

**Perancangan Media Komunikasi Visual Buku Ilustrasi Sejarah Pura Meru Dan Masjid Nurul Falah Di Cakranegara**

Oleh :

Nyoman Miyarta Yasa¹

Universitas Bumi Gora

Email: miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id¹**Abstract**

This study examines the limited availability of engaging visual teaching materials based on local history to instill the value of tolerance in elementary school students in the multicultural environment of SDN 20 Cakranegara, Lombok. Amidst the dominance of global entertainment media, local symbols such as Pura Meru and Masjid Nurul Falah, which are rich in the values of interfaith harmony, have not been optimally explored as sources of character education. The main objective is to design visual communication media in the form of illustrated books on the history of the two holy sites along with supporting products (t-shirts, tote bags, mugs, stickers) for students aged 7–12 years. The descriptive qualitative method applies a design thinking approach through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, with primary data collection via interviews with teachers and religious leaders, field observations, and documentation. The results of trials on students and teachers show the effectiveness of the book in increasing understanding of the value of tolerance, with visual design and layout that are appropriate to children's learning characteristics and the Merdeka Curriculum. This research contribution complements the study of educational visual communication design, provides a replicable model for multicultural education in Indonesia's diverse religious areas, and emphasizes the urgency of strengthening the character of tolerance from an early age.

Keywords: *Ilustrasi Book, Desain Thinking, Visual Communication, Tolerance*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji permasalahan keterbatasan bahan ajar visual berbasis sejarah lokal yang menarik untuk menanamkan nilai toleransi pada siswa sekolah dasar di lingkungan multikultural SDN 20 Cakranegara, Lombok. Di tengah dominasi media hiburan global, simbol lokal seperti Pura Meru dan Masjid Nurul Falah yang sarat nilai kerukunan antaragama belum tergali optimal sebagai sumber pendidikan karakter. Tujuan utama adalah merancang media komunikasi visual berupa buku ilustrasi sejarah kedua situs suci beserta produk pendukung (kaos, totebag, mug, stiker) bagi siswa usia 7–12 tahun. Metode kualitatif deskriptif menerapkan pendekatan design thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, dengan pengumpulan data primer via wawancara guru serta tokoh agama, observasi lapangan, dan dokumentasi. Hasil uji coba pada siswa dan guru menunjukkan efektivitas buku dalam meningkatkan pemahaman nilai toleransi, dengan desain visual dan layout yang sesuai karakteristik belajar anak serta Kurikulum Merdeka. Kontribusi penelitian ini



melengkapi kajian desain komunikasi visual educational, menyediakan model replikatif untuk pendidikan multikultural di daerah beragam agama Indonesia, serta menekankan urgensi penguatan karakter toleransi sejak dini.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Desain Thingking, Komunikasi Visual, Toleransi

I. Pendahuluan

Pendidikan multikultural di jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter toleransi sejak usia dini. Usia sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan kepribadian dan pola berpikir anak, termasuk dalam memahami keberagaman di lingkungan sekitarnya (Afdal1 et al., 2024). Di Indonesia—sebuah negara dengan keragaman etnis, budaya, dan agama yang tinggi—pembinaan nilai toleransi sejak dini menjadi pondasi penting bagi terwujudnya masyarakat yang harmonis dan inklusif.(Yunita, Wahjoe Pangestoeti, Bella Ramadhani, 2024) Nilai-nilai tersebut tidak dapat diajarkan hanya melalui teori, melainkan perlu diintegrasikan secara kontekstual dalam kegiatan belajar yang dekat dengan pengalaman hidup anak-anak. Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat, dikenal sebagai wilayah dengan karakter multikultural yang unik. Sebagian besar masyarakatnya memeluk agama Islam, namun hidup berdampingan secara damai dengan komunitas Hindu, Kristen, dan Buddha (Syafutri, 2020). Di tengah keberagaman itu, SDN 20 Cakranegara menjadi cerminan nyata kerukunan masyarakat Lombok karena memiliki siswa dengan latar belakang agama yang beragam, terutama Islam dan Hindu. Komposisi sosial semacam ini menciptakan peluang besar sekaligus tantangan tersendiri dalam pendidikan, yaitu bagaimana sekolah mampu menanamkan nilai-nilai toleransi tanpa menimbulkan sekat agama maupun dominasi budaya tertentu. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan penguatan muatan lokal, sekolah memiliki ruang luas untuk mengangkat potensi budaya daerah sebagai sumber belajar. Muatan lokal tidak hanya berfungsi menambah wawasan tentang budaya, tetapi juga membentuk karakter moral dan sosial peserta didik (Rilci Kurnia Illahi & Khadijah, 2024). Namun kenyataannya, implementasi pembelajaran berbasis muatan lokal di SDN 20 Cakranegara masih menghadapi kendala struktural dan material yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di sekolah tersebut, ditemukan bahwa



