

**KARAKTER SUJANK DALAM MEDIA EDUKASI
MELALUI PERANCANGAN BUKU POP-UP
KONTEN IMPLEMENTASI PANCASILA**

TUGAS AKHIR KARYA

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



OLEH

IHSAN AKBAR MUTTAQIN

NIM. 17151158

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024**

ABSTRAK

KARAKTER SUJANK DALAM MEDIA EDUKASI MELALUI PERANCANGAN BUKU POP-UP KONTEN IMPLEMENTASI PANCASILA

Buku sebagai aspek penting dalam kebutuhan kehidupan dalam dunia pendidikan, yang melibatkan proses mengolah informasi dan pengetahuan. Koneksi untuk meningkatkan minat baca buku bisa dengan penerapan pada Profil Pelajar Pancasila yang menjadi tema untuk bertujuan menciptakan perkembangan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Bagaimana merancang buku ilustrasi pop up sebagai media ajar Implementasi Pancasila untuk anak sekolah dasar. Bagaimana merancang strategi kreatif yang tepat untuk mempromosikan buku pop up Profil Pelajar Pancasila. Strategi perancangan melalui desain karakter dan gabungan buku *pop up* menonjolkan keunggulan lebih menyenangkan untuk membuat anak-anak lebih tertarik dan mudah memahami sesuatu informasi terutama tentang Pancasila. Proses perancangan memerlukan tahap-tahap untuk mengumpulkan informasi tentang tema yang digunakan dalam perancangan buku. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan dari Sugiyono (2007), meliputi metode observasi dari Sarwono (2007), metode perancangan desain karakter menggunakan metode Don Seegmiller(2008), metode perancangan buku *pop up* menggunakan metode Paul Jackson(1993), dan metode promosi menggunakan metode Dentsu Sugiyama (2011) yaitu model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*). Hasil perancangan menunjukkan buku *pop up* dengan teknik *V-fold, Floating layer, dan Flip the flap* dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai Pancasila seperti tema yang diangkat yaitu Implementasi Pancasila. Media utama promosi yaitu *feed* Instagram. Dengan hasil yang baik, pilihan untuk merancang buku *Pop up* dianggap sebagai pendekatan efektif dalam membentuk seorang pelajar Pancasila.

Kata Kunci : *Buku Pop up, Profil Pelajar Pancasila, Anak-anak, Desain Karakter, AISAS.*

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan	8
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Manfaat Penciptaan	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	10
E. Tinjauan Penciptaan	11
F. Landasan Penciptaan	18
1. Desain Karakter Untuk Media Buku <i>Pop up</i>	18
2. Ilustrasi Buku Pendidikan	23
3. Warna Pendukung Untuk Perancangan Buku <i>Pop up</i>	26
4. Implementasi Pancasila	28
5. Buku <i>Pop-up</i>	30
6. <i>Layout</i> Buku Cerita <i>Pop up</i>	33
7. Media Promosi Buku <i>Pop up</i> Melalui Instagram dan <i>Merchandise</i>	35
G. Metode Perancangan	36
1. Metode Pengumpulan Data	37
2. Perancangan Media Promosi	40
H. Skematika Perancangan	44
I. Sistematika Penulisan	45
BAB II	47
A. Sekilas Tentang Pancasila	47
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	49
2. Berkebinekaan Global	49
3. Bergotong Royong	49

