

**PERANCANGAN *VISUAL* BUKU CERITA BERGAMBAR
“BABAT ALAS BONDOWOSO” SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN NILAI SEJARAH PADA ANAK SEKOLAH
DASAR DI BONDOWOSO**

PROPOSAL TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



**OLEH
RICO ARNANDA YUDISTIRA
NIM. 15151119**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2020**

PENGESAHAN**TUGAS AKHIR KARYA****PERANCANGAN *VISUAL* BUKU CERITA BERGAMBAR
“BABAT ALAS BONDOWOSO” SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN NILAI SEJARAH PADA ANAK SEKOLAH
DASAR DI BONDOWOSO**

Oleh

RICO ARNANDA YUDISTIRA

NIM 15151119

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 14 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum
Penguji Utama	: Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn
Pembimbing	: Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, Juni 2022

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

**Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum**
NIP. 197705312005012002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rico Arnanda Yudistira

NIM : 15151119

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya **PERANCANGAN VISUAL BUKU CERITA BERGAMBAR “BABAT ALAS BONDOWOSO”** SEBAGAI UPAYA PENGENALAN NILAI SEJARAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI BONDOWOSO adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta,, 20

Yang menyatakan,

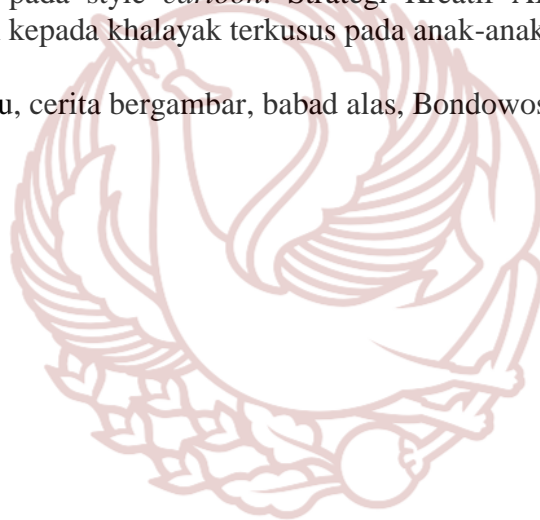
Rico Arnanda Yudistira

NIM. 15151119

ABSTRAK

Pembentukan serta penguatan nilai budi pekerti budaya pada generasi muda sangat diperlukan. Demi menjaga pengetahuan dan nilai yang terkandung pada budaya lokal, penting adanya pengenalan nilai budi pekerti pada nilai sejarah terkhusus Bondowoso. Babat Alas Bondowoso merupakan salah satu cerita yang mengandung pendidikan nilai budi pekerti yang dapat menjadi acuan latar belakang yang tepat untuk dijadikan objek penelitian. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah dan nilai budi pekerti dalam bentuk cerita bergambar dalam wujud buku E-Book dan Cetak. Metode penciptaan ini dibuat berdasarkan acuan proses perancangan desain strategi garis lurus dan melalui tahapan riset metode kualitatif. Perancangan ini menghasilkan gaya ilustrasi semi realish yang lebih mengarah pada style *cartoon*. Strategi Kreatif AISAS digunakan untuk mempromosikan kepada khalayak terkhusus pada anak-anak sekolah dasar.

Kata kunci : buku, cerita bergambar, babad alas, Bondowoso, sejarah, ilustrasi.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya Tugas Akhir Karya dapat terselesaikan sebagai syarat kelulusan untuk mencapai gelar sarjana S1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Tugas Akhir Karya berjudul “Perancangan *Visual* Buku Cerita Bergambar “Babat Alas Bondowoso” Sebagai Upaya Pengenalan Nilai Sejarah Pada Anak Sekolah Dasar Di Bondowoso” ini adalah sebuah laporan karya yang berkaitan dengan Cerita sejarah bondowoso dan nilai budi pekerti yang termuat didalamnya. Tercapainya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Bapak Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Bapak Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing yang selalu sabar serta bersedia memberikan waktu, tenaga, dan ilmu dalam setiap bimbingannya.

5. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Dr. Hj Mashoed M. Si, sebagai pencetus penulis buku Sejarah Bondowoso yang dijadikan acuan dalam penciptaan karya.
7. Bapak Junaidi, selaku ketua GAS (Gerakan Apresiasi Seni) Bondowoso, dan keluarga Besar Raden Bagus Assra.
8. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang telah membantu dalam kajian ini secara langsung maupun tidak langsung.
9. Ibu Etilailatul Fitria, Alm. Bapak Murahman, kakak, adik dan Duwi Ayu R. yang telah memberikan dukungan sampai pada penyelesaian Tugas Akhir Karya ini.