bahan ajar yang membahas sejarah lokal dan cerita rakyat Sasak sangat terbatas, baik dari segi isi maupun bentuk penyajiannya. Sumber belajar yang tersedia umumnya bersifat tekstual dan monoton, sehingga kurang menarik minat siswa usia 7–12 tahun yang lebih responsif terhadap aspek visual dan interaktif. Globalisasi media juga menambah tantangan baru, di mana anak-anak sekarang lebih akrab dengan konten hiburan dari luar negeri seperti animasi Barat, Jepang, maupun Korea (Shafwa, 2023). Akibatnya, perhatian mereka terhadap kisah dan simbol lokal semakin berkurang. Kondisi ini secara tidak langsung menggerus pemahaman anak terhadap warisan lokal yang sebenarnya kaya nilai moral dan kebijaksanaan. Salah satu simbol lokal yang sarat dengan pesan toleransi dan dapat dijadikan media pembelajaran nilai adalah keberadaan Pura Meru dan Masjid Nurul Falah di Kota Cakranegara. Pura Meru merupakan pura terbesar di Lombok yang dibangun pada abad ke-19 oleh Kerajaan Karangasem sebagai pusat spiritual umat Hindu Bali. Di sisi lain, Masjid Nurul Falah yang berdiri berdampingan dengan pura tersebut menjadi bukti keterbukaan masyarakat Muslim Sasak terhadap keberagaman. Kedua bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai simbol keharmonisan sosial dan spiritual yang telah bertahan selama berabad-abad. Cerita kesejarahan dan konteks sosial di balik berdirinya kedua tempat ibadah itu memuat nilai-nilai guyub rukun (hidup damai dan saling menghormati) yang sejalan dengan semangat multikulturalisme di Indonesia modern. Sayangnya, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisah tersebut belum diangkat secara maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Padahal, jika dikemas melalui pendekatan visual yang menarik, narasi sejarah lokal seperti ini dapat menjadi bahan ajar yang efektif untuk menanamkan nilai toleransi. Di sinilah pentingnya peran media komunikasi visual yang dapat menjembatani antara teks dan pengalaman belajar siswa. Buku ilustrasi menjadi media yang ideal karena mampu mengabungkan kekuatan visual dan naratif sekaligus. Melalui ilustrasi, cerita sejarah dapat disampaikan dengan gaya yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami anak-anak. Selain itu, elemen visual yang menarik mampu meningkatkan daya tarik dan retensi pengetahuan siswa (Sutanto, 2023). Penelitian ini berfokus pada perancangan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul



Falah sebagai sarana penguatan pendidikan toleransi di SDN 20 Cakranegara. Buku ilustrasi dipandang sebagai media strategis untuk memperkenalkan nilai-nilai sosial-budaya dalam bentuk yang kontekstual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Melalui desain visual yang menonjolkan simbol-simbol lokal dan narasi sederhana, pesan toleransi dapat tersampaikan lebih efektif. Proses perancangan media ini menggunakan pendekatan design thinking, yaitu metode kreatif yang mengutamakan empati terhadap pengguna dan inovasi berbasis kebutuhan nyata (Lockwood., 2009) Tahapan yang dilalui meliputi empathize (memahami kebutuhan guru, siswa, dan tokoh masyarakat sekitar), define (merumuskan permasalahan inti pembelajaran budaya lokal), ideate (mengembangkan ide visual dan konsep cerita), prototype (membuat rancangan awal buku dan merchandise), serta test (menguji respon pengguna terhadap desain). Pendekatan iteratif ini memastikan hasil akhir tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi yang efektif dalam memperkenalkan sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah sebagai simbol toleransi antarumat beragama kepada siswa SDN 20 Cakranegara. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menggali dan mengadaptasi narasi sejarah lokal kedua situs tersebut ke dalam bentuk cerita ilustratif yang sesuai dengan usia 7–12 tahun, (2) mendesain elemen visual, layout, serta karakter ilustrasi yang menarik dan edukatif bagi anak-anak, dan (3) menguji kelayakan desain buku ilustrasi sebagai media pembelajaran multikultural melalui uji coba respon pengguna, baik guru maupun siswa.

Selama ini, kajian tentang pendidikan toleransi di sekolah dasar lebih banyak berfokus pada pengembangan model pembelajaran, penguatan kurikulum, atau program karakter secara umum, belum secara spesifik menggarap media komunikasi visual berbasis sejarah lokal sebagai bahan ajar utama di kelas. Di sisi lain, penelitian desain komunikasi visual pada buku ilustrasi anak umumnya menitikberatkan pada tema lingkungan, kesehatan, atau kebiasaan sehari-hari, sehingga dimensi toleransi antarumat beragama dalam konteks situs suci lokal masih relatif terabaikan. Pada konteks



Lombok, simbol kerukunan seperti Pura Meru dan Masjid Nurul Falah sudah beberapa kali disebut dalam kajian sosial-budaya, namun belum dikemas menjadi media pembelajaran visual yang sistematis dan teruji penggunaannya di ruang kelas SD.

Kesenjangan penelitian juga tampak pada minimnya studi yang mengintegrasikan pendekatan design thinking secara utuh (empathize–define–ideate–prototype–test) untuk merancang buku ilustrasi yang benar-benar berangkat dari kebutuhan nyata guru dan siswa di sekolah multikultural. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah dengan menghadirkan perancangan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah yang tidak hanya estetis, tetapi juga diuji secara empiris pada siswa dan guru sebagai sarana penguatan karakter toleransi.

“Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat ruang penelitian yang belum banyak disentuh, yaitu pengembangan buku ilustrasi sejarah lokal berbasis design thinking sebagai media pendidikan toleransi di sekolah dasar multikultural.”

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan narasi sejarah lokal Pura Meru dan Masjid Nurul Falah sebagai sumber utama perancangan buku ilustrasi yang secara eksplisit ditujukan untuk menguatkan nilai toleransi antarumat beragama pada siswa SDN 20 Cakranegara. Berbeda dengan buku ilustrasi anak yang umumnya mengambil tema universal dan lokasi generik, karya ini menonjolkan simbol-simbol budaya dan religius lokal Lombok sehingga pesan toleransi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman hidup siswa.

Secara metodologis, penggunaan pendekatan design thinking dari tahap empathize hingga test menjadi pembeda lain, karena setiap keputusan desain (layout, gaya ilustrasi, pemilihan warna, dan karakter) dirumuskan berdasarkan kebutuhan dan masukan langsung dari guru, siswa, serta tokoh agama Hindu dan Islam di sekitar situs. Secara teoretis, artikel ini memperkaya khazanah studi desain komunikasi visual educational dengan model perancangan media pembelajaran multikultural berbasis budaya lokal yang replikatif untuk daerah lain di Indonesia yang memiliki keragaman agama serupa.