4.	Mandiri	50
5.	Bernalar Kritis	50
6.	Kreatif.....	50
B.	Menentukan Gaya Ilustrasi	52
C.	Pendekatan Desain Karakter Dengan Budaya Lokal.....	54
D.	Teknik dan Bahan Untuk <i>Pop-up</i>	63
E.	Karakter Anak.....	67
BAB III		76
PERANCANGAN KREATIF.....		76
A.	Pengumpulan Data.....	76
1.	Observasi	76
2.	Wawancara	77
3.	Studi Pustaka	79
B.	Perancangan Desain	79
1.	Menentukan Tema	79
2.	Merancang Judul Buku <i>Pop-up</i>	81
3.	Perancangan Karakter.....	81
4.	Perwujudan Buku <i>Pop up</i>	90
C.	Desain Final.....	105
D.	Metode Perancangan Promosi AISAS	105
1.	Tujuan Promosi	106
2.	Metode Promosi AISAS	106
3.	Strategi Promosi AISAS.....	107
4.	Media Promosi AISAS	108
BAB IV		119
VISUALISASI KARYA.....		119
A.	Konsep Kreatif.....	119
1.	Desain Karakter	119
2.	Desain Ilustrasi Buku <i>Pop up</i>	122
B.	Penerapan Media Promosi.....	129
1.	Instagram Feed	129
2.	Pangsi	131
3.	Totopong	132
4.	Gasing.....	133

5.	Yoyo	133
6.	Totebag	134
7.	Point Of Purchase (POP)	135
8.	Tempat Pensil	136
9.	Poster	137
BAB V	KARAKTER SUJANK DALAM MEDIA EDUKASI MELALUI PERANCANGAN BUKU POP-UP	139
PENUTUP	KONTEN IMPLEMENTASI PANCASILA	139
A.	Kesimpulan	139
B.	Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	TUGAS AKHIR KARYA	147

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



OLEH
IHSAN AKBAR MUTTAQIN
NIM. 17151158

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan.
- Anshori, Y. (2011). *Keeksotisan Batik Jawa Timur Memahami Motif Dan Keunikannya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Aprily, N. M. (2021). Cageur Bageur Bener Pinter Singer: Filosofi Pengasuhan Sunda Dalam Pendidikan Karakter di Raudhatul Athfal. *VISI : Jurnal Ilmiah PTK PNF - Vol. 16 No. 1, Juni 2021*, 11-24. doi:<https://doi.org/10.21009/JIV.1601.2>
- Devi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *JURNAL PGSD INDONESIA*, 3, 1-16.
- Fadhillah, L. (2016). Buku POP-UP Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 30 No. 1 April 2016*, 30, 21-26. doi:<https://doi.org/10.21009/PIP.301.3>
- Febrianto, M. F. (2019). Penerapan Media Dalam Bentuk Pop Up Book Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa Untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2, 146-153.
- Ghani, Y. A. (2017). Pengembangan Sarana Prasarana Destinasi Pariwisata Berbasis Budaya di Jawa Barat. *Jurnal Pariwisata*, 4, 22-31. doi:<https://doi.org/10.31294/par.v4i1.1798>
- Guizar, V. T. (2019). Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter visual Singo Ulung Bondowoso. *Texture Art & Culture Journal*, 2, 74-83. Retrieved from <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3539>
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Handriyotopo, I. M. (2020). Perancangan Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan. *CITRAWIRA*, 1, 22-42. doi:<https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i1.3299>
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *BELIA VOL 3 NO 2 (2014)*, 46-54. doi:10.15294/BELIA.V3I2.3727
- Herryprilosadoso, B. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Hidayat, D. (2019). Nilai-nilai Budaya Soméah Pada Perilaku Komunikasi Masyarakat Suku Sunda. *Jurnal Kajian Komunikasi, Volume 7, No. 1, Juni 2019*, 84-96. doi:<https://doi.org/10.24198/jkk.v7i1.19595>
- Ilham Musyafa Asya Ari, H. (2020). Perancangan Pop up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan. *Vol. 1 No. 1, Juni 2020*, 1, 22-42. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i1.3299>
- Indriani, I. (2018). Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7, 246-263. <http://dx.doi.org/10.30652/jih.v7i2.5703>