Tugas akhir karya ini telah ditulis dan disusun semaksimal mungkin, namun masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran selalu penulis nantikan guna menyempurnakan karya tulis ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan ilmu pengetahuan khususnya Desain Komunikasi Visual.

Surakarta,

Rico Arnanda

Yudistira

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	2
ABSTRAK	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	21
BAB I	22
PENDAHULUAN.....	22
A. Latar Belakang.....	22
B. Gagasan Penciptaan atau Ide Penciptaan.....	29
C. Tujuan Penciptaan.....	30
D. Manfaat Penciptaan	30
1. Manfaat Teoritis	31
2. Manfaat Praktis	31
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	32
F. Landasan Penciptaan	39

1. Pendidikan Karakter Budi pekerti Anak	39
2. <i>Build Charractersheet</i>	45
3. <i>Age Segmentation</i>	49
4. Elemen dalam Desain	51
5. <i>Genre</i> Cerita	62
G. Metode Penciptaan	71
1. Data Primer.	71
2. Data Sekunder	73
3. Strategi Desain	74
H. Bagan Metode Penciptaan	75
I. Sistematika Penulisan	76
BAB II	80
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	80
A. Letak Geografis Kabupaten Bondowoso	80
B. Sejarah Babat Alas Bondowoso	82
1. Petuah R. Bagus Assrah	82
2. Dari Wilayah Pamekasan ke Besuki	83
3. Raden Bagus Assrah Pendiri Bondowoso	90
4. Perebutan Kekuasaan Ario Gledak Ditumpas	95
C. Sinopsis Cerita Babad Alas Bondowoso	99
D. Nilai Budi pekerti Yang Terkandung	100

1. Tinjauan Pengenalan Sejarah Bondowoso	101
E. Penggambaran Tokoh-tokoh dan Senjata dalam Cerita.....	103
1. Ki Bagus Assrah (Ki Ronggo Kertonegoro)	106
2. Roro Sa'diyah.....	107
3. Ronggo Suroadikusumo	107
4. Nyi Seda Bulangan	108
5. Kiai Patih Alus	108
6. Wirotruno	109
7. Patih Reksonegoro.....	109
8. Ario Gledak (Ketua Perebut Wilayah)	110
9. Abdurrasid	110
10. Pasukan Raden Bagus Assrah Ki Ronggo.....	110
11. Pasukan Ario Gledak.....	111
12. Senjata Yang Digunakan	111
13. Enveromental.....	115
14. Binatang dalam Cerita	117
F. Analisis Data.....	118
1. Analisis SWOT.....	118
BAB III.....	122
A. Konsep Kreatif	122

B. Tujuan Kreatif	124
C. Strategi Kreatif	124
D. Strategi Verbal.....	125
E. Strategi Visual	125
F. Tujuan Promosi.....	130
G. Strategi Promosi	130
H. Tujuan Media	131
I. Strategi Media.....	132
J. Perancangan Buku Ilustrasi Bergambar	132
1. Sketsa Ki Bagus Assrah (Ki Ronggo Kertonegoro).....	133
2. Sketsa Roro Sa'diyah	134
3. Sketsa Ronggo Suroadikusumo.....	135
4. Sketsa Nyi Seda Bulangan.....	136
5. Sketsa Ki Patih Alus	137
6. Sketsa Wirotruno	139
7. Sketsa Patih Reksonegoro	140
8. Sketsa Ario Gledak.....	141
9. Sketsa Abdurrasid.....	142
10. Sketsa Pasukan Raden Bagus Assrah (Ki Ronggo).....	143
11. Sketsa Pasukan Ario Gledak	143

