



Perancangan Desain Karakter pada Buku Pembelajaran BIPA A1 di Bridge Language Center, Jakarta International University (JIU)

Arifin¹, Ixsora Gupita Cinantya²

^{1,2} Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Agustus 11, 2025
Revised Agustus 15, 2025
Accepted Agustus 18, 2025

Kata Kunci:

Ilustrasi,
Buku Pembelajaran,
BIPA,
Media Visual,
Desain Komunikasi Visual

Keywords:

Illustration,
Learning Book,
BIPA,
Visual Media,
Communication Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter edukatif pada buku pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) level A1 di Bridge Language Center (BLC), Jakarta International University (JIU). Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur, ditemukan bahwa pembelajaran kosakata dasar seperti nomina, verba, dan adjektiva masih menghadapi kendala akibat keterbatasan media visual kontekstual. Perancangan dilakukan dengan pendekatan flat design karena karakteristiknya yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan pembelajar dewasa. Empat karakter utama multikultural dirancang dengan ciri khas visual untuk mendukung pemahaman konteks dalam buku ajar. Karakter-karakter ini juga diterapkan pada media pendukung seperti poster, pin, tote bag, dan puzzle edukatif. Hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran BIPA level A1.

ABSTRACT

This study aims to design educational character illustrations for the BIPA (Bahasa Indonesia for Foreign Speakers) A1-level learning book at Bridge Language Center (BLC), Jakarta International University (JIU). Based on interviews, observations, and literature review, it was found that teaching basic vocabulary such as nouns, verbs, and adjectives still faces challenges due to the lack of effective and contextual visual materials. The design approach used is flat design, which is characterized by simplicity, clarity, and suitability for adult learners. Four multicultural main characters were created, each with distinctive visual traits, to support vocabulary understanding within contextual narratives. These characters are also applied to supporting media such as posters, pins, tote bags, and educational puzzles. The result is expected to enhance the effectiveness and engagement of the BIPA A1 learning experience.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Arifin
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jakarta, Indonesia
Email: arifincambay@student.esaunggul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia kini semakin diminati di tingkat global, terbukti dengan diakui sebagai salah satu bahasa resmi dalam Sidang Umum UNESCO pada 20 November 2023 [1]. Peningkatan minat ini tidak hanya mencerminkan pengakuan dunia terhadap pentingnya Bahasa Indonesia, tetapi juga mendorong penyebaran dan pengajaran bahasa ini semakin luas di berbagai negara.

Salah satu program yang berperan penting dalam penyebaran Bahasa Indonesia secara global adalah program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing atau BIPA yang dikembangkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Hingga tahun 2024, program BIPA telah tersedia di 56 negara, dengan 716 lembaga penyelenggara, menjangkau lebih dari 190 ribu pemelajar dan melibatkan ribuan pengajar BIPA secara aktif. Program ini melayani pembelajaran dari tingkat A1 (pemula) hingga C2 (mahir), dan digunakan dalam berbagai konteks: umum, akademik, hingga kebutuhan khusus [2]

Sejak pertama kali diselenggarakan pada tahun 1980 oleh Pusat Bahasa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran, program BIPA telah berkembang menjadi pilar penting dalam diplomasi budaya Indonesia. Program ini dirancang khusus untuk ekspatriat dan pelajar asing yang ingin mempelajari Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan, dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan latar belakang pelajar internasional [3]

