buku cerita bergambar dengan gambar yang penuh warna dan menarik. Ilustrasi yang menarik membuat anak-anak lebih mudah memahami cerita, sehingga pesan cerita maupun pesan moral yang terkandung di dalam buku dapat dengan mudah disampaikan. Buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu* ini dimaksudkan untuk menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan nilai budaya, termasuk budaya tradisional Indonesia seperti jamu.

Buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu* dirancang untuk menjadi media pengenalan tentang budaya jamu dengan penyajian gambar yang unik, imajinatif, serta memiliki cerita bergenre fiksi petualangan yang menyenangkan dan menegangkan bagi anak-anak. Dalam perancangan cerita bergambar ini, cerita yang digunakan termasuk dalam jenis cerita fantasi. Seperti dijelaskan oleh Tim Kemendikbud dalam Azis (2023), cerita fantasi termasuk sebagai jenis teks narasi berisi cerita atau kisah imajinatif yang bersifat khayalan. Cerita yang ada di dalamnya pada umumnya melebihi realita sebenarnya. Dalam fungsi edukasi, Wicaksono (2014) menyampaikan bahwa cerita fantasi merupakan ragam sastra anak yang membahas materi yang dipahami oleh anak. Tingkat intelektual peserta didik difokuskan pada bagian isi cerita yang dapat diterima oleh logika peserta didik. Dengan menyampaikan hal yang tidak mungkin atau sulit dipahami menjadi sesuatu yang dapat menjadi mungkin atau dapat diterima akan membantu pemahaman anak sebagai peserta didik. Selain itu disampaikan juga oleh Huck dkk. dalam Azis (2023) bahwa cerita fantasi didefinisikan sebagai kisah yang tidak hanya disusun penuh makna oleh penulisnya, tetapi juga menyampaikan pesan yang bermanfaat bagi kehidupan dan bagi pembacanya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa jenis cerita fantasi dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian pesan yang bermanfaat bagi pembaca anak-anak. Wicaksono (2014) menyampaikan bahwa unsur imajinasi yang terkandung dalam cerita fantasi dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak. Anak-anak juga akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang disuguhkan melalui buku cerita anak tersebut.

Dalam cerita fantasi, alur cerita yang disampaikan bisa terdiri dari kisah fantasi secara keseluruhan atau gabungan antara cerita fantasi dan realistis (Rahmawati & Suyatno, 2019). Dalam cerita bergambar ini alur cerita menyampaikan perpindahan dari latar cerita realistis menuju ke latar cerita fantasi. Isi cerita dalam buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu*

ini adalah tentang petualangan dua kakak beradik bernama Malik dan Yaya yang tinggal di sebuah kota yang memiliki kegemaran tidak sehat. Hal ini menarik perhatian Jahi, makhluk penjaga dunia jamu yang akhirnya mengajak mereka memasuki dunia jamu, sebuah alam ajaib penuh tanaman obat tradisional Indonesia. Di sana, Malik dan Yaya belajar tentang khasiat jamu. Namun, petualangan mereka berubah menegangkan saat monster jahat menyerang. Mereka berdua harus bisa memahami dan menguasai ilmu jamu, agar bisa menyelamatkan diri dan kembali ke dunia nyata.

