

**ANALISIS PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI  
MATERI EDUKASI DAMPAK NEGATIF AKIBAT BERMAIN  
GADGET BERLEBIHAN**

**Diye Fillia Saska<sup>1</sup>, Ari Suseno<sup>2</sup>**  
**Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang**  
E-mail: [diyefill31@gmail.com](mailto:diyefill31@gmail.com)<sup>1</sup>, [arisen23@unis.ac.id](mailto:arisen23@unis.ac.id)<sup>2</sup>

***Abstract***

*Excessive use of gadgets is prevalent among children. This condition triggers significant negative impacts on their physical and psychological health. There is a need for an effective and engaging educational medium to raise children's awareness of these dangers. This research examines the design of an illustrated and colorful picture book as an educational solution. Using a qualitative-descriptive analysis method through a literature review, this study outlines the conceptual and technical stages of designing an illustrated book. The results of the analysis show that good design, with a relevant theme, a clear message, a realistic visual style, and a narrative tailored to the storyline, can attract children's reading interest. The illustrated book is proven to be an effective medium for diverting children's attention from gadgets, helping them control their screen time, and deeply understanding the negative impacts through an imaginative visual approach.*

**Keywords** — *Gadget, Negative Impact, Educational Media, Design Analysis, Illustrated Book.*

***Abstrak***

Penggunaan gadget yang berlebihan sering terjadi kepada anak - anak. Kondisi ini memicu dampak negatif signifikan terhadap kesehatan fisik dan psikologis mereka. Diperlukan sebuah media edukasi yang efektif dan menarik untuk menumbuhkan kesadaran anak tentang bahaya tersebut. Penelitian ini mengkaji perancangan buku ilustrasi bergambar dan berwarna sebagai solusi edukasi. Menggunakan metode analisis kualitatif-deskriptif melalui studi pustaka, penelitian ini menguraikan tahapan konseptual dan teknis dalam merancang buku ilustrasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa perancangan yang baik, dengan tema yang relevan, pesan yang jelas, gaya visual realistis, serta narasi yang disesuaikan dengan alur cerita, dapat menarik minat baca anak. Buku ilustrasi terbukti menjadi media yang efektif untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget, membantu mereka mengontrol waktu bermain, dan memahami dampak negatif secara mendalam melalui pendekatan visual yang imajinatif.

**Kata Kunci** — *Gadget, Dampak Negatif, Media Edukasi, Analisis Perancangan, Buku Ilustrasi.*

**1. PENDAHULUAN**

Gadget merupakan perangkat elektronik dengan desain minimalis dan relatif kecil sehingga mudah untuk dibawa dalam beraktivitas. Hampir setiap individu tidak dapat terlepas dari gadget dikarenakan pada era saat ini, gadget merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam bidang pekerjaan maupun pendidikan. Namun, selain dari fungsinya sebagai alat yang berperan penting dalam kehidupan sehari – hari, tersembunyi pula dampak negatif yang diakibatkan oleh gadget. Menurut Aarseth & Przybyliski, berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa dibandingkan dengan waktu penggunaannya, keterlibatan anak dalam penggunaan gadget memberikan dampak positif atau negatif (Novianti & Garzia, 2020). Terdapat lebih dari 100 juta pengguna gadget di Indonesia pada tahun 2018, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara pengguna gadget terbanyak peringkat ke-4 di dunia. Lebih dari 25% pengguna

gadget adalah anak – anak, dan 42% dari anak – anak tersebut menggunakan gadget sebagai aktivitas menonton dan bermain game (Rahmandani, Tinus & Ibrahim, 2018; Zaini & Soenarto, 2019; Suryameng, 2019 dalam Nurliana & Aini, 2021).

Dampak negatif yang diakibatkan oleh gadget sering terjadi kepada anak – anak yang tidak dapat membatasi waktu dalam penggunaannya dan dikenal dengan istilah ‘kecanduan gadget’. Kecanduan gadget yang cenderung dimiliki oleh anak – anak tersebut dikarenakan berbagai macam fitur yang disajikannya, sehingga menjadikan anak cepat akrab dengan gadget. Namun, penggunaan terlalu lama dan berkelanjutan dapat berdampak buruk bagi pola perilaku anak (Waluyati, Wulandari & Arif, 2020). Dampak negatif yang dapat terlihat pada anak – anak yaitu Speech delay (keterlambatan berbicara), masalah dengan kesehatan mata, masalah motorik dan perilaku yaitu mudah marah, emosi yang kurang stabil, kurangnya konsentrasi, kesulitan untuk tidur yang diakibatkan selalu teringat dengan gadget dan mengamuk apabila tidak diberi gadget (Novianti & Garzia, 2020).