12. Sketsa Senjata yang digunakan	144
13. Sketsa Enveromental	149
14. Sketsa Binatang Dalam Cerita.....	152
15. Sketsa Typografi Judul Babat Alas Bondowoso	154
16. Sketsa Semboyan Tagline.....	155
17. Pemilihan Font Text Untuk Deskripsi Buku	156
18. Sketsa Desain Cover.....	156
19. Sinopsis.....	157
20. <i>Storyline</i>	158
K. Penataan Halaman Pada Buku (<i>Layout</i>).....	173
1. Penataan Halaman Buku (<i>Layout</i>).....	173
a. Penggalan 1 <i>Scene</i> 1 sampai 2.....	174
b. Penggalan 2 <i>Scene</i> 3 sampai 4.....	175
c. Penggalan 3 <i>Scene</i> 5 sampai 6.....	176
d. Penggalan 4 <i>Scene</i> 7 sampai 8.....	177
e. Penggalan 5 <i>Scene</i> 9 sampai 10.....	178
f. Penggalan 6 <i>Scene</i> 11 sampai 12	179
g. Penggalan 7 <i>Scene</i> 13 sampai 14.....	180
h. Penggalan 8 <i>Scene</i> 15 sampai 16.....	181
i. Penggalan 9 <i>Scene</i> 17 sampai 18.....	182

j. Penggalan 10 <i>Scene</i> 19 sampai 20.....	183
k. Penggalan 11 <i>Scene</i> 21 sampai 22.....	184
l. Penggalan 12 <i>Scene</i> 23 sampai 24.....	185
m. Penggalan 13 <i>Scene</i> 25 sampai 26.....	186
n. Penggalan 14 <i>Scene</i> 27 sampai 28.....	187
p. Penggalan 15 <i>Scene</i> 29 sampai 30.....	188
q. Penggalan 16 <i>Scene</i> 31 sampai 32.....	189
r. Penggalan 18 <i>Scene</i> 33 sampai 34	190
s. Penggalan 18 <i>Scene</i> 35 sampai 36	191
t. Penggalan 19 <i>Scene</i> 37 sampai 38.....	192
u. Penggalan 20 <i>Scene</i> 39 sampai 40.....	193
v. Penggalan 21 <i>Scene</i> 41 sampai 42.....	194
w. Penggalan 22 <i>Scene</i> 43 sampai 44.....	195
x. Penggalan 23 <i>Scene</i> 45 sampai 46.....	196
L. Perancangan Visual	197
M. Perancangan Promosi	199
1. Strategi Promosi	199
2. Visual Alternatif Master Promosi.....	203
3. Pesan Visual	204
4. Master Visual Promosi	204

5. Media Promosi Dan <i>Merchandise</i>	206
a. POP (<i>Point of purchase</i>).....	207
b. Poster	208
c. <i>X-banner</i>	209
d. Instagram	210
e. <i>T- shirt</i>	211
f. <i>Bookmark</i>	212
g. Pin dan Sticker.....	213
BAB IV	214
A. Desain Visual.....	214
1. Desain Karakter Pada Buku.....	214
B. Desain Materi Cergam	216
1. Tumbuhan	216
2. Pohon	217
3. Binatang	218
4. Senjata.....	219
5. Rumah atau <i>Environment</i>	219
C. <i>Layout</i> Buku.....	221
1. <i>Layout</i> Cover Buku	221
2. <i>Layout</i> Karakter	222

3. <i>Layout</i> Senjata dan Binatang	223
4. <i>Layout Environment</i> dan Tumbuhan.....	224
5. <i>Layout</i> Penggalan 1 <i>Scene</i> 1 sampai 2	225
6. <i>Layout</i> Penggalan 2 <i>Scene</i> 3 sampai 4	226
7. <i>Layout</i> Penggalan 3 <i>Scene</i> 5 sampai 6	227
8. <i>Layout</i> Penggalan 4 <i>Scene</i> 7 sampai 8	228
9. <i>Layout</i> Penggalan 5 <i>Scene</i> 9 sampai 10	229
10. <i>Layout</i> Penggalan 6 <i>Scene</i> 11 sampai 12.....	230
11. <i>Layout</i> Penggalan 7 <i>Scene</i> 13 sampai 14.....	231
12. <i>Layout</i> Penggalan 8 <i>Scene</i> 15 sampai 16.....	232
13. <i>Layout</i> Penggalan 9 <i>Scene</i> 17 sampai 18.....	233
14. <i>Layout</i> Penggalan 10 <i>Scene</i> 19 sampai 20.....	234
15. <i>Layout</i> Penggalan 11 <i>Scene</i> 21 sampai 22.....	235
16. <i>Layout</i> Penggalan 12 <i>Scene</i> 23 sampai 24.....	236
17. <i>Layout</i> Penggalan 13 <i>Scene</i> 25 sampai 26.....	237
18. <i>Layout</i> Penggalan 14 <i>Scene</i> 27 sampai 28.....	238
19. <i>Layout</i> Penggalan 15 <i>Scene</i> 29 sampai 30.....	239
20. <i>Layout</i> Penggalan 16 <i>Scene</i> 31 sampai 32.....	240
21. <i>Layout</i> Penggalan 17 <i>Scene</i> 33 sampai 34.....	241
22. <i>Layout</i> Penggalan 18 <i>Scene</i> 35 sampai 36.....	242