Perpindahan latar dalam alur cerita *Petualangan Dunia Jamu* berganti antara dunia manusia dan dunia jamu yang merupakan latar fantasi. Latar cerita realistik di dunia manusia menampilkan Jahi yang sedang berjalan-jalan di dunia manusia dan melihat dua anak kecil yang sedang membeli minuman instan yang tidak baik untuk kesehatan. Jahi memutuskan untuk diam-diam mengikuti kedua anak yang ternyata bernama Malik dan Yaya. Di rumah tersebut, Jahi melihat Nenek memberikan minuman jamu kepada Malik dan Yaya, namun mereka menolaknya. Melihat hal tersebut, Jahi memutuskan untuk masuk ke dalam mimpi mereka, dan cerita beralih ke latar fantasi yaitu di dalam dunia jamu. Saat terbangun, ternyata Malik dan Yaya terbangun di dunia jamu, dan bertemu Jahi, Nyitnyit, dan Encu. Setelah memperkenalkan diri. Para makhluk jamu tersebut mengajak Malik dan Yaya ke rumah jamu. Suasana menyenangkan tersebut berubah menjadi menegangkan karena tiba-tiba monster jahat menyerang dan semuanya ketakutan. Nenek Jamu berusaha melawan monster jahat dan berhasil mengusirnya, tetapi akhirnya beliau jatuh terkapar di tanah karena kehabisan tenaga. Menurut nenek jamu, monster jahat akan kembali lagi dan cara mengalahkannya adalah dengan menguasai keterampilan dan memiliki pengetahuan tentang jamu. Hal ini menyadarkan Malik dan Yaya untuk membantu sehingga mereka mempelajari manfaat jamu dan menggunakannya untuk memulihkan nenek serta mendapat kekuatan spesial untuk melawan monster jahat. Saat monster jahat datang kembali ke rumah jamu, Malik dan Yaya langsung yang telah memiliki kekuatan spesial berhasil mengalahkan mereka. Setelah berhasil menyelamatkan dunia jamu, Jahi, Nyitnyit, dan Encu mengantar Malik dan Yaya ke pintu keluar yang terdapat di pohon besar dengan melewati hutan. Latar cerita selanjutnya kembali berpindah ke dunia realistik, yaitu di kamar tidur Malik dan Yaya. Semenjak saat itu Malik dan Yaya gemar minum jamu karena sudah memahami manfaat kesehatannya.

Buku cerita bergambar ini memiliki tokoh yang dapat dibedakan berdasarkan latar ceritanya. Tokoh dengan latar dunia realita terdiri dari tokoh bernama Malik dan Yaya serta tokoh Nenek. Tokoh Nenek merupakan nenek dari Malik dan Yaya yang tinggal bersama mereka dan menyayangi mereka. Tokoh dengan latar fantasi dunia jamu terdiri dari para makhluk jamu, yaitu Jahi, Nyitnyit, Encu, dan Nenek Jamu. Mereka merupakan makhluk dunia jamu yang bertugas menjaga kelestarian resep jamu. Dasar penentuan tokoh ini disesuaikan dengan bahan baku jamu yang biasa dikonsumsi oleh anak-anak, yaitu beras kencur, kunyit asam dan wedang jahe.

Konsep Perancangan

Dalam perancangan karakter visual cerita, pertimbangan kesesuaian karakter dan daya tarik visual menjadi nilai penting untuk mendukung penyampaian isi cerita. Seperti disampaikan oleh Rahmawati & Suyatno (2019), bahwa tokoh yang dimunculkan dalam sebuah cerita sangat dibutuhkan untuk membuat cerita tersebut menjadi lebih hidup. Masing-masing tokoh yang diciptakan dalam sebuah karya akan memiliki karakter yang beragam dengan ciri khas yang

berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dalam sebuah buku cerita, pada umumnya akan terdapat tokoh yang mewakili sifat baik dan sifat jahat yang berlawanan sehingga akan berpengaruh dalam menyampaikan konflik di dalam cerita tersebut.

Dalam artikel ini, disampaikan proses perancangan beberapa tokoh atau karakter fantasi yang menjadi tokoh protagonis dalam cerita. Rahmawaty dan Suyatno (2019) menyampaikan bahwa tokoh protagonis merupakan tokoh utama yang mendukung berjalannya tujuan sebuah cerita atau novel. Pada umumnya tokoh dalam cerita dapat dilihat melalui dimensi fisiologis, dimensi psikologis dan dimensi sosiologis.

Terkait dengan perancangan karakter visual, dimensi fisiologis menjadi aspek penting dalam menampilkan karakter tokoh. Rahmawaty dan Suyatno (2019) menjelaskan bahwa dimensi fisiologis seorang tokoh berhubungan dengan penggambaran tokoh dari aspek fisiknya, seperti bentuk tubuh maupun jenis penggambaran tokoh yang digunakan. Sebuah tokoh dapat digambarkan dalam jenis sosok manusia atau jenis sosok lain yang aneh dan tidak biasa.

