



## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BERJUDUL AKU BISA! SEBAGAI MEDIA EDUKASI KONSEP *GROWTH MINDSET* PADA ANAK

**Muhammad Lais Azni<sup>1)\*</sup>, Ayu Soraya<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni & Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Coresponding Email: [laisazni72@gmail.com](mailto:laisazni72@gmail.com)

---

**Ringkasan** - Perancangan buku ilustrasi berjudul Aku Bisa! sebagai media edukasi untuk menanamkan konsep *growth mindset* pada anak. Penelitian ini berangkat dari permasalahan masih banyaknya anak-anak yang memiliki fixed mindset dalam menghadapi tantangan, khususnya di lingkungan sekolah. Melalui metode penelitian kualitatif dengan wawancara dan kuesioner kepada orang tua serta anak, diperoleh data bahwa media visual berupa buku ilustrasi efektif digunakan sebagai sarana penyampaian pesan edukatif. Hasil perancangan buku ilustrasi ini menampilkan tokoh utama dan pendukung yang melalui alur cerita menghadapi tiga tantangan sehari-hari, yang divisualisasikan dengan gaya 2D kartun sederhana agar mudah dipahami anak-anak. Kesimpulannya, buku ilustrasi Aku Bisa! berpotensi menjadi media edukasi yang menyenangkan dan relevan untuk menanamkan *growth mindset*.

**Kata Kunci** : Buku Ilustrasi, Edukasi anak, *Growth Mindset*.

**Summary** - *Designing an illustrated book titled Aku Bisa! (I Can Do It!) as an educational medium to instill the concept of growth mindset in children. This research stems from the problem that many children still have a fixed mindset when facing challenges, especially in school environments. Through qualitative research methods involving interviews and questionnaires with parents and children, data was obtained showing that visual media in the form of illustrated books are effective as a means of conveying educational messages. The result of this illustrated book design features main and supporting characters who face three daily challenges through the storyline, visualized in a simple 2D cartoon style to make it easy for children to understand. In conclusion, the illustrated book Aku Bisa! has the potential to be a fun and relevant educational medium for instilling a growth mindset.*

**Keywords:** Illustrated Book, Children's Education, Growth Mindset.

---

### PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan fase emas (golden age) yang krusial dalam membentuk karakter serta pola pikir anak. Pada tahap ini, perkembangan kognitif, sosial, dan emosional berlangsung cepat, sehingga pendidikan karakter sekaligus pembiasaan pola pikir menjadi fondasi penting bagi kepribadian anak di masa depan (Sudaryanti, 2015; Wulandari & Muhammad, 2024). Salah satu persoalan yang kerap muncul adalah adanya fixed mindset, yakni anggapan bahwa kemampuan bersifat bawaan dan tidak dapat diubah, sehingga anak lebih mudah menyerah, takut gagal, dan enggan menghadapi tantangan baru (Suralaga, 2021).

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



Fenomena tersebut tampak pada rendahnya capaian akademik siswa di Indonesia. Hasil studi PISA 2018 mencatat bahwa 71% siswa Indonesia tidak mencapai kompetensi minimum dalam mata pelajaran matematika (Merdeka.com, 2023). Selain itu, laporan EF English Proficiency Index (EF EPI, 2023) menempatkan Indonesia pada urutan ke-79 dari 113 negara dalam penguasaan bahasa Inggris (Antaranews, 2023). Data ini menunjukkan bahwa fixed mindset masih memengaruhi motivasi, kepercayaan diri, serta hasil belajar peserta didik.

Sebaliknya, growth mindset diyakini mampu menumbuhkan kegigihan, semangat belajar, dan keyakinan diri anak untuk menghadapi kesulitan. Namun, media edukasi yang mampu menyampaikan konsep ini secara komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan anak masih sangat terbatas. Padahal, buku ilustrasi memiliki keunggulan karena memadukan teks sederhana dengan visual menarik, sehingga pesan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh anak (Fadlillah & Khorida, 2013).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya merancang buku ilustrasi Aku Bisa! sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dalam mengenalkan growth mindset kepada anak-anak Indonesia. Melalui pendampingan orang tua maupun guru, buku ini diharapkan dapat membantu anak membangun pola pikir positif, berani menghadapi tantangan, serta mengembangkan karakter yang lebih adaptif sejak masa anak-anak.