Namun, dalam pelaksanaannya, terutama bagi pemula (A1), masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utamanya adalah kurangnya bahan ajar visual yang menarik dan efektif. Masalah ini juga terjadi di beberapa lembaga yang memberikan program BIPA, salah satunya adalah Bridge Language Center (BLC), yang merupakan pusat bahasa di bawah naungan Jakarta International University (JIU). BLC berperan sebagai unit pelaksana program pembelajaran bahasa asing di lingkungan JIU, termasuk program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Buku ajar yang digunakan di BLC belum sepenuhnya mendukung kebutuhan visualisasi makna secara kontekstual, sehingga menyulitkan pengajar dalam menjelaskan perbedaan kosakata dasar seperti nomina, verba, dan adjektiva kepada pembelajar asing yang baru mengenal Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan bahan ajar visual yang efektif, komunikatif, dan relevan, untuk membantu pengajar menyampaikan makna kosakata serta mendukung pemahaman pembelajar secara kontekstual. Visualisasi yang tepat diharapkan dapat memberikan gambaran konkret tentang penggunaan kosakata dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari pembelajar asing.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter ilustrasi BIPA yang menarik dan komunikatif untuk level pemula (A1) di Bridge Language Center (BLC). Ilustrasi disajikan dengan pendekatan flat design yang memanfaatkan karakter multikultural dan situasi kontekstual untuk menyampaikan kosakata berbasis kategori nomina, verba, dan adjektiva. Visual ditampilkan dalam bentuk gambar statis seperti karakter, adegan, dan simbol yang terhubung langsung dengan kalimat-kalimat dalam buku. Dengan pendekatan ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik dewasa dari berbagai latar budaya. Selain itu, ilustrasi kontekstual ini mendukung penyampaian materi secara lebih tepat sasaran dan meningkatkan efektivitas komunikasi visual antara pengajar dan pembelajar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Krik dan Miller dalam Zuriah penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristiwanya [4]. yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis proses perancangan desain karakter dalam buku pembelajaran BIPA A1 di BLC untuk mendukung proses perancangan, data dikumpulkan melalui tiga metode utama: wawancara, observasi, dan studi literatur.

2.1 Wawancara dengan Pengajar BIPA

Penulis melakukan wawancara dengan pengajar BIPA di BLC untuk mengetahui kendala pengajaran kosakata dasar seperti nomina, verba, dan adjektiva. Para pengajar menyatakan adanya hambatan dalam menjelaskan makna kata secara kontekstual akibat terbatasnya elemen visual pada buku ajar yang digunakan. Mereka menyebutkan bahwa buku BIPA saat ini bersifat polos dan kurang mendukung secara visual, sehingga mereka terpaksa mencari gambar tambahan dari internet, yang tidak selalu relevan atau tersedia.

2.2 Observasi Lapangan

Penulis melakukan observasi dengan mengikuti sesi kelas BIPA level A1 di Bridge Language Center (BLC), yang merupakan unit pembelajaran bahasa di bawah naungan Jakarta International University (JIU). Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung interaksi antara pengajar dan peserta didik, terutama saat menjelaskan materi kosakata dasar. Penulis mencatat situasi ketika siswa mengalami kebingungan karena tidak ada dukungan visual yang memadai dalam buku, serta mencermati respon siswa terhadap penjelasan verbal tanpa ilustrasi.

2.3 Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur dengan mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan desain karakter, flat design, teori pembelajaran kognitif, serta perancangan media pembelajaran visual. Literatur diambil dari buku, jurnal ilmiah, dan publikasi terkait, yang memberikan landasan teoretis dalam merancang media ajar berbasis ilustrasi untuk pembelajar asing (BIPA).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur yang dilakukan penulis, ditemukan sejumlah poin penting yang menjadi dasar pengembangan desain karakter dalam media pembelajaran BIPA A1 di BLC. Temuan ini tidak hanya menunjukkan adanya kebutuhan media visual yang kuat dalam proses belajar, tetapi juga memperlihatkan preferensi visual dari target pengguna, yaitu pembelajar dewasa internasional.

Beberapa poin utama hasil temuan adalah sebagai berikut:

1. Karakter Visual yang Menarik Dibutuhkan.

Pembelajar BIPA A1 BLC, lebih tertarik pada karakter yang memiliki tampilan modern, sederhana, namun ekspresif. Hasil wawancara mengindikasikan bahwa ilustrasi yang terlalu rumit atau menyerupai gaya anak-anak cenderung menurunkan minat dan konsentrasi pembelajar..