Pembahasan proses perancangan dalam artikel ini terdiri dari proses perancangan karakter visual tokoh yang termasuk dalam kelompok makhluk jamu yang terdiri dari Jahi, Nyitnyit, Encu, dan Nenek Jamu. Mereka merupakan makhluk dunia jamu yang bertugas menjaga kelestarian resep jamu.

Konsep Gaya Ilustrasi

Ilustrasi merupakan teknik visual untuk menggambarkan atau menjelaskan sebuah teks tertulis dan dapat membantu menjelaskan suatu ide, menceritakan sebuah kisah, atau memberikan hiasan. Elemen visual merupakan faktor yang memberikan pengaruh yang kuat dalam proses pembelajaran. Informasi dalam bentuk visual pada umumnya akan direspon lebih cepat daripada informasi dalam bentuk teks atau tertulis. Ilustrasi juga memberikan beberapa pengaruh positif dalam proses pembelajaran, seperti membantu memperkuat kemampuan mengingat dan membentuk pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Ilustrasi atau elemen visual seperti gambar juga berperan dalam memberikan stimulus emosional, memberikan daya tarik dan dapat meningkatkan motivasi pada pembaca (Lule, 2022). Penggunaan ilustrasi pada buku sangat penting karena ilustrasi dapat membantu pembaca memvisualisasikan tokoh atau cerita yang ditulis (Dzaky, 2023). Perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu* menerapkan gaya ilustrasi kartun. Perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu* menerapkan gaya ilustrasi kartun. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sutawijaya (2024) bahwa jenis ilustrasi yang baik dalam buku anak adalah ilustrasi yang sederhana dan tidak terlalu rumit, agar anak lebih mudah dalam memahami isi cerita. Gaya Ilustrasi yang memberi kesan lucu dan menyenangkan bagi anak-anak seperti kartun dapat menjadi daya tarik utama suatu buku untuk dibaca oleh anak (h. 7).

Konsep Skema Warna

Pemahaman warna dapat dibedakan berdasarkan pengertian dari aspek fisik maupun psikologis. Secara fisik, warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan atau dipantulkan dan dapat dilihat oleh mata manusia sedangkan dari aspek psikologis, warna merupakan bagian yang dapat memberikan pengalaman indera penglihatan (Sanyoto, 2005). Pemilihan warna sangat penting karena dapat memberikan pengaruh dalam pembentukan persepsi, emosi, dan respons audiens terhadap sebuah tampilan atau karya desain (Monica & Luzar, 2011, hal. 1085). Dalam perancangan buku *Petualangan Dunia Jamu* diterapkan warna pastel yang cerah dan terang. Seperti dikemukakan oleh Witari (2014) bahwa warna-warna pastel dengan nuansa cerah dapat menarik perhatian anak-anak dan merangsang pembentukan energi positif, termasuk

keaktivitas. Menurut Sutawijaya (2024), desain dengan tampilan warna cerah dan beragam, yang disesuaikan dengan tema cerita dan karakter dalam buku cerita bergambar juga dapat meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat pembentukan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi anak (hal. 7). Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku *Petualangan Dunia Jamu*, seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1
Skema warna
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Konsep Desain Karakter

Dasar pertimbangan utama dalam pengembangan desain karakter visual tokoh cerita tetap mengacu pada bentuk nyata objek yang diwakilinya, dengan pertimbangan fungsi penyampaian pengertian kognitif terkait pesan cerita untuk pembaca usia anak. Perancangan karakter visual dalam cerita *Petualangan Dunia Jamu* juga didasarkan penjelasan mengenai kesan garis dan bentuk dasar dalam membentuk persepsi bagi pembaca, untuk memperkuat kesan karakter sesuai penokohan dan alur cerita yang disampaikan untuk meningkatkan daya tarik bagi pembaca anak.