## KAJIAN TEORI

### 1. Studi Literatur

- a. Buku Mindset: *The New Psychology of Success* (Carol S. Dweck, 2016)

Buku yang berisikan keseluruhan legenda Tapaktuan, yang menceritakan asal usul kota Tapaktuan. Buku ini menjadi dasar dan juga referensi dalam pengembangan ide cerita dalam film.

- b. Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator (Prihatmoko, 2021)

Buku ini membahas teknik dasar ilustrasi digital dan teori warna (primer, sekunder, RGB, CMYK). Kajian yang diambil adalah pemahaman warna dan



penerapannya dalam ilustrasi agar pesan visual lebih harmonis dan komunikatif.

c. Concept Design and Illustration (Shienny, 2015)

Buku ini membahas prinsip layout dalam buku ilustrasi, keterpaduan teks dan gambar, serta hirarki visual. Kajian yang diambil adalah teori layout sebagai dasar perancangan tata letak buku ilustrasi.

d. Illustrieren mit Clip Studio Paint (Heuten, 2020)

Buku panduan ini mengajarkan teknik menggambar dan mewarnai ilustrasi dengan Clip Studio Paint. Kajian yang diambil adalah penggunaan software ini sebagai media produksi ilustrasi Aku Bisa!.

e. Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Emosi (Fattah & Prabowo, 2023)

Penelitian ini merancang buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan emosi pada anak usia 4–6 tahun. Kajian yang diambil adalah efektivitas media ilustrasi interaktif dalam pembelajaran anak.

f. Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Bermain di Luar Rumah (Afifah et al., 2019)

Jurnal ini menekankan pentingnya pemilihan font dan bahasa sederhana dalam buku ilustrasi anak. Kajian yang diambil adalah pemilihan tipografi dan gaya bahasa yang sesuai dengan pembaca anak.

## 2. Tinjauan Karya

a. *I Can Try I Can Fly* (2023)

Buku ini menceritakan burung kecil yang belajar terbang dengan dorongan ibunya. Pesan utamanya tentang keberanian, kegigihan, dan kepercayaan diri sesuai konsep growth mindset. Peneliti mengambil referensi pada perkembangan karakter tokoh, namun karyanya lebih diarahkan pada buku ilustrasi edukatif di lingkungan sekolah.

b. *Ping Wants to Play* (2024)

Kisah tentang Ping yang mencoba permainan tradisional meski sering gagal, hingga akhirnya berhasil. Nilai yang diangkat adalah kebersamaan, sportivitas, dan



pantang menyerah. Peneliti mengambil nilai semangat mencoba kembali, namun berbeda karena fokus perancangan diarahkan pada growth mindset, bukan pengenalan budaya.

c. *Deep Sea* (2023)

Film ini mengisahkan anak kesepian yang menemukan harapan melalui dunia bawah laut penuh warna. Peneliti mengambil referensi gaya ilustrasi ending credit scene dengan warna hangat, tetapi menyederhanakan dalam karya agar lebih minimalis dan mudah dipahami anak..

d. *Di Mana Kacang Sipet?* (2022)

Buku ini menceritakan tupai kecil yang belajar menabung dan berbagi kacang bersama teman-temannya. Nilai yang diangkat adalah kebersamaan, kerapian, dan kerja sama. Peneliti mengambil referensi pada layout dan tipografi, tetapi ilustrasi dalam karyanya dibuat lebih sederhana dan minim detail.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pengumpulan Data

Tahap ini mencakup pengumpulan data primer dan sekunder, identifikasi tema dan fokus cerita yang akan diangkat dari lingkungan sehari-hari anak terutama di lingkungan sekolah.

a. Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi, kuesioner kepada 30 siswa sekolah dasar, serta wawancara dengan psikolog anak dan guru. Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar anak masih memiliki kecenderungan *fixed mindset* seperti takut salah, mudah menyerah, dan kurang percaya diri, meskipun ada juga yang menunjukkan semangat mencoba kembali. Selain itu, anak-anak menyatakan lebih mudah memahami cerita melalui ilustrasi berwarna, tokoh yang dekat dengan pengalaman mereka, serta alur yang sederhana. Hasil wawancara dengan psikolog anak dan guru memperkuat temuan ini, bahwa buku ilustrasi dinilai efektif untuk menanamkan nilai *growth*



*mindset* karena lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari literatur terkait, salah satunya buku *Mindset: The New Psychology of Success* karya Carol Dweck. Buku ini menegaskan bahwa keberhasilan tidak semata-mata ditentukan oleh bakat, tetapi oleh pola pikir. Dweck membedakan antara *fixed mindset*, yaitu keyakinan bahwa kemampuan bersifat tetap, dan *growth mindset*, yaitu keyakinan bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha, pembelajaran, dan ketekunan. Temuan ini menjadi dasar teoretis dalam perancangan buku ilustrasi *Aku Bisa!*, yang menekankan pentingnya menanamkan *growth mindset* sejak dini agar anak-anak tumbuh lebih tangguh, percaya diri, dan terbuka terhadap tantangan.

## 2. Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari subjek penelitian diolah menggunakan metode 5W+1H yang meliputi pertanyaan berikut.

**Tabel 1. 5W+1H**

(Sumber Tabel : Muhammad Lais Azni, 2025)

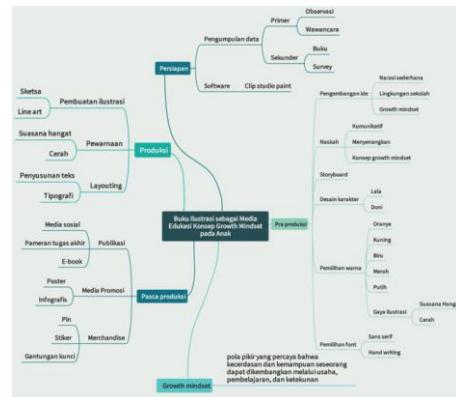
5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa karya yang diciptakan?	Permasalahan nyata di sekolah dasar. Anak-anak dengan <i>fixed mindset</i> cenderung menghindari tantangan, merasa cemas saat gagal, dan kurang percaya diri dalam mencoba hal baru. pola pikir ini dapat menghambat perkembangan akademik dan emosional anak. Dengan adanya Buku ilustrasi yang menerapkan nilai-nilai <i>growth mindset</i> seperti ketekunan, berusaha, serta pantang menyerah memberikan solusi motivasi dan inspiratif untuk anak.
<i>Why</i>	Mengapa karya diciptakan?	Buku ilustrasi yang mengajarkan nilai <i>growth mindset</i> seperti pantang menyerah, berusaha, dan tekun sangat penting karena membantu membentuk pola pikir positif kepada anak. Melalui cerita dan gambar yang menarik, anak belajar bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Media ini efektif karena sesuai dengan cara anak memahami dan merespon

		pengalaman belajar secara visual dan emosional.
<i>Who</i>	Siapa target audiens karya ini?	Sasaran utama adalah anak-anak yang dimana orang tua serta guru sebagai pendamping mereka
<i>Where</i>	Dimana hasil karya akan dipublikasikan?	Karya dapat dilihat saat pameran tugas akhir berlangsung, tepatnya di Auditorium Universitas Potensi Utama, Gedung B lantai 4, serta didistribusikan secara digital dan cetak.
<i>When</i>	Kapan karya diciptakan?	Buku ini dirancang selama masa penyusunan tugas akhir dan akan dipublikasikan setelah proses pasca produksi.
<i>How</i>	Bagaimana tahapan dalam penciptaan karya ini?	Melalui tahapan pra-produksi (pengembangan konsep dan desain), dimana penulis melakukan perencanaan awal ilustrasi. Kedua produksi, dimana penulis melakukan produksi secara penuh seperti ilustrasi dan <i>layout</i> . Ketiga ialah pasca-produksi (publikasi dan promosi), Penulis melakukan publikasi karya.