II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam proses perancangan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah sebagai sarana penguatan pendidikan toleransi di SDN 20 Cakranegara. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami makna dan nilai yang tumbuh dalam konteks sosial-budaya masyarakat multikultural Lombok. Sementara itu, sifat deskriptif penelitian digunakan untuk menguraikan fenomena secara faktual dan sistematis tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti (Moleong, 2017). Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru SDN 20 Cakranegara, pemangku di Pura Meru, serta pemimpin umat Islam di Masjid Nurul Falah. Ketiga kelompok informan tersebut dipilih karena memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam praktik sosial dan pendidikan toleransi di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar. Selain wawancara, data primer juga diperoleh melalui kegiatan observasi di sekolah dan kawasan sekitar tempat ibadah untuk mengamati interaksi sosial yang mencerminkan nilai-nilai toleransi. Dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, serta arsip sejarah digunakan sebagai pelengkap dan bahan verifikasi terhadap data hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dari berbagai literatur, termasuk buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan topik penelitian. Wawancara dilakukan dengan teknik semi berstruktur, di mana peneliti menyiapkan pedoman pertanyaan namun tetap memberi ruang fleksibilitas bagi informan untuk mengemukakan pandangan secara bebas sesuai pengalaman dan konteks masing-masing (Arianto, B., 2024). Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam tentang pemahaman serta praktik nilai toleransi di lingkungan sekolah dasar maupun masyarakat sekitar situs budaya. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk menangkap dinamika sosial dan simbol-simbol budaya yang hidup di sekitar Pura Meru dan Masjid Nurul Falah, sementara dokumentasi berfungsi memperkuat keabsahan



informasi yang diperoleh. Data yang terkumpul dianalisis kemudian hasil di jabarkan melalui tahapan demi tahapan metode perancangan Desain Thingking.

III. Pembahasan

Isi dan pembahasan dalam penelitian ini mengikuti alur atau tahapan dari metode perancangan Desain Thingking sebagai berikut :

1. Empathize (Tahap Empati) Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami secara mendalam kebutuhan, pengalaman, dan tantangan pengguna utama yaitu guru, siswa, dan masyarakat sekitar (termasuk tokoh agama di Pura Meru dan Masjid Nurul Falah). Tujuannya adalah membangun pemahaman kontekstual tentang bagaimana nilai toleransi dipraktikkan dan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap ini meliputi : Wawancara semi terstruktur dengan guru SDN 20 Cakranegara untuk menggali kendala dan kebutuhan mereka dalam mengajarkan tema keberagaman serta ketertarikan siswa terhadap media visual. Wawancara dengan tokoh agama (pemangku Pura Meru dan imam Masjid Nurul Falah) untuk memperoleh informasi tentang sejarah, nilai-nilai toleransi, dan harmonisasi sosial di sekitar tempat ibadah. Observasi lapangan di lingkungan sekolah dan kawasan Cakranegara untuk melihat langsung interaksi masyarakat multikultural, perilaku sosial siswa, serta simbol budaya yang mencerminkan nilai guyub-rukun. Dokumentasi visual dan arsip sejarah untuk memperkuat pemahaman terhadap konteks budaya lokal dan menjadi referensi dalam perancangan elemen visual buku ilustrasi. Hasil dari tahap empathize ini adalah data kualitatif yang menggambarkan karakteristik siswa, kebutuhan guru, serta nilai-nilai sosial budaya yang relevan untuk dijadikan dasar perancangan media pembelajaran.