2. Kebutuhan Media Visual Kontekstual.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pengajar mengalami kesulitan dalam menjelaskan perbedaan makna antara kosakata dasar seperti nomina, verba, dan adjektiva. Hal ini berdampak langsung pada tingkat pemahaman peserta didik, terutama saat tidak tersedia visualisasi yang kontekstual dalam buku ajar.

3. Flat Design sebagai Solusi Visual.

Studi literatur mendukung bahwa pendekatan flat design memiliki kelebihan dalam hal keterbacaan visual, kesederhanaan bentuk, dan efektivitas penyampaian informasi[5]. Desain ini dianggap paling sesuai untuk media pembelajaran berbasis ilustrasi yang ditujukan kepada pembelajar dewasa dari berbagai latar belakang budaya [6]. Temuan-temuan inilah yang kemudian menjadi dasar dalam perancangan media dan desain karakter yang akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab berikutnya.

3.1. Konsep Perancangan

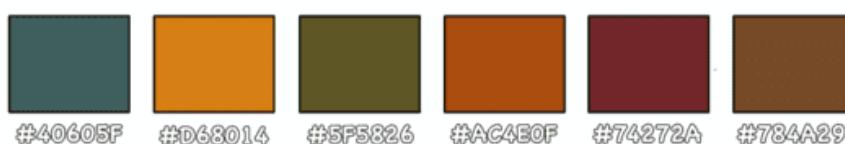
Perancangan layout media cetak modern harus objektif dan mempertimbangkan aspek desain estetis seperti grid system, tipografi, dan warna yang sesuai untuk pembaca dari berbagai latar budaya [7]. Ita menekankan bahwa “isi menentukan bentuk,” dan bahwa pemilihan warna perlu mempertimbangkan keberagaman budaya agar penyampaian informasi secara visual menjadi efektif dan sesuai konteks. Oleh karena itu, media buku ilustrasi dipilih sebagai solusi visual yang dapat membantu menjelaskan perbedaan makna kosakata secara kontekstual melalui pendekatan desain visual. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka dirumuskan konsep perancangan sebagai dasar visualisasi karakter edukatif dalam media pembelajaran BIPA. Konsep ini terdiri dari tiga komponen utama: media, karakter, dan gaya visual.

3.1.1. Konsep Media

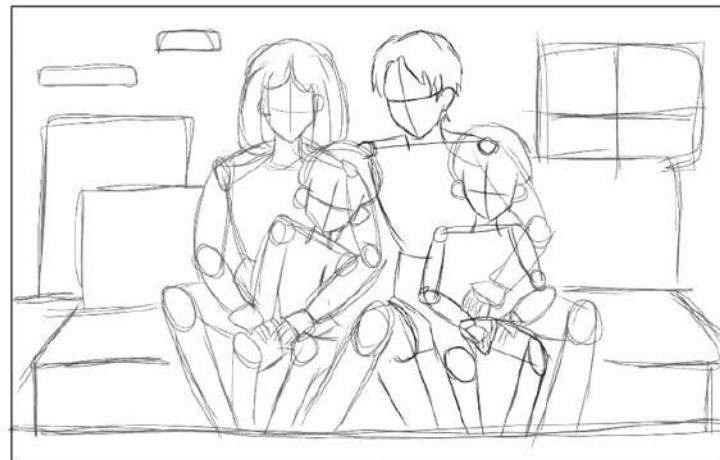
Dalam penelitian ini, buku pembelajaran ilustrasi BIPA berperan sebagai media aplikasi yang mendukung proses perancangan karakter untuk keperluan edukatif. Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Perbandingan Efektivitas Buku Digital Versus Buku Cetakan dalam Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa.” Hasil dari penelitian tersebut sebanyak 69,9% responden lebih memilih buku cetak sebagai media baca untuk meningkatkan performa belajar dibandingkan dengan digital) [8]. Media cetak ini dipilih karena mampu menyampaikan konten visual secara terstruktur dan mudah dipahami oleh pembelajar. Fokus utama perancangan bukan pada isi materi pembelajaran, melainkan pada peran elemen visual terutama ilustrasi dan karakter dalam membantu pemahaman kosakata dasar melalui konteks yang relevan dengan kehidupan nyata. Penggunaan buku ilustrasi sebagai media cetak dipilih karena dinilai efisien dalam menyampaikan informasi visual dan sesuai dengan gaya belajar orang dewasa. Buku yang ditambahkan dengan gambar ilustrasi akan membuat daya imajinasi pembaca menjadi lebih jelas. Menurut Lawrence Zeegen juga menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah sebuah buku yang di dalamnya memiliki tulisan baik dalam bentuk fotografi, lukisan, gambaran ataupun seni rupa [9].