Dalam upaya mengomunikasikan isu – isu kompleks seperti dampak penggunaan gadget pada anak-anak, presentasi data statistik dan fakta ilmiah saja sering kali tidak cukup untuk menciptakan perubahan perilaku yang signifikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan edukasi dengan melakukan pendekatan yang lebih imajinatif untuk menarik minat dan pemahaman anak terhadap materi yang akan diberikan yaitu dengan menggunakan sarana komunikasi visual berupa buku ilustrasi. Melalui buku ilustrasi yang disusun secara baik diharapkan dapat menarik minat baca anak terhadap buku sehingga dapat mengalihkan kegiatan anak dari penggunaan gadget yang berlebihan.

"Menurut Adi Kusrianto buku ilustrasi merupakan buku cerita yang disajikan dengan berisikan tulisan yang disertai dengan gambar yang menjelaskan maksud dari tulisan" (Sari et al., 2011 dalam Mahdum & Mariana, 2025). "Ilustrasi berfungsi untuk memberikan gambaran setiap karakter dalam cerita, memperlihatkan bentuk alat – alat yang disebutkan, mengkomunikasikan cerita, menambahkan kelucuan untuk mengurangi kebosanan dan menjelaskan konsep agar lebih menarik" (Hartanto et al., 2016). Selain dari buku iluastriasi yang harus menggambarkan karakter, alur cerita dan kondisi lingkungan, buku ilustrasi tersebut juga harus kaya akan warna dan makna, sehingga lebih menarik dan tidak terkesan monoton, juga perlu adanya penambahan kalimat yang menggambarkan kondisi dalam cerita. Dalam membuat buku ilustrasi yang menarik diperlukan panduan yang komprehensif, yaitu sebuah cetak biru naratif dan visual, yang dirancang untuk membantu para kreator, pendidik, dan pegiat kampanye kesehatan masyarakat dalam menerjemahkan informasi krusial menjadi sebuah karya yang tidak hanya mengilustrasikan, tetapi juga mengedukasi secara mendalam.

#### Khalayak Sasaran

Pada perancangan buku ilustrasi anak tentang dampak bermain gadget berlebihan terdapat beberapa khalayak sasaran, yaitu demografis, dan psikografis. Khalayak sasaran dari segi demografis adalah anak – anak berusia 7 – 13 yaitu usia rata – rata anak sekolah dasar baik laki laki maupun perempuan, dan segi psikografis yang didasari oleh anak – anak yang kesehariannya tidak pernah lepas dari gadget. Peneliti tidak membatasi khalayak sasaran dari segi geografis karena buku ilustrasi tersebut bersifat universal dan tidak dibatasi dalam suatu ruang lingkup tertentu.

## 2. METODE

Metode analisis yang penulis gunakan merupakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena secara mendalam, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur hubungan

antar variable (Creswell, 2014). Sesuai dengan tujuan penelitian, metode ini memungkinkan penulis untuk mengumpulkan dan menafsirkan data non-numerik, yaitu literatur dan referensi dari berbagai sumber, untuk membangun argumen yang komprehensif.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka (literature review), yang merupakan teknik umum dalam penelitian kualitatif untuk mengumpulkan informasi dari dokumen tertulis (Flick, 2009). Penulis menelusuri berbagai sumber seperti buku, majalah, jurnal ilmiah, dan informasi dari internet untuk mengidentifikasi temuan – temuan terdahulu yang relevan. Teknik ini digunakan untuk mengkaji dan menjelaskan temuan-temuan secara rinci, mengidentifikasi pokok permasalahan, dan mengoptimalkan pemahaman dari riset yang sudah ada untuk membangun kerangka konseptual perancangan (Fink, 2014).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **Format Desain**

Desain untuk buku ilustrasi menggunakan kertas F4 dengan ukuran 21,59 cm x 33 cm dan berbahan kertas HVS 80 gr. Kertas cetak dipilih dengan standar kertas bergambar sehingga memungkinkan gambar dapat dibuat dengan lebih jelas dan teliti, juga kertas dipilih dengan ketebalan tinggi dikarenakan format pencetakan dilakukan secara bolak balik sehingga kualitas cetakan dan warna pada setiap halaman tidak saling mempengaruhi, sehingga gambar akan tampak jelas dan menarik. Jenis font yang dipilih untuk penjelasan gambar yaitu jenis “Comic Sans MS” yang terkesan menarik dan mudah dibaca oleh anak – anak. Sedangkan layout yang diterapkan disesuaikan dengan penggambaran kondisi dalam cerita.