2. Define (Tahap Perumusan Masalah) Tahap ini bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil temuan pada tahap empati. Peneliti menganalisis dan menyintesis informasi yang diperoleh untuk menentukan fokus desain yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi: Analisis kebutuhan pengguna: mengidentifikasi apa yang dibutuhkan guru dan siswa dari media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Perumusan masalah



desain: merumuskan masalah utama yaitu keterbatasan bahan ajar visual yang kontekstual mengenai nilai toleransi berbasis sejarah lokal. Penentuan tujuan desain: yaitu menciptakan buku ilustrasi edukatif yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menumbuhkan empati dan semangat kebhinekaan melalui narasi lokal Pura Meru dan Masjid Nurul Falah. Perumusan insight: menemukan bahwa siswa SD lebih mudah memahami nilai moral jika disajikan dalam bentuk cerita bergambar dengan tokoh dan latar yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Keluaran dari tahap ini berupa pernyataan masalah desain (design brief) yang menjadi acuan dalam pengembangan konsep visual dan narasi buku.

3. Ideate (Tahap Pengembangan Ide) Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan berbagai gagasan kreatif dan alternatif solusi desain berdasarkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Tujuan utamanya adalah menciptakan konsep visual dan naratif yang menarik untuk anak usia 7–12 tahun. Kegiatan yang dilakukan mencakup : Brainstorming ide cerita: memilih format narasi sejarah yang ringan, menggunakan tokoh anak dan latar budaya lokal sehingga nilai toleransi tersampaikan secara tidak menggurui. Eksplorasi gaya ilustrasi: menentukan gaya visual yang sesuai dengan karakter anak SD—warna cerah, (I Nyoman Larry Julianto, 2020) bentuk sederhana, dan ekspresi karakter yang ceria. Perancangan konsep layout dan elemen visual: menyusun sketsa awal halaman buku, tata letak teks, ilustrasi, dan ikon budaya seperti bentuk pura, masjid, pakaian adat, dan ornamen Lombok. Pengembangan karakter utama (misalnya dua anak dari latar agama berbeda yang bersahabat) untuk menjadi jembatan penyampai nilai toleransi dalam cerita. Pemilihan media pendukung seperti kaos, totebag, atau stiker dengan desain mengandung pesan toleransi agar pesan visual buku diperkuat dalam keseharian siswa. Hasil tahap ini adalah konsep desain awal (konsep ideasi) yang siap dikembangkan ke tahap berikutnya,

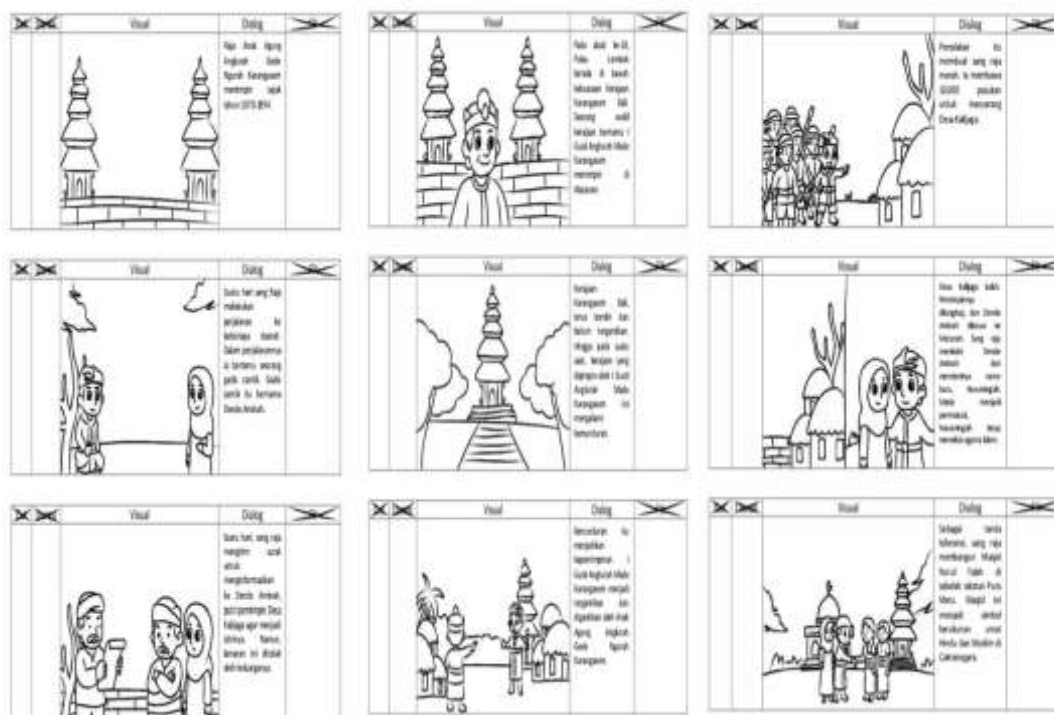
4. Prototype Pada tahap prototipe peneliti membuat rancangan awal buku ilustrasi dan merchandise pendukung. Tahap ini mengikuti design thinking setelah ideate, dengan fokus menyusun sketsa halaman, layout visual, dan elemen seperti karakter anak serta