Karakter Garis dalam Perancangan Karakter Visual

Disampaikan oleh Solan dalam Miketić dkk., (2018) bahwa garis merupakan elemen visual sederhana yang berfungsi untuk menentukan bentuk dan membentuk persepsi visual pada pengamat. Kesan yang dihasilkan dapat dipengaruhi ketebalan, arah, posisi, maupun jenis atau tekstur garis yang ditampilkan. Kesan tebal tipisnya garis yang ditangkap oleh pengamat dapat mempengaruhi kesan yang terbentuk secara visual. Garis yang terlihat tipis akan memberikan kesan tidak terlihat dan tidak terlalu kuat, sedangkan garis yang lebih tebal memberikan kesan yang lebih kuat. Karakter yang jujur dan serius biasanya digambarkan secara visual dengan penggunaan garis yang cenderung lebih tipis, sedangkan karakter yang kuat, kasar dan kasar dapat diwakili dengan tampilan garis yang lebih tebal. Orientasi garis atau arah terbentuknya sebuah garis memberikan kesan yang berbeda terhadap pengamat. Garis horisontal biasanya memberikan kesan ketenangan, kekuatan, dan stabilitas. Garis vertikal memberikan kesan seimbang dan terlihat pada visualisasi karakter yang stabil memiliki kepercayaan diri. Garis diagonal dikaitkan dengan sifat dinamis dan memberikan kesan pergerakan. Posisi garis biasanya dikaitkan dengan kontur atau struktur garis, sedangkan jenis garis memberikan kesan sesuai bentuk yang ditampilkan. Garis lurus dipersepsikan sebagai sifat stabil dan konsisten, sementara garis lengkung memiliki kesan dinamis dan alami.

Karakter Bentuk dalam Perancangan Karakter Visual

Solan dalam Miketić dkk., (2018) menjelaskan bahwa beberapa bentuk dasar yang dikenal secara umum dapat memberikan kesan kepada pengamat. Bentuk lingkaran biasanya menjadi bentuk yang memberikan kesan adanya kesatuan, kedamaian, dan menyeluruh. Karakter visual yang didominasi bentuk melingkar biasanya memberikan kesan positif, kebajikan, dan memiliki kepedulian. Bentuk lingkaran seringkali digunakan dalam desain

karakter untuk anak-anak. Bentuk segitiga dapat mewakili beberapa ragam simbolik, sebagai contoh segitiga dengan puncak yang terletak di atas biasanya memberikan kesan stabil dan kuat, sedangkan bentuk segitiga terbalik memberikan kesan tidak seimbang dan ketegangan. Bentuk segitiga juga seringkali dikaitkan dengan kesan terkait energi dan temperamen. Karakter visual yang diwakili bentuk segitiga biasanya menggambarkan sifat agresif, atau tidak ramah. Bentuk persegi yang terdiri dari segi empat maupun bujursangkar dikenal sebagai bentuk yang memberikan kesan stabil dan paling kuat. Bentuk ini juga memiliki kesan rasional dan murni, sehingga seringkali digunakan untuk memvisualisasikan karakter atau tokoh pahlawan.

Proses Desain Karakter

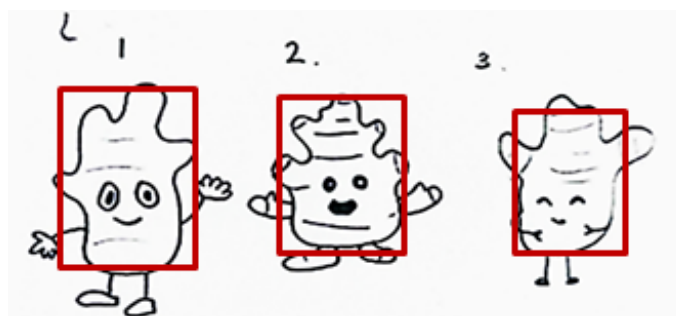
Karakter Jahi

Studi referensi karakter Jahi didasarkan pada bentuk jahe dengan eksplorasi bentuk yang dikembangkan dan dipadukan dengan gaya ilustrasi kartun, seperti yang terlihat pada gambar 2.