### 3. Ide Kreatif

Pada tahap ini, penulis memberikan solusi kreatif dengan merancang *mind mapping* dan menentukan target audiens.

#### a. *Mind Mapping*



**Gambar 1. Mind Mapping** Buku Ilustrasi Aku Bisa!

(Sumber : Muhammad Lais Azni, 2025)

Dalam tahap ini, penulis akan melakukan mind mapping yang dimaksud adalah metode berfikir penulis lakukan untuk mendapatkan ide-ide yang kemudian akan diolah dalam perancangan pada buku ilustrasi.

b. Penentuan Target Audiens

Target audiens buku ilustrasi *Aku Bisa!* adalah anak-anak usia sekolah dasar, karena pada tahap ini mereka sudah mampu memahami cerita sekaligus menikmati ilustrasi. Usia tersebut juga merupakan fase penting perkembangan karakter, sehingga nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan perilaku positif dapat lebih mudah ditanamkan. Selain itu, peran orang tua dan guru sebagai pendamping membaca sangat dibutuhkan agar pesan dalam buku dapat lebih efektif terimplementasi pada anak-anak.

#### 4. Metode Penciptaan

Karya melewati 3 tahapan penciptaan, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Pra-Produksi

Pra-Produksi adalah tahap perencanaan awal sebelum animasi mulai dibuat.

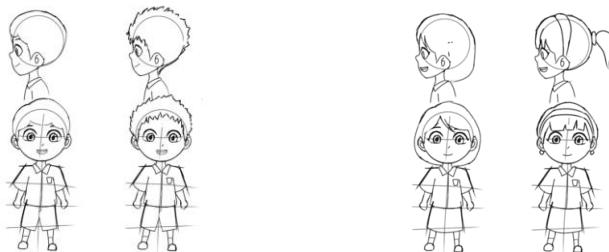
Tahap ini meliputi:

1. Pengembangan Ide Cerita

Pengembangan karya buku ilustrasi ini berangkat dari isu nyata di sekolah dasar, yaitu anak yang mengalami kesulitan belajar matematika dan terjebak dalam fixed mindset. Tokoh utama, Lala, awalnya merasa tidak mampu, namun dengan dukungan temannya, Doni, ia belajar berusaha, pantang menyerah, dan akhirnya lebih percaya diri. Nilai-nilai *growth mindset* seperti semangat belajar, ketekunan, dan usaha ditampilkan melalui alur cerita dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan anak. Sebelum cerita dimulai, ditambahkan penjelasan singkat tentang *growth mindset* untuk membantu guru dan orang tua membimbing anak memahami pesan. Buku ilustrasi dipilih karena mampu menyatukan teks dan visual secara menarik sehingga pesan edukatif lebih mudah dipahami.

2. Sketsa Karakter

Tahap awal pengembangan desain karakter yang akan ditampilkan dalam buku disini ada beberapa alternatif desain yang sudah disediakan untuk menjadi tokoh utama dalam buku.



**Gambar 2.** Sketsa Karakter Buku Ilustrasi *Aku Bisa!*

(Sumber : Muhammad Lais Azni, 2025)