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026
2338-8382 (ISSN Cetak); 2798-4842 (e-ISSN)
<https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/SN>

ikon budaya lokal Pura Meru dan Masjid Nurul Falah. Proses ini bertujuan menghasilkan mockup awal yang siap diuji pada tahap test

- Sketsa

Setelah menentukan jalan cerita cerita dan narasi narasi yang akan disampaikan dalam cerita, menentukan referensi visual, pallet warna yang akan digunakan dan factor factor lainnya, perancang kemudian mulai melakukan prose sketsa sebagai Langkah awal sebelum proses digitalisasi objek ilustrasi yang akan digunakan dalam buku cerita



gambar 1. Sketsa buku

- Contoh Perancangan Visual Buku



gambar 2. cover depan dan belakang buku

pada perancangan cover depan buku, perancang menempatkan objek visual di Tengah sebagai icon dari sampul buku yang berguna sebagai pengenalan isi cerita yang di representasikan oleh 2 karakter utama dalam cerita, sementara dalam cover belakang, perancang menempatkan narasi synopsis dari cerita pura meru dan masjid nurul falah di Tengah dengan layout rata kiri-kanan sebagai bentuk penyesuaian dengan latar dengan objek yang menjadi latar belakang yang di tempatkan di posisi kiri halaman.



gambar 4. halaman 1 dan 2 buku



Pada Perancangan ilustrasi dalam halaman satu dan dua ini menggunakan layout tulisan rata kiri, juga menampilkan objek ilustrasi dari pura meru, selain berguna menambah estetika, ilustrasi pura meru juga digunakan untuk mengenalkan langsung tentang latar belakang cerita yang akan di tampilkan. Dalam halaman ini perancang banyak menggunakan tone warna gelap yang di dasarkan pada keadaan realitas pura meru sehingga visual yang di isi di harapkan bisa menggambarkan kondisi asli dari objek pura meru, tentu saja dengan pemolesan ilustrasi yang di sesuaikan dengan minat dan kemampuan anak.



gambar 12. buku halaman 17 dan 18

Pada halaman 17 dan 18 ini perancang menampilkan objek di tengah halaman sehingga bisa terlihat secara detail visual maupun gestur tubuh dari karakter, dengan layout tulisan narasi cerita pada bagian kiri halaman untuk menyesuaikan proporsi desain dengan objek visual yang lain.

