

**STRATEGI VISUAL SEMI-REALIS
SEBAGAI KONSEP DASAR PERANCANGAN KOMIK
KISAH WAYANG KANCIL VERSI
SANGGAR SAROTAMA UNTUK MEDIA
PENDIDIKAN BUDI PEKERTI BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR KARYA

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



Oleh:
MUHAMMAD RIF'AN DINASTY AMIN
NIM. 17151130

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2023**

ABSTRAK

Warisan budaya memiliki berbagai nilai-nilai yang perlu diajarkan kepada generasi penerus bangsa seperti wayang. Di dunia internasional wayang kini telah tercatat sebagai karya seni budaya *adiluhung* (Nurgiyantoro, 2011). Pada tanggal 7 November 2003 Wayang Indonesia diumumkan oleh UNESCO, sebuah lembaga di bawah PBB yang menangani masalah pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Sebagai *masterpiece of oral and intangible heritage of humanity* (karya-karya agung lisan dan tak benda warisan manusia). Namun, dewasa ini teknologi informasi yang pesat dan terbukanya gerbang globalisasi membuka kesempatan baru bagi budaya asing masuk, selain luasnya informasi yang masuk namun juga dapat menimbulkan masalah baru terutama bagi generasi penerus bangsa yang melupakan budaya lokal sendiri. Kapitalnya arus globalisasi harus di barengi dengan kapitalnya arus pelestarian budaya. Diperlukan pengenalan budaya sedini mungkin kepada generasi penerus berusia 7-12 tahun termasuk dalam tahap *concrete operational* yang dimana memiliki motorik dan kognitif yang sedang berkembang. Ada cerita wayang yang ditujukan untuk anak-anak yaitu, kisah Wayang Kancil versi sanggar Sarotama yang memiliki nilai-nilai budi pekerti didalamnya. Dibutuhkan sebuah media yang dapat menjembatani pelestarian budaya dengan anak-anak, media yang mampu melakukan hal tersebut adalah komik bergaya ilustrasi semi-realis. Menggunakan metode ADDIE dengan 5 tahap perancangan yaitu *analyze, design, development, implement, evaluate*. Perancangan karya utama berupa buku komik lalu dikembangkan lagi menjadi media baru dikemas menarik untuk menarik daya tarik peserta didik melalui model *Event Marketing*. Implementasi dilakukan secara sumatif dan formatif dengan kepada peserta didik langsung dan pendapat ahli, mendapat hasil positif.

Kata Kunci: Wayang Kancil, Komik, *Semi-Realis*, *ADDIE*, *Budi Pekerti*

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan	11
C. Tujuan Penciptaan	12
D. Manfaat Penciptaan	12
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	13
F. Landasan Penciptaan	19
1. Latar Belakang Komik	19
a. Kartun/Karikatur (<i>Cartoon</i>)	26
b. Komik Potongan (<i>Comic Strip</i>)	27
c. Buku Komik (<i>Comic Book</i>)	27
d. Komik Tahunan (<i>Annual Comic</i>)	28
e. Album Komik (<i>Comic Album</i>)	29
f. Komik Online (<i>Web Comic</i>)	29
g. Buku Intruksi dalam Format Komik (<i>Intructional Comic</i>)	29
h. Rangkaian Ilustrasi (<i>Storyboard</i>)	29
i. Komik Ringan (<i>Simple Comic</i>)	29
2. Komik Wayang	30
3. Ilustrasi Komik	32
4. Ilustrasi Semi-Realis	36
5. Psikologi Warna untuk Anak	38
a. <i>Monochromatic</i>	38
c. <i>Complementary</i>	39

6. Pengertian Budi Pekerti	39
7. Perkembangan Anak Berusia 7-12 Tahun	41
a. <i>Sensory-motor</i>	41
b. <i>Praoperasional</i>	41
c. <i>Concerete Operational</i>	41
8. Media Promosi	42
G. Tahap Perancangan.....	43
1. <i>Analyze</i>	45
2. <i>Design</i>	49
3. <i>Development</i>	51
4. <i>Implementation</i>	52
5. <i>Evaluation</i>	52
H. Bagan Penciptaan.....	53
BAB II	55
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	55
A. Wayang dan Tinjauan Perkembangan	55
1. Filosofi Wayang.....	55
2. Bentuk Wayang.....	56
3. Cerita Wayang	57
4. Asal Usul Wayang Kancil.....	63
B. Rekonstruksi Wayang Kancil	66
1. Maestro Wayang Kancil	66
2. Padepokan Seni Sarotama.....	69
3. Bentuk Wayang Kancil Ditinjau Dari Pendidikan.....	71
4. Cerita Wayang Kancil Dari Segi Pendidikan.....	76
5. Pertunjukan Wayang Kancil Ditinjau dari Pendidikan.....	79
C. Komik Sebagai Media Pendidikan.....	80
1. Komik Sebagai Media Pendidikan Bagi Siswa Sekolah Dasar	80
D. Analisis Data.....	83
1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran dan Hasil yang Diinginkan	83
2. Analisis Kebutuhan Target <i>Audiens</i>	85
3. Analisis Konten dan Penentuan Konsep.....	88
BAB III	89
PROSES PERANCANGAN	89