3.1.2. Gaya Visual

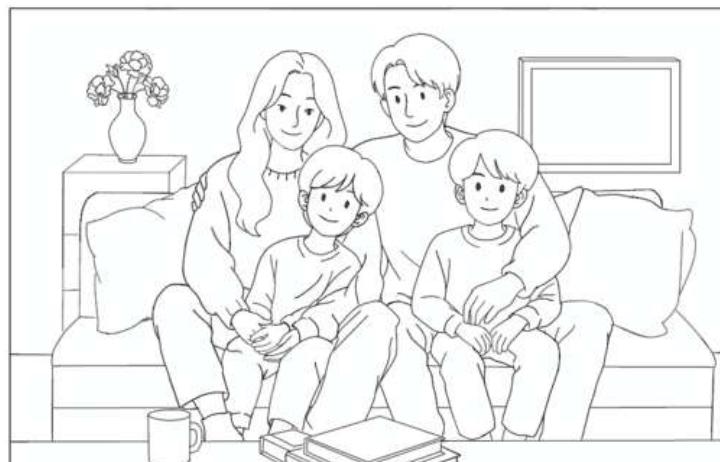
Karakter Gaya visual yang digunakan dalam perancangan karakter adalah flat design. Flat desain diambil dari kata flat yang berarti datar dan desain yang berarti rancangan. Flat desain sendiri bersumber dari tren 1950-an, yaitu The Swiss Style yang memiliki ciri hierarki konten dan tata letak yang bersih [10]. Flat design dipilih karena karakteristiknya yang sederhana, bersih, dan mudah diakses secara visual oleh pembelajar dewasa. Ilustrasi dibuat tanpa gradasi, efek tiga dimensi, atau detail yang kompleks. Warna-warna yang digunakan adalah warna solid seperti biru tua, maroon, hijau tua, oranye, dan coklat, yang menampilkan kesan hangat dan profesional. Proses desain melibatkan sketsa kasar, sketsa final, pewarnaan, hingga penambahan elemen bayangan yang tetap mempertahankan kesan flat.



Gambar 1. Warna Untuk Ilustrasi Sumber Arifin (2025)



Gambar 2. Sketsa Kasar Digital Sumber Arifin (2025)



Gambar 3. Sketsa Final Digital Sumber Arifin (2025)



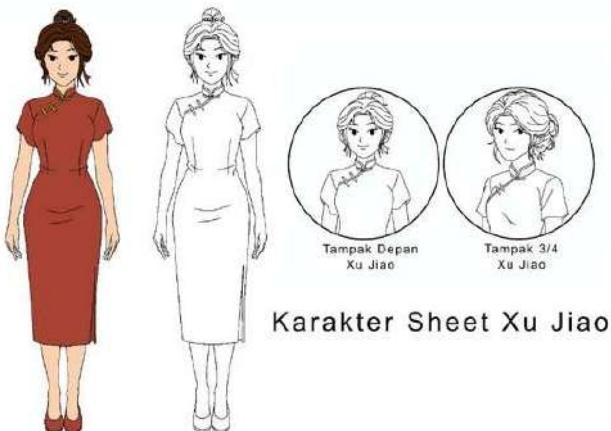
Gambar 4. Tahap Pewarnaan Digital Sumber Arifin (2025)