#### **Konsep Visual**

Terdapat dua jenis konsep dalam pembuatan buku ilustrasi anak tentang dampak negatif penggunaan gadget berlebihan yaitu konsep kreatif dan konsep teknis. Konsep kreatif merupakan tahap awal untuk menentukan apa yang akan dibangun dalam sebuah ilustrasi yang disesuaikan dengan khalayak sasaran, sedangkan konsep teknis merupakan realisasi dari konsep kreatif yaitu dengan membangun sebuah ilustrasi gambar sehingga pesan – pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran dapat terdefiniskan dengan jelas dalam bentuk alur cerita ilustrasi. Unsur – unsur yang terdapat pada konsep kreatif dan konsep teknis adalah :

#### **1. Konsep Kreatif**

- Menentukan tema

Tema ditentukan dari permasalahan – permasalahan yang terjadi pada anak yang terlalu sering menggunakan gadget, misalnya bahaya dibalik gadget.

- Pesan yang ingin disampaikan

Permasalahan – permasalahan yang terjadi pada anak tersebut kemudian disusun menjadi sebuah narasi yang menjelaskan tentang sebab dan akibat, sehingga narasi tersebut akan membangun sebuah pesan – pesan edukasi tentang dampak – dampak negatif yang diakibatkan penggunaan gadget berlebihan.

- Gaya visual

Gaya visual dalam pembuatan buku ilustrasi merupakan gaya 2D dengan karakter realistis. Gaya visual ini dipilih untuk menggambarkan dengan jelas kondisi anak sebelum dan sesudah menggunakan gadget secara berlebihan, sehingga menambah kesan dramatis dengan kedalaman yang tampak hidup.

#### **Jenis Ilustrasi**

Jenis ilustrasi dibuat sebagai buku cerita bergambar untuk menarasikan gambar – gambar tersebut menjadi sebuah alur cerita yang dapat dipahami dan dimengerti sesuai

tujuan edukasi.

## 2. Konsep Teknis

- **Proposisi**  
Proposisi atau ide sentral dalam buku ilustrasi anak sebagai edukasi dampak negatif akibat penggunaan gadget berlebihan yaitu
- **Perspektif**  
Perspektif dalam perancangan buku ilustrasi menggunakan perspektif bebas, sehingga alur cerita pada setiap kejadian mendapatkan komposisi yang ideal dan memungkinkan cerita yang terbentuk dinamis dan tidak terkesan monoton.
- **Pencahayaan**  
Untuk mendapatkan pencahayaan yang optimal maka pencahayaan yang digunakan yaitu pencahayaan tiga titik (Three-Point Lightning). Key light (Lampu utama) sebagai sumber cahaya paling terang yang menerangi subjek utama, Fill Light (lampu isi) sebagai cahaya kurang intens di sisi berlawanan dari key light untuk mengisi bayangan, backlight (lampu latar) sebagai penerang subjek dari belakang, menciptakan efek siluet atau membuat subjek tampak terpisah dari latar belakang.
- **Pewarnaan**  
Pilihan warna sangat penting dalam desain karena memengaruhi identitas, kesan, dan emosi yang ingin disampaikan. selain berfungsi menarik perhatian, setiap warna memiliki karakter yang beragam, sehingga pemilihan yang keliru dapat merusak citra, keterbacaan, dan minat baca. Sebagai contoh, penggunaan warna – warna lembut akan memberi kesan tenang, sementara warna kuat dan kontras menciptakan kesan yang dinamis dan meriah (Yurangga & Islam, 2023).
- **Media yang digunakan**  
Media yang digunakan dalam pembuatan animasi memanfaatkan google gemini sebagai media pembuatan ilustrasi dikarenakan media tersebut merupakan media yang disediakan dalam layanan google, karya – karya yang dihasilkan merupakan karya original yang dibentuk berdasarkan perintah. Kelebihannya yaitu dapat segera membuat gambar dengan lebih cepat, praktis dan ekonomis, sehingga proses edukasi dapat dilakukan secara berkala tanpa memerlukan budget yang terlampau tinggi. Akan tetapi kekurangannya tidak dapat melakukan perintah yang lebih rinci seperti membuat animasi ataupun membuat karakter sesuai keinginan peneliti.

### Perancangan

Tahap perancangan diawali dengan membangun narasi yang singkat, menarik, dan mengandung nilai moral serta edukasi. Cerita dibagi ke dalam tiga fase karakter yang menjadi landasan untuk membangun babak cerita:

- **Fase Awal:** Karakter digambarkan ceria, aktif, dan sehat.
- **Fase Konflik:** Karakter digambarkan kecanduan gadget. Raut wajah cemberut, mata lelah, postur statis, dan kondisi fisik yang mulai memburuk (misalnya, berat badan bertambah dan menggunakan kacamata).
- **Fase Akhir:** Karakter menunjukkan pemulihan. Mulai kembali aktif, tersenyum tulus, dan kondisi fisik berangsur pulih.