23. <i>Layout</i> Penggalan 19 <i>Scene</i> 37 sampai 38.....	243
24. <i>Layout</i> Penggalan 20 <i>Scene</i> 39 sampai 40.....	244
25. <i>Layout</i> Penggalan 21 <i>Scene</i> 41 sampai 42.....	245
26. <i>Layout</i> Penggalan 22 <i>Scene</i> 43 sampai 44.....	246
27. <i>Layout</i> Penggalan 23 <i>Scene</i> 45 sampai 46.....	247
D. <i>Layout</i> Desain Media Promosi	248
1. POP (<i>Point of purchase</i>)	248
2. Poster.....	249
3. X- Banner.....	250
4. Instagram.....	251
5. <i>T-shirt</i>	251
6. <i>Bookmark</i>	253
7. Pin dan Sticker	254
BAB V.....	255
PENUTUP.....	255
A. Kesimpulan.....	255
B. Saran	256
DAFTAR PUSTAKA	257

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survei Sekolah tentang Sejarah Babad Alas Bondowoso	27
Gambar 2. Survei Sekolah tentang Sejarah Babad Alas Bondowoso	27
Gambar 3. Survei Sekolah Tentang Sejarah Babad Alas Bondowoso.....	28
Gambar 4. Animasi Pada Zaman Dahulu.....	36
Gambar 5. Kumpulan Kisah Penuh Moral.....	37
Gambar 6. Motion Monopnik	38
Gambar 7. Wawancara Ketua GAS Bondowoso	102
Gambar 8. Dokumentasi foto lukisan Ki Bagus Assra	104
Gambar 9. Dokumentasi foto Abdi Dalem	105
Gambar 10. Dokumentasi foto masyarakat.....	106
Gambar 11. Calok Ngandung.....	112
Gambar 12. Visual Kapak.....	112
Gambar 13. Visual Golok	113
Gambar 14. Visual Meriam Kalakanta.....	114
Gambar 15. Rumah Adat Situbondo Bondowoso	116
Gambar 16. Rumah Tabbing Ondep Kayu Bondowoso.....	117
Gambar 17. Contoh Visual Hewan Isi Buku.....	118
Gambar 18. Pohon Beringin Alun-Alun Bondowoso	123
Gambar 19. Contoh Visual Buku <i>Artbook</i> Pembuatan Karakter	126
Gambar 20. Contoh Visual Cover Buku, Ally Carter	127

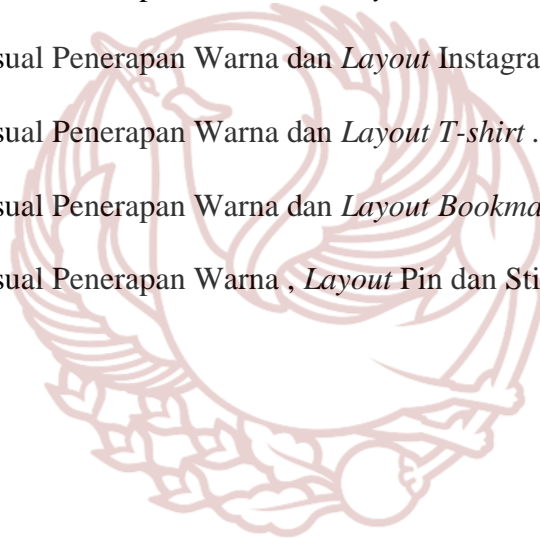
Gambar 21. Contoh Visual Typography Headline Judul Cover	128
Gambar 22. Contoh Visual <i>Layout</i> Buku	128
Gambar 23. Contoh Visual Color Buku	129
Gambar 24. Sketsa Ki Bagus Assrah (Ki Ronggo I).....	134
Gambar 25. Sketsa Roro Sa'diyah	135
Gambar 26. Sketsa Ronggo Suroadikusumo.....	136
Gambar 27. Sketsa Nyi Seda Bulangan	137
Gambar 28. Sketsa Ki Patih Alus.....	138
Gambar 29. Sketsa Wirotruno.....	139
Gambar 30. Sketsa Patih Reksonegoro	140
Gambar 31. Sketsa Ario Gledak.....	141
Gambar 32. Sketsa Abdurrasid	142
Gambar 33. Sketsa Pasukan Raden Bagus Assrah.....	143
Gambar 34. Sketsa PasukanArio Gledak	144
Gambar 35. Sketsa Senjata Calok Ngandung	145
Gambar 36. Sketsa Senjata Kapak	146
Gambar 37. Sketsa Senjata Golok.....	147
Gambar 38. Sketsa Meriam Kalakanta / Katapel.....	147
Gambar 39. Senjata Tombak Watangawinang.....	148
Gambar 40. Senjata Tombak Tunggul Wulung	149
Gambar 41. Sketsa Enviromental.....	149
Gambar 42. Sketsa Bangunan Pemerintahan	150
Gambar 43. Sketsa Tumbuhan pohon dan Tanaman	152