### 3. Pembuatan *Storyboard*

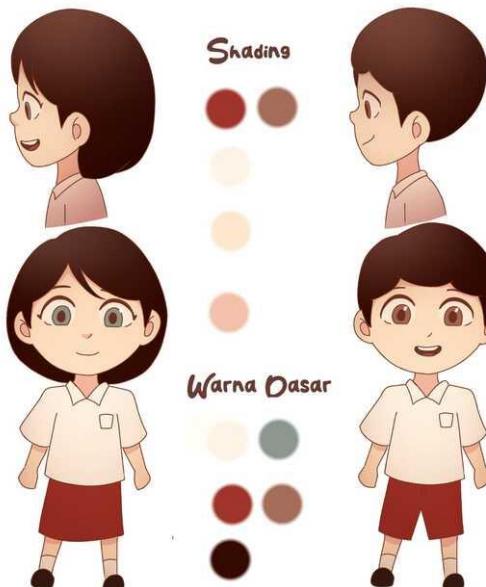
Tahapan awal pengembangan isi dari buku yang akan ditampilkan dalam buku, memerlukan pertimbangan yang tepat dalam menentukan layout agar hasilnya dapat dipahami dengan baik.

#### b. Produksi

Produksi adalah tahap pengembangan animasi secara keseluruhan. Tahap ini meliputi:

##### 1. Desain Karakter

Desain karakter dikembangkan dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini melibatkan penyesuaian bentuk, warna, dan elemen lainnya untuk menghasilkan karakter yang utuh dan sesuai dengan konsep cerita.



**Gambar 3.** Desain Karakter Buku Ilustras Aku Bisa!

(Sumber : Muhammad Lais Azni, 2025)

#### 2. Desain Cover

Desain cover depan menampilkan Lala dan Doni, di mana Lala digambarkan ceria berlari meraih kupu-kupu sebagai simbol usaha dan kepercayaan diri, sedangkan Doni berlari memberi dukungan. Latar belakang dibuat sederhana dengan dominasi warna hangat dan cerah yang melambangkan semangat, optimisme, dan keceriaan, sehingga fokus tetap tertuju pada karakter utama.



Gambar 4. Desain Karakter Buku Ilustrasi Aku Bisa!

(Sumber : Muhammad Lais Azni, 2025)

### 3. Desain Isi Buku

Desain isi buku ilustrasi Aku Bisa! dibuat dengan *Clip Studio Paint*, menggabungkan teks singkat dan ilustrasi berwarna ceria agar mudah dipahami anak. Tata letak sederhana, font jelas, serta warna hangat dipilih untuk menekankan nilai semangat, optimisme, dan *growth mindset*.

#### c. Pasca Produksi

Tahap pascaproduksi dilakukan untuk memastikan buku ilustrasi Aku Bisa! siap digunakan sebagai media edukasi *growth mindset*. Proses ini meliputi evaluasi hasil cetak, terutama pada kualitas warna, ketajaman ilustrasi, dan kejelasan teks agar sesuai dengan konsep yang dirancang. Publikasi diawali melalui pameran tugas akhir, kemudian disosialisasikan kepada anak, guru, dan orang tua, serta dipromosikan melalui media sosial dan versi *e-book* untuk jangkauan lebih luas. Pendukung promosi berupa poster, infografis, manual book, serta merchandise sederhana seperti gantungan kunci, stiker, dan pin turut disiapkan untuk menarik minat audiens.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku ilustrasi Aku Bisa! berukuran  $20 \times 20$  cm dibuat dengan gaya kartun sederhana melalui *Clip Studio Paint*, menggunakan warna hangat untuk memberi kesan optimis. Cerita tentang Lala dan Doni menekankan perubahan dari *fixed mindset* ke *growth mindset* melalui tantangan di sekolah. Uji coba dilakukan di SD Muhammadiyah 11 dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Buku ini ditujukan sebagai media edukasi yang menarik dan efektif bagi anak-anak.



**Gambar 5.** Uji Coba Buku Ilustrasi Aku Bisa! Di SD Muhammadiyah 11

(Sumber : Muhammad Lias Azni, 2025)

Berikut ialah hasil dari kuesioner yang telah dibagikan:



**Gambar 6.** Data Kuesioner Buku Ilustrasi Aku Bisa!

(Sumber : Muhammad Lais Azni, 2025)