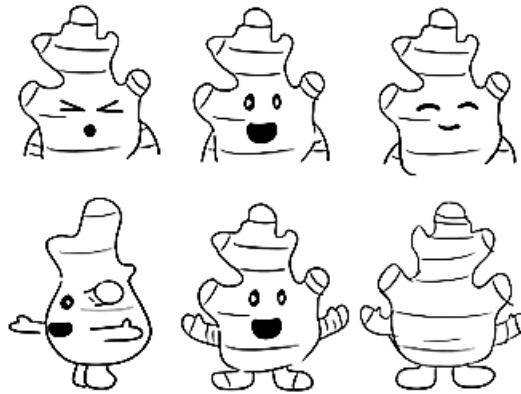
Gambar 2
Studi referensi karakter Jahi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Karakter Jahi dibuat dengan 3 alternatif desain karakter yang nantinya akan dipilih yang terbaik. Berdasarkan kesan sifat garis dan bentuk dasar yang terlihat pada bentuk jahe, karakter Jahi ini ditampilkan dengan dominasi bentuk persegi yang memiliki kesan karakter yang positif seperti kekuatan dan kestabilan, seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3
Karakter Jahi terpilih
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Alternatif karakter nomor 2 terpilih menjadi karakter desain yang dinilai sesuai karena adanya ekspresi ceria dan gaya gambar yang unik. Pada gambar 4 terlihat karakter terpilih dalam beberapa ekspresi dan gestur.



Gambar 4
Karakter Jahi terpilih
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

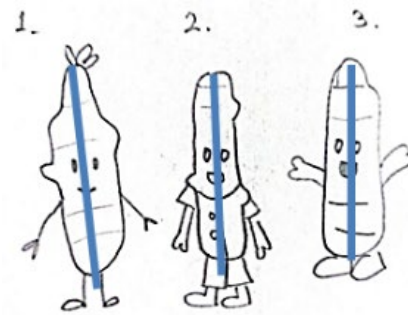
Karakter Nyitnyit

Studi referensi karakter Nyitnyit yang dapat dilihat pada gambar 5 didasarkan pada bentuk asli bentuk kunyit dengan pengembangan dan didasarkan pada penggunaan gaya ilustrasi kartun.



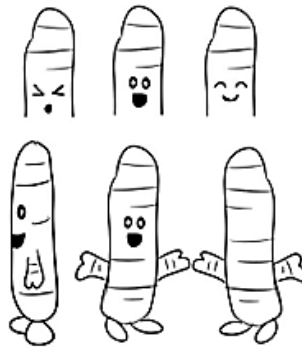
Gambar 5
Studi karakter Nyitnyit
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Proses pengembangan karakter Nyitnyit ditampilkan pada gambar 6. Pengembangan karakter dibuat dalam 3 alternatif desain karakter yang nantinya akan dipilih yang terbaik Selain disesuaikan dengan bentuk kunyit yang memanjang, karakter visual dari tokoh Nyitnyit memberikan kesan dominasi bentuk garis vertikal yang memiliki kesesuaian sebagai tokoh pahlawan atau protagonis yang positif.



Gambar 6
Alternatif karakter Nyitnyit
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Alternatif karakter ketiga dipilih karena memiliki kesan stabil dengan penggunaan bentuk kaki dan tangan yang terlihat memberikan kesan keseimbangan terhadap bentuk tubuh yang panjang dan tinggi. Gambar 7 menampilkan karakter Nyitnyit yang terpilih dalam beberapa ekspresi dan gestur yang berbeda.



Gambar 7
Karakter Nyitnyit terpilih
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

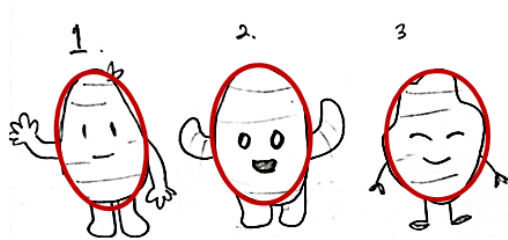
Karakter Encu

Studi referensi karakter Encu mengacu pada referensi bentuk kencur dan dikembangkan dalam gaya ilustrasi kartun, seperti yang terlihat pada gambar 8.