3.1.3. Konsep dan Desain Karakter

Karakter dalam buku ini dirancang untuk mewakili keberagaman budaya serta memperkuat konteks kalimat dalam proses pembelajaran BIPA tingkat A1. Dalam Unit 1, terdapat beberapa karakter yang ditampilkan secara mendalam untuk memperkenalkan kosakata dasar kepada pembelajar. Masing-masing karakter utama menampilkan identitas visual yang merefleksikan asal negara, pekerjaan, serta minat pribadi mereka. Tujuannya adalah menciptakan tokoh yang relatable bagi pembelajar, sekaligus memperkuat pemahaman kosakata melalui narasi visual yang konsisten sepanjang materi. Berikut adalah deskripsi visual keempat karakter utama:

a. Xu Jiao (Tiongkok)

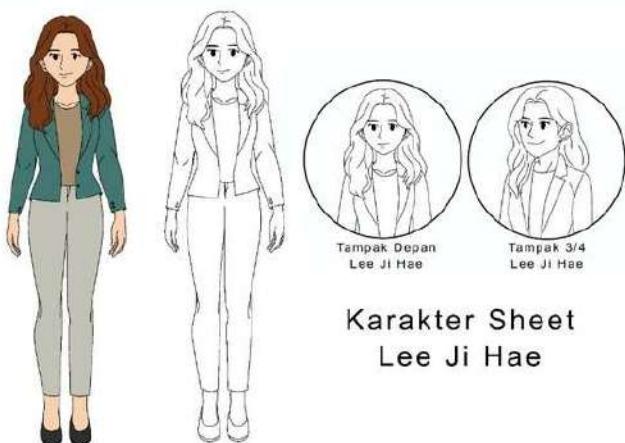
Xu Jiao adalah perempuan asal Tiongkok. Ia digambarkan berpostur tinggi, berkulit putih, dan memiliki rambut panjang bewarna coklat tua. Dalam konteks buku, Xu Jiao bekerja sebagai artis, dan digambarkan menyukai olahraga serta bermain piano. Pakaian yang dikenakan bergaya modern dengan sentuhan elemen tradisional Asia Timur.



Gambar 5. Karakter Xu Jiao Sumber Arifin (2025)

b. Lee Ji Hae (Korea Selatan)

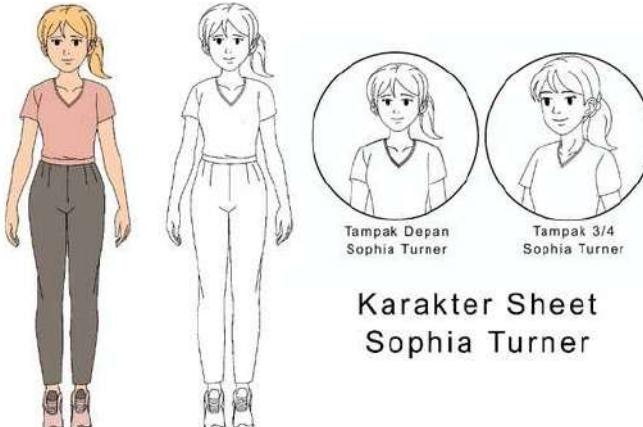
Lee Ji Hae adalah perempuan asal Korea Selatan yang digambarkan memiliki rambut coklat sebahu, kulit terang, dan penampilan profesional. Ia bekerja sebagai reporter di Troll TV, sudah menikah, dan memiliki dua anak. Karakter ini memakai blazer hijau dengan celana krem, merepresentasikan gaya casual formal yang sesuai untuk pembelajar dewasa. Ia memiliki hobi memasak dan berolahraga.