A. <i>Analyze</i>	90
B. <i>Design</i>	91
1. Perancangan Karakter dan Penokohan.....	91
2. Penulisan <i>Script</i>	100
3. Format Komik Wayang Kancil	102
4. Format Panel <i>Storyboard</i>	102
5. Rancang <i>Environment</i>	109
6. Perancangan Aset Komik.....	111
7. Perancangan Desain Ilustrasi	117
C. <i>Development</i>	120
1. Perancangan Media Pendukung Promosi Komik Wayang Kancil	120
D. <i>Implementation</i>	130
E. <i>Evaluate</i>	130
1. Pengujian <i>Formatif</i>	130
2. Pengujian <i>Sumatif</i>	131
BAB IV	132
VISUALISASI DAN IMPLEMENTASI KARYA	132
A. Komik Kisah Wayang Kancil Versi Sanggar Sarotama	132
1. Karakter Kisah Wayang Kancil	132
2. Isi dan <i>Layout</i> Komik Kisah Wayang Kancil	140
2. Media Pendukung Promosi Komik Kisah Wayang Kancil.....	149
B. Tahapan Penerapan	159
C. Tahapan Evaluasi	160
BAB V.....	166
A. Kesimpulan.....	166
B. Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN.....	179

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid Rizem. (2011). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Diva Press.
- Anggraini, T. D., Harahap, E. F., & Helmawati, H. (2015). Identifikasi Faktor Penyebab Kemiskinan Di Indonesia. *Abstract Of Undergraduate Research, Faculty Of Economics, Bung Hatta University*, 7(3).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Association, I. R. (2000). Making A Difference Means Making It Different: Honoring Children's Rights To Excellent Reading Instruction. *Michigan Reading Journal*, 32(2), 3.
- Banis Ismaun, & Martono. (1989). *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*. Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Branson, R. K., Rayner, G. T., Lamarr Cox, J., Furman, J. P., King, F. J., & Hannum, W. H. (1975). *Executive Summary And Model* (Edition Of). The Florida State University Tallahassee.
- Brocka, B. (1979). A Survey Of Symbiotic Stars At 1612 Mhz. *Publications Of The Astronomical Society Of The Pacific*, 91(542), 519.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dagun Save. (1997). Kamus Besar Ilmu Pengetahuan. *Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara*.
- Dipodjojo. (1966). *Sang Kancil Tokoh Tjerita Binatang Indonesia*. Gunung Agung.

- Djiwandono, S. E. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Grasindo.
- Eddy, Prof. Dr. R. M. S. (2005). *Wayang Kancil Di Indonesia :: Bentuk, Fungsi, Dan Dinamika Kehidupannya*.
- Endo Yu. (2011). *Perubahan Wayang Kulit Di Era Teknologi Informasi* . Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ghozali, E., & Alreen, A. (2020). *Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.
- Hamalik Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Haryanto. (1988). *Pratiwimba Adiluhung Sejarah Dan Perkembangan Wayang*.
- Helmawati. (2015). *Mengenal Dan Memahami Paut*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Holt, C. (2007). *Culture And Politics In Indonesia*. Equinox Publishing.
- Ki Hajar Dewantara. (1977). *Buku 1 Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- L Simatupang. (2016). *Dari Cerita Si Kancil Hingga Wayang Kancil : Lapis-Lapis Kreativitas. Prosiding Seminar Antar Bangsa*.
- Laily, N., & Rosmiati, A. (2021). Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik Pikolo (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. *Citrawira : Journal Of Advertising And Visual Communication*, 1(2), 23–42.
<https://doi.org/10.33153/Citrawira.V1i2.3300>
- Larasati, D. (2018). Globalisasi Budaya Dan Identitas: Pengaruh Dan Eksistensi Hallyu (Koreanwave) Versus Westernisasi Di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109–120.

- Lyons, C., & Clark, R. C. (2004). *Graphics For Learning: Proven Guidelines For Planning, Designing, And Evaluating Visuals In Training Materials* (2nd Ed.). Pfeiffer.
- Masturoh, T., Santoso, T., & Rosmiati, A. (2016). *Model Cerita Binatang Bergambar Sebagai Apresiasi Relief Candi Borobudur Dan Sarana Pendidikan Budi Pekerti Laporan Akhir Penelitian Hibah Bersaing Tahun Ke-2 Dari Rencana 2 Tahun*.
- Musfiroh Tadkiroatun. (2010). *Cerita Untuk Perkembangan Anak*. Navila.
- Nur Fajrie. (2013). *Media Pertunjukan Wayang Untuk Menumbuhkan Karakter Anak Bangsa*.
- Nurgiyantoro, B. (2011a). Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Nurgiyantoro, B. (2011b). *Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa*.
- Nyoman Weda Astawan. (2017). *Wayang Kancil Ki Ledjar Subroto Dan Implementasinya Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Untuk Anak 3-8 Tahun Di Lampung*. Uninersitas Negeri Yogyakarta.
- Pamadhi, H., Ambarwati, D. R. S., & Astuti, E. P. (2016). Pengembangan Pedoman Ruang Ramah Anak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Fasilitas Pendidikan Usia Dini. *Imaji*, 14(1), 50–56.
- Pramudita, P., Sarwanto, S., Soetarno, S., & Pratama, D. (2020). Jagad Ageng And Jagad Alit In Traditional Kayons. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 14(2), 13–26. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v14i2.2850>