Gambar 44. Visual Sketsa Kerbau Melati.....	153
Gambar 45. Visual Sketsa Binatang Dalam Buku	153
Gambar 46. Visual <i>Typography</i> Judul Cover.....	154
Gambar 47. Visual <i>Handlettering Tagline</i> Cover Buku	156
Gambar 48. Visual Font Text Pada Buku	156
Gambar 49. Visual Opsi Cover Buku	157
Gambar 50. Visual Penggalan 1 Scene 1 samapi 2.....	174
Gambar 51. Visual Penggalan 2 Scene 3 sampai 4.....	175
Gambar 52. Visual Penggalan 3 Scene 5 sampai 6.....	176
Gambar 53. Visual Penggalan 4 Scene 7 sampai 8.....	177
Gambar 54. Visual Penggalan 5 Scene 9 sampai 10.....	178
Gambar 55. Visual Penggalan 6 Scene 11 sampai 12.....	179
Gambar 56. Visual Penggalan 7 Scene 13 sampai 14.....	180
Gambar 57. Visual Penggalan 8 Scene 15 sampai 16.....	181
Gambar 58. Visual Penggalan 9 Scene 17 samapi 18.....	182
Gambar 59. Visual Penggalan 10 Scene 19 sampai 20.....	183
Gambar 60. Visual Penggalan 11 Scene 21 sampai 22.....	184
Gambar 61. Visual Penggalan 12 Scene 23 sampai 24.....	185
Gambar 62. Visual Penggalan 13 Scene 25 sampai 26.....	186
Gambar 63. Visual Penggalan 14 Scene 27 sampai 28.....	187
Gambar 64. Visual Penggalan 15 Scene 29 sampai 30.....	188
Gambar 65. Visual Penggalan 16 Scene 31 sampai 32.....	189
Gambar 66. Visual Penggalan 18 Scene 33 sampai 34.....	190

Gambar 67. Visual Penggalan 18 Scene 35 sampai 36.....	191
Gambar 68. Visual Penggalan 19 Scene 37 sampai 38.....	192
Gambar 69. Visual Penggalan 20 Scene 39 sampai 40.....	193
Gambar 70. Visual Penggalan 21 Scene 41 sampai 42.....	194
Gambar 71. Visual Penggalan 22 Scene 43 sampai 44.....	195
Gambar 72. Visual Penggalan 23 Scene 45 sampai 46.....	196
Gambar 73. Kumpulan Warna yang Digunakan.....	197
Gambar 74. Penerapan Warna Pada <i>Layout</i> Terpilih.....	198
Gambar 75. Visual Struktur dalam penerapan AISAS strategi.....	200
Gambar 76. Sketsa Ilustrasi Master Visual.....	205
Gambar 77. Ilustrasi Master Visual Promosi.....	206
Gambar 78. Sketsa Alternatif POP.....	207
Gambar 79. Sketsa Alternatif Promo X- Banner.....	208
Gambar 80. Sketsa Alternatif Promo <i>X-Banner</i>	209
Gambar 81. Sketsa Alternatif <i>feed</i> Instagram.....	210
Gambar 82. Sketsa Alternatif <i>T-shirt</i>	211
Gambar 83. Visual Sketsa <i>Bookmark</i>	212
Gambar 84. Sketsa Alternatif Sticker dan Pin.....	213
Gambar 85. Visual Penerapan Warna Karakter.....	215
Gambar 86. Penerapan Warna Pada Tumbuhan.....	216
Gambar 87. Penerapan Warna Pada Pohon.....	217
Gambar 88. Penerapan Warna Pada Binatang.....	218
Gambar 89. Penerapan Warna Pada Senjata.....	219