Gambar 6. Karakter Lee Ji Hae Sumber Arifin (2025)

c. Sophia Turner (Italia)

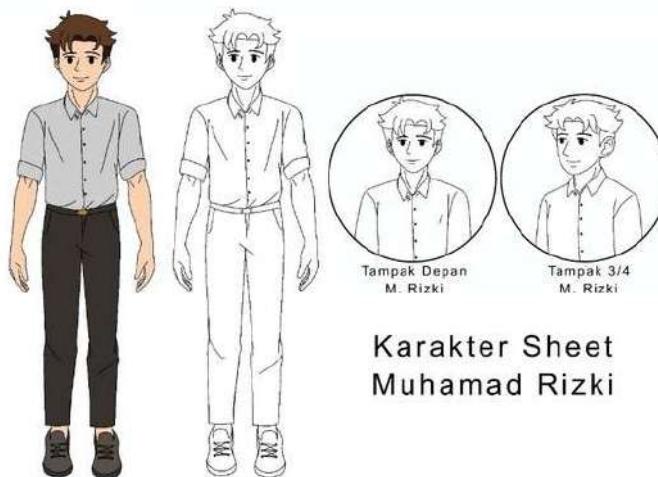
Sophia Turner adalah perempuan asal Italia yang digambarkan dengan kulit terang, rambut pirang bergelombang, dan ekspresi wajah ramah. Ia bekerja sebagai manajer di PT La Villa serta memiliki hobi berkebun dan bersepeda. Penampilannya sederhana namun rapi, menggunakan kaos merah muda dan celana panjang gelap, mencerminkan karakter aktif dan modern khas perempuan Eropa.



Gambar 7. Karakter Sophia Turner Sumber Arifin (2025)

d. Muhamad Rizki (Indonesia).

Muhamad Rizki adalah laki-laki asal Indonesia yang digambarkan memiliki kulit sawo matang, rambut hitam pendek, dan ekspresi tenang. Ia bekerja sebagai pegawai di PT Sanno dan memiliki hobi berenang. Penampilannya kasual dan rapi, mengenakan kemeja abu-abu dan celana panjang gelap, mencerminkan gaya profesional sehari-hari.



Gambar 8. Karakter Muhamad Rizki Sumber Arifin (2025)

3.2. Implementasi Desain

Desain karakter dalam buku ilustrasi BIPA ini memperhatikan proporsi tubuh yang seimbang dan konsisten antar tokoh, agar tampilan visual tetap harmonis dan mudah dikenali. Proporsi tubuh dibuat semi-realistik dengan pendekatan ilustratif khas flat design, yaitu kepala yang sedikit lebih besar dari tubuh untuk memperkuat ekspresi wajah, namun tetap menjaga kesan proporsional bagi pembelajaran dewasa.

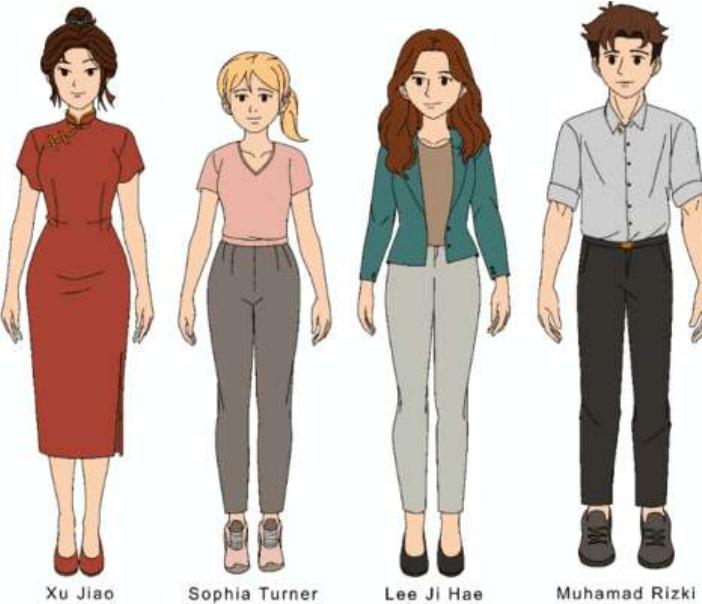
Setiap karakter memiliki perbedaan postur tubuh berdasarkan latar budaya dan kepribadiannya. Sebagai contoh, Xu Jiao yang berasal dari Tiongkok digambarkan dengan tubuh ramping dan penampilan rapi untuk merepresentasikan kedisiplinan, sedangkan Sophia Turner dari Italia memiliki postur yang lebih