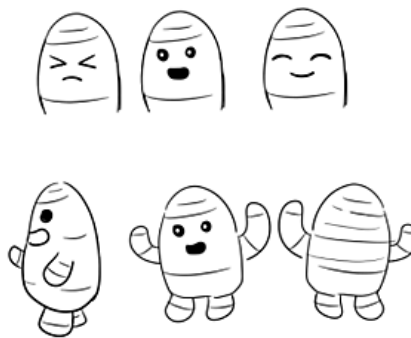


Gambar 8
Studi karakter Encu
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Pengembangan karakter Encu dibuat dengan 3 alternatif desain karakter yang nantinya akan dipilih sesuai kesan yang dihasilkan. Gambar 9 menampilkan pengembangan alternatif karakter Encu yang didasarkan pada bentuk kencur yang cenderung berukuran kecil dan membulat. Kesan membulat ini diterapkan pada pengembangan karakter Encu karena memberikan kesan positif dan kebaikan sehingga terkesan sebagai tokoh yang baik dan menyenangkan. Pengolahan ekspresi dan gesture karakter Encu yang terpilih ditampilkan pada gambar 10.



Gambar 9
Alternatif karakter Encu
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)



Gambar 10
Karakter Encu Terpilih
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

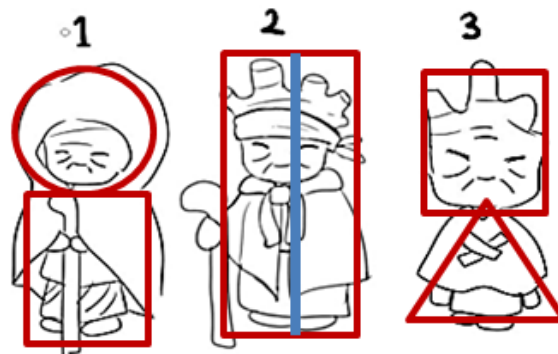
Karakter Nenek Jamu



Gambar 11
Studi karakter nenek jamu
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Selain tokoh Jahi, Nyitnyit dan Encu juga dimunculkan tokoh nenek jamu yang merupakan karakter tertua di dunia jamu. Nenek jamu diceritakan memiliki sifat pemberani, sesuai dengan perannya menjadi pemimpin di dunia jamu. Dasar pengembangan alternatif karakter Nenek Jamu didapatkan dari referensi bentuk rempah-rempah serta gestur fisik dari wanita usia lanjut, seperti dapat dilihat pada gambar 11.

Karakter Nenek Jamu dibuat dengan 3 alternatif desain karakter yang nantinya akan dipilih yang terbaik. Bentuk karakter nenek jamu dikembangkan dari bentuk dasar yang memiliki kesan positif sesuai dengan sifat tokoh dalam cerita. Alternatifnya bentuknya merupakan perpaduan dominasi kesan bentuk persegi, lingkaran maupun segitiga. Alternatif karakter nenek jamu dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12
Alternatif karakter nenek jamu
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Alternatif karakter kedua dipilih sebagai karakter final tokoh nenek jamu. Alternatif ini memiliki kesan bentuk persegi dan memberikan kesan kuat dan rasional, sehingga sesuai dengan sifat nenek jamu dalam cerita. Variasi tampilan ekspresi dan gestur nenek jamu pada karakter terpilih dapat dilihat pada gambar 13.