Tiga fase karakter ini menjadi landasan untuk membangun babak cerita. Kemudian, setelah membangun tiga fase karakter dilanjutkan dengan membangun sebuah narasi cerita. Kesuksesan sebuah cerita ilustrasi bergambar diawali dengan sebuah narasi yang singkat namun menarik serta harus mengandung nilai moral ataupun nilai edukasi. Narasi – narasi tersebut kemudian dibangun dalam sebuah adegan. Adegan tersebut dibangun ke dalam 3 fase karakter yaitu fase awal, fase konflik dan fase akhir.

Tabel 1. Fase Cerita dan Kondisi Karakter

Fase Cerita	Raut Wajah & Postur	Kondisi Fisik
<b>Fase Awal</b> (Ceria & Aktif)	Senyum lebar, mata berbinar, postur dinamis dan energik	Sehat, bugar, bentuk tubuh ideal, tanpa kacamata.
<b>Fase Konflik</b> (Kecanduan & Negatif)	Cemberut, raut wajah marah, mata terlihat lelah dan lesu. Postur cenderung statis,	Berat badan bertambah (cenderung gendut), mata terlihat lelah dan berkacamata.
<b>Fase Akhir</b> (Pemulihan)	Mulai menunjukkan senyum tulus, mata kembali berbinar. Postur tegap dan mulai aktif kembali saat bermain.	Kondisi fisik berangsur pulih, tampak lebih bugar.

Sumber : diolah oleh peneliti, 2025

Fase awal tersebut menjadi landasan dasar dalam membangun sebuah babak cerita dalam membangun adegan. Terdapat 5 babak cerita dan masing – masing babak mempunyai 3 adegan cerita ilustrasi, adapun adegan – adegan tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rincian Babak Cerita dan Adegan

No.	Babak cerita	Adegan cerita		
1	Anak yang ceria			
		1	2	3
2	Hadiah dan kecanduan gadget			
		4	5	6
3	Perubahan negatif			
		7	8	9

4	Jatuh sakit dan mendengarkan nasehat			
		10	11	12
5	Perbaiki diri			
		13	14	15

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2025

Tahap selanjutnya dalam perancangan buku ilustrasi merupakan tahap akhir dari pembuatan yaitu dengan menyusun seluruh adegan menjadi satu kesatuan cerita. Setiap adegan terdapat kolom narasi untuk membantu anak – anak dalam mencerna makna dibalik gambar yang disajikan. Kolom – kolom tersebut dapat diisi oleh perancang dengan penjelasan gambar, atau dikosongkan agar diisi dengan kalimat narasi oleh pembaca, dalam kasus ini adalah anak – anak sebagai media interaksi.

### KESIMPULAN

Analisis perancangan buku ilustrasi anak tentang dampak negatif gadget ini menunjukkan bahwa buku bergambar dapat menjadi media edukasi yang sangat efektif. Proses pembuatan buku, mulai dari konsep kreatif hingga implementasi teknis, harus selaras dengan tujuan utama, yaitu mengedukasi anak – anak tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan. Melalui pendekatan visual yang detail dan alur cerita yang menggambarkan kondisi nyata, buku ilustrasi memungkinkan anak untuk mengimajinasikan dan memahami bahaya tersebut, mendorong mereka untuk lebih mengontrol waktu bermain gadget. Diharapkan, buku ini dapat membuka wawasan anak dan menjadi alat yang bermanfaat bagi orang tua dan pendidik.

### REFERENCES

- Cresswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Fink, A. 2014. *Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper*. SAGE Publications.
- Flick, U. 2009. *An Introduction to Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Hartanto, L., Wicandra., obedbima & Asthararianty. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Ibu Bekerja dan Ibu Rumah Tangga. *Jurnal DKV*, 1(11). <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/4409/4041>
- Indira, W., G. B. S. Putra & I. P. U. Wasista. 2025. Perancangan Film Animasi sebagai Alat Sosialisasi untuk Mendukung Implementasi Peraturan Gubernur No. 1 Tahun 2020 tentang Legalitas Arak Bali *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(1). <https://doi.org/10.9744/nirmana.25.1.88-96>
- Waluyati, I., Wulandari & Arif. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima. *Jurnal edusociata*, 3(2).

- <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/409/270>
- Mahdum, A. F., Mariana, D. 2025. Perancangan Buku Ilustrasi Ayo Menjaga Kesehatan Gigi Sebagai Media Edukasi Bagi Siswa SD IT Baitul Insan. *Jurnal Analogous*, 2(1).  
<https://journal.darmajaya.ac.id/index.php/Analogous/article/view/502/253>
- Nurliana & Aini, N. 2021. Dampak Gadget terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga DITK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1).
- Yurangga, D. E & Islam, M. A. 2023. Perancangan Karakter Marko Untuk Buku Non Teks Berjudul “Hore! Keranjangku Lebih Banyak” PT. JPBOOKS. *Jurnal Barik*, 5(1)