Gambar 90. Penerapan Warna Pada Rumah atau Environment.....	220
Gambar 91. Visual Cover Buku Halaman depan Dan Belakang	221
Gambar 92. Visual <i>Layout</i> Karakter	222
Gambar 93. Visual <i>Layout</i> Senjata dan Binatang	223
Gambar 94. Visual <i>Layout</i> Environment dan Tumbuhan	224
Gambar 95. Visual Penggalan 1 <i>Scene</i> 1 sampai 2	225
Gambar 96. Visual Penggalan 2 <i>Scene</i> 3 sampai 4	226
Gambar 97. Visual Penggalan 3 <i>Scene</i> 5 sampai 6	227
Gambar 98. Visual Penggalan 4 <i>Scene</i> 7 sampai 8	228
Gambar 99. Visual Penggalan 5 <i>Scene</i> 9 sampai 10	229
Gambar 100. Visual Penggalan 6 <i>Scene</i> 11 sampai 12	230
Gambar 101. Visual Penggalan 7 <i>Scene</i> 13 sampai 14	231
Gambar 102. Visual Penggalan 8 <i>Scene</i> 15 sampai 16	232
Gambar 103. Visual Penggalan 9 <i>Scene</i> 17 sampai 18	233
Gambar 104. Visual Penggalan 10 <i>Scene</i> 19 sampai 20	234
Gambar 105. Visual Penggalan 11 <i>Scene</i> 21 sampai 22	235
Gambar 106. Visual Penggalan 12 <i>Scene</i> 23 sampai 24	236
Gambar 107. Visual Penggalan 13 <i>Scene</i> 25 sampai 26	237
Gambar 108. Visual Penggalan 14 <i>Scene</i> 27 sampai 28	238
Gambar 109. Visual Penggalan 15 <i>Scene</i> 29 sampai 30	239
Gambar 110. Visual Penggalan 16 <i>Scene</i> 31 sampai 32	240
Gambar 111. Visual Penggalan 17 <i>Scene</i> 33 sampai 34	241
Gambar 112. Visual Penggalan 18 <i>Scene</i> 35 sampai 36	242

Gambar 113. Visual Penggalan 19 <i>Scene</i> 37 sampai 38	243
Gambar 114. Visual Penggalan 20 <i>Scene</i> 39 sampai 40	244
Gambar 115. Visual Penggalan 21 <i>Scene</i> 41 sampai 42	245
Gambar 116. Visual Penggalan 22 <i>Scene</i> 43 sampai 44	246
Gambar 117. Visual Penggalan 23 <i>Scene</i> 45 sampai 46	247
Gambar 118. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> POP	248
Gambar 119. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> Poster	249
Gambar 120. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> X- Banner	250
Gambar 121. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> Instagram	251
Gambar 122. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> T-shirt	252
Gambar 123. Visual Penerapan Warna dan <i>Layout</i> Bookmark.....	253
Gambar 124. Visual Penerapan Warna , <i>Layout</i> Pin dan Sticker.....	254



DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel. 1 Teori Dua Tahap Perkembangan Budi pekerti Versi Piaget	40
Tabel. 2 Teori Dua Tahap Perkembangan Budi pekerti Versi Lawrence Kohlberg	42
Bagan 1. Linear Strategy	74
Bagan 2. Skema Perancangan	75



DAFTAR PUSTAKA

- Ahyari, A. 1994. *Manajemen Produksi Sistem Produksi*. Yogyakarta: BPPE.
- Barnhart, Clarence L. and Barnhart, Robert K. 1982. *The World Book Dictionary Volume two A-K*. USA: The World Book Encyclopedia.
- Barry, Render dan Jay Heizer. 2001. *Prinsip-prinsip Manajemen Operasi: Operations Management*. Jakarta : Salemba Empat.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *WARNA : Teori dan Kretivitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Fleishmen, Michael. 2004. *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Jonathan, Sarwono dan Hary, Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- KBBI. *Edisi Ketiga*, 498.
- Kusriyanto, Adi. 2007. *Pengantar Visual Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusriyanto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M.S. Gumelar. 2011. *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta : PT.Indeks
- Mashoed. 2004. *Sejarah dan Kebudayaan Bondowoso*. Surabaya: Papyrus.