Berdasarkan hasil kuesioner, dari 30 responden dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi Aku Bisa! Sesuai dengan kebutuhan anak usia 8-10 tahun karena mayoritas responden sering menjumpai anak dengan *fixed mindset* seperti mudah menyerah, takut mencoba hal baru, dan tidak percaya diri. Responden juga menilai buku ilustrasi ini menarik secara visual, sesuai dengan target pembaca, serta efektif sebagai media edukasi untuk menanamkan konsep growth mindset. Dukungan ini diperkuat dengan tingginya minat responden untuk membaca buku bersama anak/adik/kerabat mereka, sehingga karya perancangan Aku Bisa! dinilai tepat dan bermanfaat sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



Selanjutnya metode wawancara dilakukan secara langsung kepada 15 anak dengan pertanyaan singkat dan mudah dipahami untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap buku ilustrasi Aku Bisa!. Hasilnya menunjukkan seluruh responden menjawab ya pada setiap pertanyaan, meliputi kesenangan membaca, ketertarikan pada gambar, kemudahan memahami cerita, pembelajaran nilai baru, serta peningkatan rasa percaya diri menghadapi tantangan. Temuan ini membuktikan bahwa buku ilustrasi Aku Bisa! diterima dengan baik oleh anak-anak dan dinilai efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memotivasi.

### **SIMPULAN**

Perancangan buku ilustrasi Aku Bisa! berhasil menciptakan media edukasi visual yang efektif dalam menanamkan konsep growth mindset pada anak melalui cerita tokoh Lala dan Doni yang menghadapi tantangan belajar, rasa tidak percaya diri, serta perbandingan dengan teman. Dengan gaya ilustrasi kartun 2D sederhana dan warna hangat, buku ini mampu menyampaikan pesan penting tentang usaha, keberanian, dan menghargai proses belajar secara menarik dan mudah dipahami. Agar penerapan nilai growth mindset lebih optimal, diperlukan keterlibatan pendidik, orang tua, dan pelaku kreatif di bidang literasi anak sehingga buku ilustrasi dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membentuk karakter positif di tengah tantangan era digital.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ailsa Nabilah Fattah, Dwi Puji Prabowo. 2023. Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Usia 4 – 6 Tahun. *Jurnal Citrakara*. e-ISSN: 2807-7296, Vol. 5 No. 4, December 2023 : 485-496
- Carol S. Dweck, Ph.D. (2016). Mindset: The New Psychology of Success. United States. Penguin Random House LLC.
- Indiria maharsi (2015). Ilustrasi. indonesia. Dwi - Quantum.
- Indriani, Riza mulyadi. 2023. Riset sebut kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah. Antara. <https://m.antaranews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah> (21,05,2025)
- Khairina Afifah, Bijaksana Prabawa, Siti Hajar Komariah. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Manfaat Bermain di Luar Rumah. *e-Proceeding of Art & Design*. ISSN: 2355-9349, Vol.6, No.2 Agustus 2019 : 854
- Prarthana Gururaj, yesim serce. (2023). I can try I can fly!. United States. Storyberries
- Setiyo Prihatmoko, SE, S.Kom, M.Kom. (2021). Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe illustrator. indonesia. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Shienny M. S. (2015). Concept Design & Illustration. united state. Derek Murphy of Creativindie Design.



**KOLASE**  
**Jurnal Seni Dan Desain**  
**Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 140-151**  
<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

- Siti Nur Azzura. 2023. Survei: Anak-Anak di Indonesia Masih Sulit dengan Pelajaran Matematika. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/uang/survei-anak-anak-di-indonesia-masih-sulit-dengan-pelajaran-matematika-22590-mvk.html?page=3> (21,05,2025)
- Sudaryanti, S. 2015. Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 11–20.
- Supriyatno, S.Pd., M.A. (2022). Dimana lacang sipet?. Indonesia. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology.
- Supriyatno, S.Pd., M.A. (2024). Mother's Orchids. Indonesia. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology.
- Tyas Widjati, Rizqia Sadida. (2024). Ping Wants to Play. Indonesia. The Asia Foundation - Let's Read
- Vanessa Heuten (2020). Digital Illustrieren mit Clip Studio Paint. Jerman. Projekt Vielseitig.