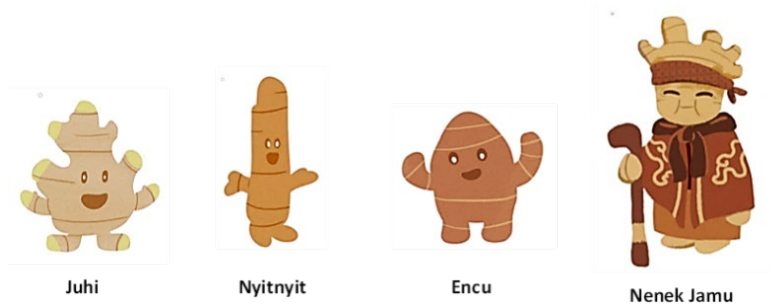


Gambar 13
Karakter nenek jamu terpilih
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Hasil Perancangan

Visualisasi Karakter

Proses perancangan yang telah dilakukan menghasilkan desain karakter final dalam cerita yang terdiri dari tokoh Nenek, Malik dan Yaya serta tokoh karakter fantasi yang terdiri dari Jahi, Nyitnyit, Encu dan Nenek Jamu, seperti ditunjukkan pada gambar 13.



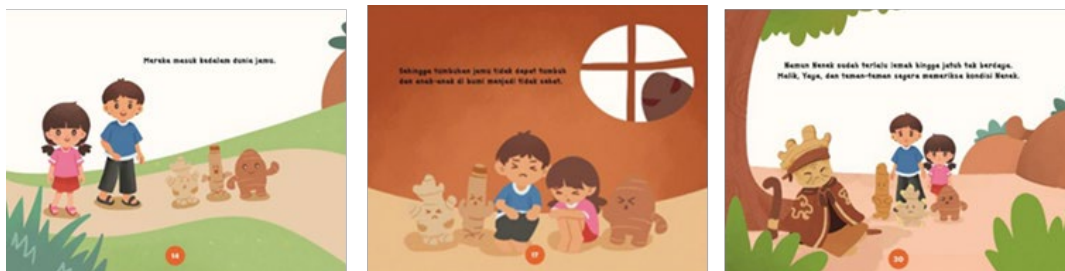
Gambar 13
Desain karakter final
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Karakter lengkap dari cerita *Petualangan Dunia Jamu* juga terdiri dari tokoh manusia yang terdiri dari Malik, Yaya, dan nenek. Tampilah keseluruhan tokoh dalam buku cerita bergambar ditampilkan dalam perbandingan skalatis seperti terlihat pada gambar 14



Gambar 14.
Karakter lengkap dalam cerita *Petualangan Dunia Jamu*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Hasil perancangan isi dari buku cerita bergambar yang menampilkan tokoh-tokoh karakter fantasi yang telah dijelaskan sebelumnya, ditampilkan pada gambar 15.



Gambar 15.
Hasil perancangan isi dalam cerita *Petualangan Dunia Jamu*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2025)

Hasil akhir dalam perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu* ini dirancang dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 18 cm x 23 cm. Format landscape dengan pewarnaan RGB untuk menghasilkan kualitas warna yang lebih akurat. Format landscape dipilih karena ilustrasi akan terlihat lebih luas sehingga lebih menarik bagi anak-anak. Perancangan seluruh karakter yang dikembangkan dari wujud objek jahe, kunyit, dan kencur dapat menjadi upaya untuk mengenalkan bahan-bahan yang menghasilkan jamu sebagai minuman yang sehat. Karakter tokoh serta ilustrasi keseluruhan dalam buku cerita bergambar ini ditampilkan dalam gaya kartun untuk memberikan kesan menyenangkan dan menjadi daya tarik bagi anak-anak.

Simpulan

Fokus penelitian ini adalah pada perancangan karakter visual dari tokoh yang ditampilkan pada buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu*, khususnya pada karakter visual tokoh fantasi. Perancangan karakter visual tokoh cerita dalam sebuah cerita bergambar memiliki peran yang kuat dalam membantu pembentukan persepsi pada pembaca, khususnya anak-anak. Pengembangan karakter fantasi pada media yang dirancang untuk anak-digunakan untuk meningkatkan daya tarik dan memberikan elemen imajinatif yang menggugah minat anak untuk membaca.