ekspresif guna mencerminkan sifatnya yang terbuka dan hangat. Penyesuaian proporsi ini menjadi strategi visual untuk memperkuat identitas masing-masing karakter dan mendukung konteks situasional dalam buku.

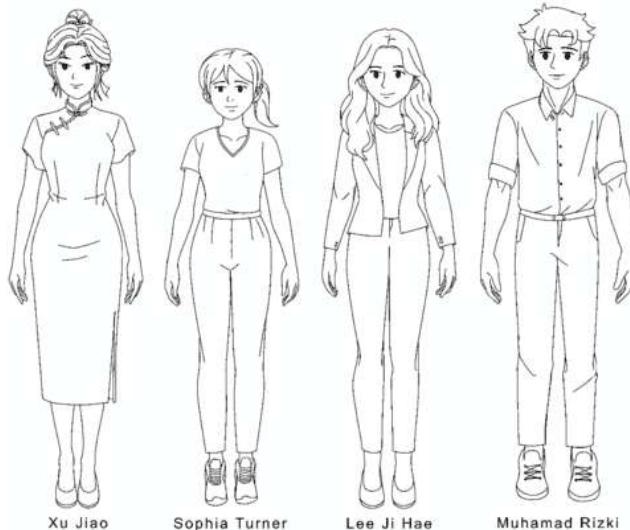
Karakter ditampilkan dalam dua sudut pandang (angle) utama: tampak depan dan tampak samping ($\frac{3}{4}$ view), yang memungkinkan ilustrasi lebih fleksibel digunakan dalam berbagai adegan. Hal ini memudahkan pengolahan visual saat menyusun narasi dan interaksi dalam halaman buku.



Gambar 9. Proporsi Antar Karakter Sumber Arifin (2025)



Gambar 10. Proporsi Antar Karakter Sumber Arifin (2025)



Gambar 10. Proporsi Antar Karakter Sumber Arifin (2025)

3.2.1. Implementasi Desain

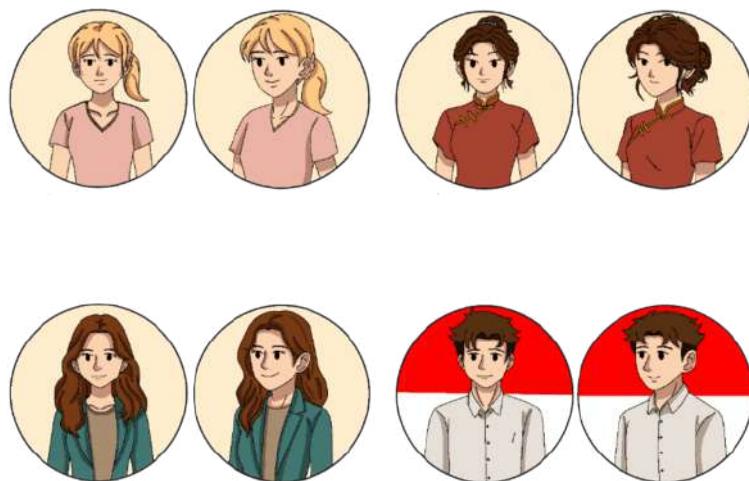
Selain dalam buku utama, karakter juga diterapkan pada media pendukung seperti pin, totebag, puzzle edukatif, pembatas buku, dan poster. Hal ini memperluas fungsi karakter tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai elemen identitas visual yang memperkuat daya tarik buku secara keseluruhan.