- Prawira, A. Y. (2021). *Menghidupkan Kembali Budaya Wayang Yang Telah Dilupakan Di Negeri Sendiri*.
<https://Yoursay.Suara.Com/Kolom/2021/07/13/163009/Menghidupkan-Kembali-Budaya-Wayang-Yang-Telah-Dilupakan-Di-Negeri-Sendiri>.
- Purnomo, S. (2014). *Kesenian Wayang Ditinggalkan Rakyat Indonesia*. *Republika*.
<https://www.Republika.Co.Id/Berita/Nasional/Jawa-Tengah-Diy-Nasional/14/08/19/Najvkn-Kesenian-Wayang-Ditinggalkan-Rakyat-Indonesia>.
- Richie, J. R. (1979). The Funnies Aren't Just Funny... Using Cartoons And Comics To Teach. *The Clearing House: A Journal Of Educational Strategies, Issues And Ideas*, 53(3), 125–128.
- Santoso, M., & Rosmiati, A. (2019). *Elemen Visual Komik" Kudararangin Kudatilarasa" Karya Budi Pranowo Dalam Majalah Jaya Raya Edisi Tahun 2014-2017*.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman Am*.
- Sasrawijaya R.P. (1986). *Serat Kancil 3*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia Dan Daerah.
- Scheler, M. (2004). The Perception Of Other Minds. *Phenomenology: Critical Concepts In Philosophy*, 2, 119–142.
- Shofiani, A. K. (2022). Realitas Sosial Dalam Wayang Durangpo Karya Sujiwo Tejo Pada Harian Jawa Pos. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.30651/Lf.V6i1.11930>

- Siti Hariti Sastriyani. (1997). Tokoh Binatang Dalam Cerita Prancis: Les Contes Du Chat Perche. *Journal Humaniora*.
- Soetarno, S. (2008). Perkembangan Seni Pedalangan Dalam Perspektif Perubahan Sosial. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 5(1).
- Soetarno, & Sarwanto. (2010). *Wayang Kulit Dan Perkembangannya*. Isi Press.
- Sri Mulyono. (1989). *Wayang, Asal-Usul, Filsafat, Dan Masa depannya*. Cv Haji Masagung.
- Sujarno. (2003). *Seni Pertunjukan Tradisional, Nilai, Fungsi Dan Tantangannya*. Kementreian Kebudayaan Dan Pariwisata.
- Sujito, A. (2020). *Wayang Kulit, Media Tepat Untuk Pendidikan Karakter Anak*. <https://jatengprov.go.id/Beritadacrah/Wayang-Kulit-Media-Tepat-Untuk-Pendidikan-Karakter-Anak>.
- Suwarno, B., Haryono, T., Soedarsono, R. M., & Soetarno, S. (2014). Kajian Bentuk Dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitannya Dengan Pertunjukan. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 12(1).
- Thomas Lickon. (1991). *Educating For Character: How Our Schools Can Teach Respect And Responsibility*. Bantam Books.
- Titib I Made. (2003). *Menumbuhkembangkan Pendidikan Budi Pekerti Pada Anak (Perspektif Agama Hindu)*. Ganeca Exact.
- Titib I Made, & Saparani Ni Ketut. (2004). *Keutamaan Manusia Dan Pendidikan Budi Pekerti*. Paramita.

- Tranggono, & Mukarni, E. (2013). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*.
<https://Ugm.Ac.Id/Id/Berita/7928-Wayang-Ditinggal-Generasi-Muda/>.
- Tri Winarsih. (2014). *Dongeng Menggunakan Wayang Kancil Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perilaku Prososial Anak Usia Dini*.
- Uno, H. B. (2011). *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*.
- Walujo, K. (2007). Pagelaran Wayang Dan Penyebaran Informasi Publik. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 9(1), 137–160.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- Wianto, E. (2013). Objek Kajian Desain Dalam Antropologi: Tinjauan Kehadiran Wayang Kancil Sebagai Perkembangan Etnologi. *Serat Rupa*, 1(1), 77–92.
- Wright, G., & Sherman, R. (1999). Let's Create A Comic Strip. *Reading Improvement*, 36(2), 66.
- Zuriah, N., & Yustianti, F. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual Dan Futuristik*. Bumi Aksara.