Tahap Test Pada tahap test, prototipe buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah serta media pendukung seperti kaos dan stiker diuji terhadap 10 siswa kelas 3-5



SDN 20 Cakranegara dan 5 guru, menghasilkan respon positif di mana 90% siswa mampu menceritakan kembali nilai kerukunan antaragama dari cerita, sementara guru menilai desain visual menarik dan sesuai untuk muatan lokal Kurikulum Merdeka. Guru menilai layout halaman (rata kiri, warna cerah-gelap sesuai waktu cerita) efektif meningkatkan retensi pengetahuan siswa usia 7-12 tahun, meskipun disarankan menyederhanakan narasi di halaman 13-14 agar lebih ringan dan proporsional dengan ilustrasi. Kesimpulan test dan revisi Secara keseluruhan, hasil test menunjukkan kelayakan media sebagai sarana penguatan pendidikan toleransi multikultural di Lombok, dengan rencana revisi minor pada ukuran teks dan penambahan elemen interaktif untuk versi final.

Secara umum, penerapan tahapan design thinking dalam perancangan buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah menghasilkan media pembelajaran yang dinilai efektif dan menarik oleh guru maupun siswa. Tahap empathize dan define mengungkap adanya keterbatasan bahan ajar visual berbasis sejarah lokal, sedangkan tahap ideate, prototype, dan test menunjukkan bahwa integrasi simbol budaya lokal ke dalam ilustrasi mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap nilai toleransi.

“Hasil wawancara dan observasi menunjukkan guru kesulitan menemukan bahan ajar visual yang mengangkat sejarah lokal dan toleransi, sementara siswa lebih tertarik pada media bergambar dan naratif ketimbang teks panjang. Dari proses ini, dirumuskan masalah inti bahwa dibutuhkan media komunikasi visual yang mengaitkan cerita sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah dengan kehidupan sehari-hari anak, dengan bahasa sederhana dan ilustrasi yang kuat.”

“Pada tahap pengembangan ide, peneliti menyusun konsep cerita melalui tokoh anak dari dua latar agama berbeda yang bersahabat, dengan latar visual Pura Meru dan Masjid Nurul Falah serta elemen budaya Sasak dan Bali. Eksplorasi gaya ilustrasi mengarah pada penggunaan warna cerah, bentuk sederhana, dan ekspresi karakter yang hangat untuk menyesuaikan karakteristik kognitif siswa usia 7–12 tahun.”



Prototipe buku ilustrasi menampilkan alur cerita dari pengenalan lingkungan Cakranegara, sejarah singkat kedua rumah ibadah, hingga penekanan pada praktik hidup rukun di tengah perbedaan keyakinan. Layout teks rata kiri atau rata kiri-kanan, pemilihan tone warna gelap-terang mengikuti alur waktu cerita, dan penempatan karakter utama di titik-titik strategis halaman bertujuan menjaga keterbacaan sekaligus daya tarik visual.”

Pada tahap terakhir tahap test “Uji coba pada 10 siswa kelas 3–5 SDN 20 Cakranegara dan 5 guru menunjukkan bahwa 90% siswa mampu menceritakan kembali nilai kerukunan antaragama setelah membaca buku ilustrasi yang dirancang. Guru menilai desain visual dan tata letak sudah sesuai dengan karakteristik belajar anak dan relevan dengan Kurikulum Merdeka, meskipun masih menyarankan penyederhanaan narasi pada beberapa halaman serta penambahan unsur interaktif di versi final.”

Temuan yang di hasilkan dari penelitian ini bahwa 90% siswa mampu menceritakan kembali pesan kerukunan menunjukkan bahwa pengemasan nilai toleransi melalui narasi historis lokal lebih mudah diserap dibanding penjelasan normatif semata. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan karakter di sekolah dasar perlu disajikan melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan realitas sosial anak.

Dominasi elemen ilustratif dengan warna cerah, bentuk sederhana, dan tokoh anak sebayanya membantu siswa membangun kedekatan emosional dengan cerita, sehingga pesan moral lebih mudah diinternalisasi. Temuan ini menguatkan kajian desain buku ilustrasi edukatif yang menekankan pentingnya kombinasi kekuatan visual dan naratif untuk meningkatkan perhatian serta retensi pengetahuan anak.”