- Murtono, Taufik. 2014. *Typografi: Sejarah, Karakter, Kaidah, dan Proses Penciptaan Huruf*. Surakarta: ISI Press.
- Sarwono dan Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Siagian, Sondang P. 2007. *Manajemen Stratejik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Soenarto. 1979. *Ilustrasi dalam Pendidikan Seni Rupa, Seminar Guru-guru Seni Rupa*, Yogyakarta.
- Soenyoto Partono, 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Alex Media Komputindo
- Sugiyama, K. d. 2011. *The Dentsu Way: Secret of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. New York, United Staed: McGraw Hill Professional.
- Swasty, Wirani. 2010, *99 Inspirasi Warna Interior*. Depok: Swadaya Group
- Syah, Muhibbin, 2015. *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers : Jakarta
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *Penanda Zaman Masyarakat Global*. Penerbit CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- Widagdo. 1993. *Design, Teori, dan Praktek: Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI.

Laporan Tugas Akhir Dan Jurnal

Abdul Wakik. 2019. Laporan Tugas Akhir Karya Berjudul “Gaya Ilustrasi Semi Realis dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gebrong Maut Bondowoso”. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia : Surakarta.

Ana Rosmiati. Laporan Akhir Penelitian Hibah Bersaing, Kode>Nama Rumpun Ilmu: 670/Ilmu Seni Pertunjukan. 2014. “Model Cerita Bergambar Sebagai Apresiasi Relief Candi Borobudur Dan Sarana Pendidikan Budi Pekerti.

Ipung Dyah Kusumoningrum. 2021. Laporan Tugas Akhir Karya Berjudul “ Media Buku Pop Up Pembelajaran Bahasa Jawa Anak Sekolah Dasar”. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia : Surakarta.

Wijaya.vol 1, no 2, 2013. “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong”. Dkv Adiwarna : Universitas Kristen Petra.

Artikel

Hartono. 2013. “Pendidikan Karakter dalam Kurikulum”. Jnana Budaya Volume 19, Nomor 2, Agustus 2014 (259 - 268).

Ngafifi, Muhamad. 2014. “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”. SMP Negeri 2 Sukoharjo Wonosobo. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014.

Nuraini, Latifah. 2018.” Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013”.Institut Pesantren Mathali’ul Falah Pati. Jurnal Pendidikan Matematika vol 1 no 2.

Internet :

[http://lescopaque.com/ img-pada-zaman-dahulu.jpg](http://lescopaque.com/img-pada-zaman-dahulu.jpg), Diakses tanggal Selasa 6 November 2017

<https://www.cendananews.com.rumah-adat-situbondo>. Diakses tanggal Kamis 16 Juli 2020

<https://www.google.com/search?q=katapel&tbm>. Diakses tanggal Selasa 16 Juli 2020

[https://www.google.com/ search?q=kapak&tbm](https://www.google.com/search?q=kapak&tbm). Diakses tanggal Selasa 16 Juli 2020

<https://www.kitlv.nl/?s=indonesia>. Diakses tanggal Sabtu 9 Mei 2020

https://mizanstore.com/the_art_of_si_juki. Diakses tanggal Jumat 7 Mei 2021

[https://www.behance.net /Illustration-CAY-TRE-TRAM](https://www.behance.net/Illustration-CAY-TRE-TRAM). Diakses tanggal Jumat 7 Mei 2021

<https://www.behance.net/gallery/1/THE-EMPEROR>. Diakses tanggal Jumat 7 Mei 2021

<https://www.freepik.com/premium-vector/rock-stone-alphabet>.

Diakses tanggal Diakses tanggal Jumat 7 Mei 2021

<https://m.kaskus.co.id/thread/cara-mendesain-karakter-komik-yang-sukses>.

Diakses tanggal Rabu 15 Juni 2022

Wawancara:

Junaidi, 43 Tahun, Selaku Ketua Grup Apresiasi Seni, Curahdami, Bondowoso

Wawancara pada tanggal 15 Juli 2022, Jam 18:37:00 wib