Dalam perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Dunia Jamu*, pertimbangan penggunaan kesan garis dan bentuk dasar untuk memberikan kesan yang sesuai sifat dan karakter tokoh cerita diharapkan dapat membantu dan memperkuat pemahaman jalan cerita. Dengan tercapainya kesan kognitif dan imajinatif melalui elemen visual secara keseluruhan, pesan tentang pentingnya nilai positif dari konsumsi jamu pada anak diharapkan dapat tersampaikan dan menjadi daya tarik bagi anak-anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terkait aspek pemanfaatan elemen visual dalam pengembangan karakter visual, khususnya untuk media anak.

Daftar Pustaka

- Army, R. (2018). *Jamu: Ramuan tradisional kaya manfaat*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Azis, Y.A. (2023). *Apa itu cerita fantasi: Ciri, struktur dan jenis*. [https://bukunesia.com/fiksi/cerita-fantasi/#:~:text=Menurut tim kemendikbud \(2017\) cerita fantasi adalah,dimana isi cerita melebihi realita yang sebenarnya](https://bukunesia.com/fiksi/cerita-fantasi/#:~:text=Menurut%20tim%20kemendikbud%20(2017),cerita%20fantasi%20adalah,dimana%20isi%20cerita%20melebihi%20realita%20yang%20sebenarnya.).
- Dzaky, A. M. (2023). *Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi pencegahan penculikan pada anak*. Universitas Telkom.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, XXVIII(3), 249–246.
- Halim, D. & M, A.P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.



- Isnawati, D.L., & Sumarno (2021). Minuman jamu tradisional sebagai kearifan lokal masyarakat di kerajaan majapahit pada abad ke-14 masehi. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2).
- Lule, A. A. (2022). Illustration is an effective teaching aid in the Process of learning. *Proceedings of the 7th International Conference on Innovations and Research in Technology and Engineering (ICIRTE-2022)*, organized by VPPCOE & VA, Mumbai-22, INDIA.
- Miketić, N., Pinčjer, I. & Lilić, A. (2018). Integration of the visual elements of art and personality factors in process of character design. *University of Novi Sad, Faculty of Technical Sciences, Department of Graphic Engineering and Design*, 64.
- Moeljadi, D., Sugianto, R., Hendrick, J.Y., & Hartono, K. (2016). Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). *Badan Pengembangan Bahasa Dan Kebukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Monica, & Luzar, L.C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096.
- Rahmawati, I.Y., & Suyatno. (2019). Karakteristik tokoh protagonis dan antagonis dalam novel anak seri “the story explorer” karya anak usia 12 tahun terbitan Tiga Ananda. *Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*.
- Sanyoto, S.E. (2005). Dasar-dasar tata rupa dan desain. *Yogyakarta: Arti Bumi Intaran*.
- Setiawan, I., Suharyanto, & Dianto, R. (2018). Peningkatan Pengetahuan Tentang Jamu Pada Siswa-Siswi di Sekolah Dasar Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Surya Masyarakat*, 1(1), 54–58.
- Sukini (2018). *Jamu gendong solusi sehat tanpa obat*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Sutawijaya, J.V. (2024). Kesesuaian visual ilustrasi, warna, dan tipografi pada isi buku cerita bergambar dengan tema edukasi anak mengenai food waste. *TUTURRUPA*, 7(1), 5–10.
- Ulaen, S.P.J. (2024). Etika dan budaya dalam penggunaan jamu. In L. O. Alifariki (Ed.), *Pembuatan Racikan Jamu Tradisional Sebagai Imunitas Tubuh* (hal. 81–89). Media Pustaka Indo.
- Wahyuni, E. (2023). *Jamu Resmi Jadi Warisan Budaya Tak Benda UNESCO*. <https://wantimpres.go.id/id/newsflows/jamu-resmi-jadi-warisan-budaya-tak-benda-unesco/>
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis kreatif sastra: dan beberapa model pembelajarannya*. Garudhawaca.
- Witari, N.N.S. (2014). *Desain komunikasi visual*. Graha Ilmu.
- Zahro, S.A., Dharmayanti, A.W.S, Fatmawati, D.W.A., & Hidayati, L. (2024). Edukasi Pemanfaatan Rimpang Kunyit untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Pandemi COVID-19. *Dental Agromedis*, 2(1), 8–13.