Analisis pendekatan design thinking

Penerapan design thinking memungkinkan proses desain berjalan iteratif dan responsif terhadap umpan balik pengguna, terlihat dari revisi narasi dan penambahan elemen interaktif berdasarkan masukan guru pada tahap uji. Praktik ini mengonfirmasi bahwa empati terhadap pengguna dan pengujian berulang merupakan kunci untuk



menghasilkan media pembelajaran yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional secara pedagogis.”

Secara keseluruhan, pengaturan layout, palet warna, dan representasi karakter dalam tiap halaman difungsikan untuk memfasilitasi alur baca yang nyaman, memperkuat simbol-simbol toleransi, serta menjaga keseimbangan antara estetika dan kejelasan pesan.”

IV. Penutup

Penelitian ini berhasil merancang buku ilustrasi sejarah Pura Meru dan Masjid Nurul Falah sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk menguatkan nilai toleransi antaragama di SDN 20 Cakranegara, Lombok. Menggunakan pendekatan design thinking dari tahap empathize hingga test, proses menghasilkan prototipe buku dengan layout visual menarik, narasi sederhana, dan merchandise pendukung seperti kaos serta stiker yang memperkuat pesan kerukunan. Uji coba pada 10 siswa kelas 3-5 dan 5 guru menunjukkan hasil positif: 90% siswa mampu menceritakan kembali nilai kerukunan, sementara guru menilai desain cerah-gelap sesuai waktu cerita serta efektif untuk muatan lokal Kurikulum Merdeka, meskipun saran revisi minor pada narasi halaman 13-14 dan elemen interaktif. Secara keseluruhan, media ini terbukti layak sebagai sarana pendidikan multikultural yang kontekstual dan fungsional bagi anak usia 7-12 tahun. Kontribusi utama bagi ilmu komunikasi terletak pada model perancangan komunikasi visual educational berbasis budaya lokal yang inovatif, menyediakan pendekatan replikatif untuk menanamkan toleransi sejak dini di daerah beragam agama Indonesia, serta memperkaya studi desain komunikasi visual dalam penguatan karakter sosial.

**Daftar Pustaka**

- Afdal1, H. T., Sibaweh, I., Susanto, B. W., & Mashuri. (2024). Strategi Implementasi Karakter Toleransi Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Masyarakat. *Journal Of Education Research*, 5(4), 4772–4783.
- Arianto, B., R. (2024). *Teknik Wawancara Dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty.
- I Nyoman Larry Julianto, I. W. A. E. C. (2020). Interaktivitas Ilustrasi Pada Ruang Belajar Siswa Sd Kelas 1 – 3 Di Bali. *Jurnal Panggung*, 30(4), 589–604.
- Lockwood. (2009). *Desain Thinking Integrating Innovation Costemer Experience And Brand Value*. All Worth Press.
- Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Rilci Kurnia Illahi, R. Y., & Khadijah. (2024). Optimalisasi Mata Pelajaran Muatan Lokal Pada Kurikulum Merdeka (Studi Pada Mata Pelajaran Keminangkabauan, Sumatera Barat). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3480–3492.
- Shafwa, A. F. (2023). Perilaku Komunikasi Anak Sekolah Dasar Pecinta Drama Korea Dalam Tinjauan Fenomenologi Edmund Hussrel. *Peran Ilmu Sosial Dalam Menyongsong Indonesia Emas 2045*, 1–10.
- Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukatif Untuk Anak Tentang Kebersihan Sebelum Makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 94–100.
- Syafutri, A. A. Dan H. D. (2020). Aspek Sosial Budaya Masyarakat Suku Sasak Lombok Dan Nilai Pendidikan Novel Sri Rinjani Karya Eva Nourma (Sebuah Kajian Sosiologi Sastra). *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 5(1), 76–85.
- Yunita, Wahjoe Pangestoeti, Bella Ramadhani, K. D. S. (2024). Keanekaragaman Masyarakat Indonesia. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 77–80.