a. Buku BIPA



Gambar 11. Buku BIPA Sumber Arifin (2025)

b. Pin



Gambar 12. Pin BIPA Sumber Arifin (2025)

c. Tote Bag



Gambar 13. Tote Bag Xu Jiao BIPA Sumber Arifin (2025)

d. Puzzle Edukatif



Gambar 14. Puzzle Edukatif Keluarga Lee Ji Hae Sumber Arifin (2025)

e. Pembatas Buku



Gambar 15. Pembatas Buku Xu Jiao Sumber Arifin (2025)

f. Stiker



Gambar 16. Stiker Buku Xu Jiao Sumber Arifin (2025)

g. Kaos



Gambar 17. Kaos Xu Jiao Sumber Arifin (2025)

h. Mug



Gambar 18. Mug Xu Jiao Sumber Arifin (2025)

4. KESIMPULAN

Perancangan desain karakter pada buku pembelajaran BIPA A1 di BLC dilakukan untuk menjawab kebutuhan media visual yang menarik, kontekstual, dan sesuai bagi pembelajaran dewasa internasional. Berdasarkan wawancara, observasi, dan studi literatur, ditemukan bahwa ilustrasi visual—terutama karakter edukatif—berperan penting dalam mempermudah pemahaman kosakata dasar seperti nomina, verba, dan adjektiva.

Gaya flat design dipilih karena kesederhanaannya, keterbacaan tinggi, dan tampilannya yang sesuai untuk media edukasi dewasa. Empat karakter utama yang mewakili latar budaya berbeda dirancang secara konsisten dan diimplementasikan pada buku serta media pendukung. Diharapkan hasil desain ini dapat memperkuat efektivitas proses belajar BIPA A1 di BLC dan menjadi referensi bagi pengembangan media visual edukatif lainnya di kemudian hari.

REFERENSI

- [1] Humas, "Bahasa Indonesia Jadi Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO.," Sekretariat Republik Indonesia. Accessed: Jul. 20, 2025. [Online]. Available: <https://setkab.go.id/bahasa-indonesia-jadi-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco/>
- [2] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Bakti Bipa Serba-Serbi Kiprah dan Karya Pemerhati BIPA," Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Accessed: Jul. 20, 2025. [Online]. Available: https://bipa.kemendikdasmen.go.id/bakti_penugasan.php
- [3] Pusat Bahasa Fakultas Ilmu Budaya, "Program BIPA," Universitas Padjadjaran. Accessed: Jul. 20, 2025. [Online]. Available: <https://pusatbahasa.fib.unpad.ac.id/program-bipa/>
- [4] P. S. Mustafa, H. Gusdiyanto, A. Victoria, N. K. Masgumelar, and N. D. Lestariningsih, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*, Insight Mediatama, 2022, pp. 23–25.
- [5] Abdurrahman Muhammad, "Pengaruh Penerapan Flat Design Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa," 2016
- [6] Thanassis Karalis and George Vorivlas, "Designing Multimedia Learning Material for Adult Education: An interdisciplinary approach," 2011.
- [7] X. Sun, "Design and Construction of University Book Layout Based on Text Image Preprocessing Algorithm in Education Metaverse Environment," *J Environ Public Health*, vol. 2022, pp. 1–10, Sep. 2022, doi: 10.1155/2022/6219401.
- [8] K. Kisno and O. L. Sianipar, "Perbandingan efektivitas buku digital versus buku cetakan dalam meningkatkan performa belajar mahasiswa," *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, vol. 2, no. 1, pp. 229–233, 2019.
- [9] N. Raihana, *TA: Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Digital Painting Pengolahan Buah dan Sayur Tropis untuk Pencegahan Penyakit sebagai Media Edukasi terhadap Dewasa Muda*. Surabaya: Universitas Dinamika, 2019.
- [10] D. F. L. Tobing, *LKP: Perancangan Desain Karakter Indonesia Direct dengan Gaya Flat Design untuk Membantu Visualisasi Brand Story*, Doctoral dissertation, Universitas Dinamika, 2021.