- Jackson, P. (1993). *The Pop-up Book*. New York: Annes Publisher.
- Laila, R. (2019). Pengertian, Jenis-jenis dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks), LKS, Pamflet. *Tugas Kelompok 1*, 1-46. doi:10.31227/osf.io/mznvd
- Luzar, M. L. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan. *HUMANIORA Vol.2 No.2 Oktober 2011*, 2, 1084-1096. doi:https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158
- M Hawin, B. A. (2020). *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Masduki, A. (2015). Kearifan Lokal Orang Sunda Dalam Ungkapan Tradisional Di Kampung Kuta Kabupaten Ciamis. *Patanjala Vol. 7 No. 2 Juni 2015*, 295-310. doi:http://dx.doi.org/10.30959/patanjala.v7i2.102
- Mashadi, W. (2015). *Batik Indonesia Mahakarya Penuh Pesona*. Yogyakarta: Paguyuban Pecinta Batik Indonesia Sekar Jagad.
- Masturoh, R. S. (2016). Makalah Seminar Hasil Penelitian Pendidikan Moral Dalam Cerita Binatang Matsya Jataka. *Proseding: Seni Teknologi dan Masyarakat*, 109-116.
- Novica, D. R. (2018). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, Vol 3 No. 2, 3, 52-58. doi:http://dx.doi.org/10.17977/um037v3i22018p52-58
- Permadi, A. S. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangan Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Informasi Untuk Anak Usia 12 Tahun. *Jurnal Art Nouveau*, 1-9.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 43-56.
- Puspitasari, D. (2013). Pergeseran Makna Pengguna Iket Sunda Dalam Kumonitas Iket Sunda Di Kota Bandung.
- Puspitasari, D. S. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common Vol. 3, No. 1, Juni 2019*, 71-80. doi: 10.34010/COMMON.V3I1.1950
- Putri, Q. K. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di sekitar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2, 169-175. doi:https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905
- Rachmawati, N. (2022). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar*. *JURNAL SURABAYA BASICEDU*, 6, 3614-3625. doi:https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714
- Rahmatullah, I. (2015). *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan dalam Perbankan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi Yang Kreatif dan Analisa Kasus Integrated Marketing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ridwansyah, M. S. (2015). Perancangan Promosi Perkampungan Industri Kecil Pulogadung Jakarta. *Universitas Multimedia Nusantara*, 1-12. Retrieved from http://kc.umn.ac.id/id/eprint/2092

- Roisah, K. (2015). *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press.
- Rahayu, P. D. (2015). Desain Perancangan Buku Pop-Up Perancangan Buku Pop-Up Mengenal Candi Bajang Ratu Trowulan. *Jurnal Seni Rupa*, 177-181. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/13857>
- Santoso, R. (2015). Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1-13.
- Sari, Z. A. (2022). Wayang Sukuraga : Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6, 3526-3535. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>
- Sarwono, J. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Seegmiller, D. (2008). *Digital Character Painting Using Photoshop Cs3*. Canada: Charles River Media.
- Sembiring, S. (2002). *Prosedur dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual Di Bidang Hak Cipta Paten dan Merek*. Bandung: Yrama Widya.
- Smend, R. (2015). *BATIK Traditional Textiles of Indonesia*. Singapore: TUTTLE.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapahit Gajah Mada. *Vol. 5 No. 2 (2014): Humaniora*, 5(2), 561-570. doi:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Soegiarty, T. (2016). Ornamen Batik Pesisiran Daerah Sunda. *Dimensi, Vol.1-No.1, September 2016*, 23-38. doi:<https://doi.org/10.25105/dim.v13i1.1776>
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Sueni, N. M. (2018). Usaha-usaha Meningkatkan Kegemaran Membaca Siswa Sekolah Dasar (Studi Kepustakaan). *Suluh Pendidikan*, 2018, 99-108.
- Sugiarto, A. (2014). *Darwis Triadi Color Vision*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Sugiyama, K. (2011). *The Dentsu Way*. New York: Mc Graw Hill.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *Jurnal Evolusi Vol. 4, No. 2*, 28-32. doi:<https://doi.org/10.31294/evolusi.v4i2.698>
- Zaini, S. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital. *Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2019*, 254-264. doi:10.31004/obsesi.v3i1.127
- Zakiyah, A. (2020). Perancangan Informasi Mengenai Penerapan Rasa Syukur Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Pop Up. *Elibrary UNIKOM*, 20-44. doi:<http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2297>