

DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR
TEMBANG MACAPAT SEBAGAI MEDIUM
PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Seni Rupa dan Desain



OLEH

DYAH MARDHIAH KHASANAH

NIM. 17151128

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTASURAKARTA

2023

ABSTRAK

DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR TEMBANG MACAPAT SEBAGAI MEDIUM PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Dyah Mardhiah Khasanah

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta

Email: dyahmkhasanah09@gmail.com

Tembang macapat merupakan puisi tradisional Jawa yang berisi tentang nasehat kehidupan mulai dari manusia lahir hingga meninggal. Tembang macapat juga menjadi salah satu mata pelajaran sekolah dasar. Perancangan ini didasari atas keprihatinan melihat banyaknya siswa-siswa yang tidak memahami makna dari tembang macapat yang sudah diajarkan mulai dari sekolah dasar, tembang macapat sendiri mengandung banyak pesan moral yang penting dipahami untuk anak-anak sejak dini. Perancangan ini diciptakan sebagai media baru untuk mengajarkan tembang macapat yang biasanya hanya diajarkan di buku-buku sekolah. Metode perancangan menggunakan teori Sherin (2017), berisi 5 tahap yaitu *brief, research, visual design development, revision, dan implementation*. Strategi visual perancangan buku cerita bergambar ini berpedoman pada buku "*Picture Books For Children*" karya dari Mary Northrup tahun 2012. Penulisan naskah cerita ini menggunakan Formula *3 Act Structure* (Struktur 3 babak). Pembuatan naskah menggunakan konsep Syd Field dalam bukunya tahun 1979 yang berjudul "*screenplay: The Foundation of screenwriting*". Melalui tahapan tersebut terbentuklah karya dalam bentuk buku cerita bergambar tembang macapat yang akan menjadi pembelajaran siswa sekolah dasar mengenai makna yang terkandung dalam tembang macapat. Diharapkan dengan adanya buku ini siswa dapat menerapkan semua pembelajaran yang baik melalui buku cerita bergambar tembang macapat.

Kata Kunci : *Tembang Macapat, Buku Cerita Bergambar, Metode Perancangan, Pendidikan Karakter, Anak Sekolah Dasar*

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	ix
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan	7
E. Tinjauan Penciptaan.....	7
F. Landasan Penciptaan.....	14
G. Metode Penciptaan.....	22
H.Bagan Penciptaan.....	27
I. Sistematika Penulisan.....	28
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	29
A. Analisis Fenomena	29
1. Kasus <i>Bullying</i>	29
2.Kondisi Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri 2 Wanglu Klaten.....	31
3 . Tembang Macapat Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak.....	33
B. Analisis Kompetitor.....	49
C. Analisis <i>Target Audience</i>	51
D. Analisis SWOT	52
BAB III PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR.....	56
A. Strategi Kreatif Buku Cerita Bergamabar Tembang Macapat.....	57
B. Strategi Visual Buku Cerita Bergambar Tembang Macapat.....	57
a. <i>Text</i> (Teks).....	57
b. <i>Character</i> (Karakter)	59
c. <i>Point Of View</i> (sudut pandang).....	60
d. <i>Setting</i> (Latar Cerita)	60
e. <i>Plot</i> (Jalan Cerita/ Alur)	63
f. <i>Theme</i> (tema).....	63
g. <i>Use Of Language</i> (Penggunaan Bahasa).....	64

h. <i>Illustration</i> (Ilustrasi).....	72
i. <i>Color</i> (Warna).....	83
j. <i>Line</i> (Garis)	84
k. <i>Shape</i> (Bentuk)	84
l. <i>Texture</i> (Teksture).....	85
m. <i>Space and Pres</i>	85
n. <i>Composition</i> (Komposisi)	85
o. <i>Media and Technique</i>	86
a. <i>Storyline</i>	89
b. <i>Typography</i>	90
c. Sketsa Tokoh	73
d. <i>Storyboard</i>	77
f. Cover buku	79
BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA	87
1. Cover Buku Ilustrasi.....	88
2. Halaman Buku Ilustrasi.....	89
BAB V_PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	106
DAFTAR ACUAN	108

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, B., & Chandra, E. (2023). Rebranding UMKM Mentai Melalui Perancangan Identitas Visual. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 174–181.
- Coloroso, B. (2015). the bully, the bullied, and the not-so-innocent bystander. *Akses Pada*, 25.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Fatimah, F. N. D. (2016). *Teknik analisis SWOT*. Anak Hebat Indonesia.
- Firthian, R., & Putry, D. (2021). Penciptaan Ilustrasi Prabu Siliwangi sebagai Media Pelestarian Budaya dan Sejarah di Jawa Barat. *Paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 1(1), 1–8.
- Fitriani, R., & Sugiyono, S. (2018). Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, 7(2).
- Gulendra, I. W. (2010). Pengertian warna dan tekstur. *Jurnal Seni Rupa*, 1, 32–34.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar untuk anak usia dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7–10.
- Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. RajaGrafindo Persada.

- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 6.
- Padmosoekotjo, S. (1960). *Ngengrengan Kasusastran Djawa Jilid II*. Yogyakarta: Hien Hoo Siang.
- Patria, A. S. (2018). *Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi*.
- Priyatno, A. (2020). *SKETSA-SKETSA RASINTA TARIGAN*. FBS Unimed Press.
- Putri, R. O. C. E., Firdausi, N. A., Susetya, B. A., & Prilosadoso, B. H. (2019). Rahel Olivia Chandra Estoni Pelestarian Cerita Ramayana Melalui Media Wayang Limbah Kertas Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Sukoharjo. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2, 245–251.
- Rosmiati, A. (2011). Media Pembelajaran Visual Seni Rupa pada Anak PAUD/TK. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 9(2).
- Rozi, F., & Rahayu, S. (2022). Implementasi Media Gambar Ilustrasi Naturalis dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak. *MANAZHIM*, 4(2), 505–516.
- Rustan, S. (2009). *Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudaryanti, S. (2014). Mendidik anak menjadi manusia yang berkarakter. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Valentino, D. E., & Ramadhan, R. H. U. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PARTIALITY OF OPTIONS KINA DALAM UPAYA MEMPERKENALKAN STOIKISME. *Wacadesain*, 4(1), 10–18.