

**CERGAM DIGITAL SEJARAH “ SUMPAAH PEMUDA”
DENGAN GAYA ILUSTRASI KARTUN SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK SD KELAS
5 DI SUKOHARJO**

TUGAS AKHIR KARYA

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



OLEH

DIMAS HAREND SEPTIAN CANDRA WIJAYA

NIM. 17151120

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

2024

ABSTRAK

Pendidikan sejarah memiliki peran dalam pembentukan karakter dimana perlu dipelajari sejak dini terutama untuk anak-anak. Sejarah Sumpah Pemuda menjadi icon bagi para pemuda dimana para pemuda zaman tersebut menjadi garda depan dalam memperjuangkan kemerdekaan dan membentuk persatuan, kisah yang heroik dan emosional para tokoh Sumpah Pemuda bisa menjadi tauladan bagi generasi muda. Pendidikan karakter salah satunya melalui pembelajaran SD, akan tetapi pembelajaran sejarah kurang diminati oleh anak-anak dari model pembelajaran kurang diminati oleh anak-anak, oleh sebab itu perlu media pembelajaran sejarah yang memiliki konsep yang sesuai dengan karakteristik anak dan sesuai dengan zamannya, melalui cergam digital sejarah Sumpah Pemuda anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, konsep tersebut direalisasikan dengan metode APPED yang merupakan singkatan dari (Analisis dan penelitian awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Desiminasi), dari metode tersebut dihasilkan produk cergam yang sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki komponen ilustrasi dengan gaya kartun yang disukai anak dengan penggabungan level inteaksi dan komponen narasi membuat cerita lebih hidup yang dapat memancing imajinasi anak. Produk cergam yang sudah siap dipromosikan melalui instagram dengan menyajikan informasi yang menarik seputar cergam kemudian promosi diperkuat dengan perancangan *merchandise* dan *POP (Point of Purchase)* yang didesain sesuai karakteristik anak, perancangan tersebut disusun dan diatur menggunakan metode AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention, Interst, Serach, Action, dan Share*.

Kata Kunci : *Sejarah Sumpah Pemuda, MPI, Cergam Digital, AISAS*

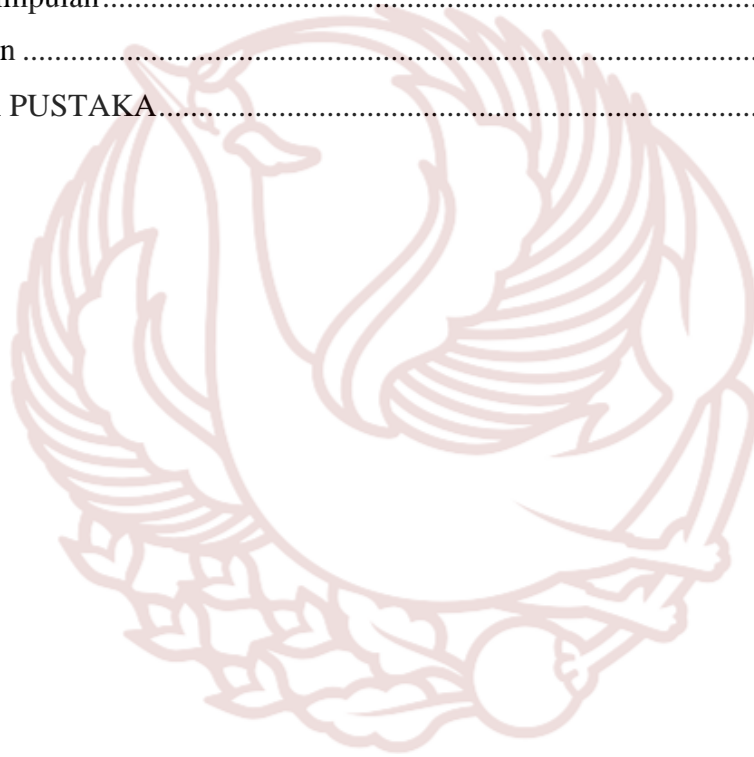
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PERNYATAAN	III
MOTTO.....	IV
PERSETUJUAN.....	V
ABSTRAK	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDE GAGASAN PERANCANGAN	15
C. TUJUAN PERANCANGAN.....	16
D. MANFAAT PERANCANGAN	16
E. TINJAUAN SUMBER PENCIPTAAN.....	17
F. LANDASAN PENCIPTAAN	23
1. Pendidikan Sejarah Untuk Anak	24
3. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 11 sampai 12 Tahun	26
4. Cergam Sebagai Media Edukasi.....	27
5. Gaya Ilustrasi Kartun untuk Anak.....	28
6. Komposisi Warna Ilustrasi	30
7. Penunjang MPI	32
8. Metode MPI Untuk Perancangan Cergam.....	34
9. Strategi Promosi Metode AISAS.....	36
G. METODE PERANCANGAN	38
1. Analisis dan Penelitian	38
a. Jenis Data.....	38
a. Metode Pengumpulan Data.....	39
H. Sistematika Penulisan	51
BAB II IDENTIFIKASI DATA	53
A. Sekolah SD Al Falah	53
B. Pengalaman <i>Target Audience</i> Belajar Sejarah.....	54

C. Pengalaman Guru Dalam Mengajar Materi Sejarah	55
D. Respon Kuesioner Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 MI AL-Falah	57
E. Pengolahan Data SWOT	63
1. <i>Strength, Opportunity (SO)</i>	64
2. <i>Weakness, Opportunity (WO)</i>	65
3. <i>Strength, Threats (ST)</i>	65
4. <i>Weakness, Threats (WT)</i>	65
F. Konsep Ilmu Sejarah Dalam Pendidikan Karakter Anak.....	66
G. Sejarah Sumpah Pemuda dan Maknanya.....	69
H. Desain Ilustrasi Cergam.....	73
I. Penyajian MPI.....	76
J. Distribusi Multimedia	77
K. <i>Gadget</i> Ramah Anak	77
L. Level Interaktivitas	79
M. Komponen MPI Dalam Cergam	80
N. Kegiatan Promosi AISAS.....	85
BAB III	89
A. Analisis dan Penelitian Awal.....	89
1. Segmentasi Anak	89
2. Geografis	90
3. Psikologis	90
4. Pemilihan Tema.....	90
5. Pemilihan Judul	90
6. Warna	91
B. Perancangan	94
1. <i>Storyline</i>	94
2. <i>Flowchart</i>	105
3. <i>Screen design</i>	108
4. <i>Storyboard</i>	118
C. Produksi	149
1. Prototipe	150
D. Evaluasi	194
1. <i>On Going</i>	195
2. <i>Alpha testing</i>	195
3. <i>Beta testing</i>	195
Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds.....	196
E. Diseminasi.....	196

1. Strategi AISAS Dalam Promosi Produk Cergam.....	197
2. Tujuan promosi cergam.....	207
3. Strategi Promosi	207
4. Media Promosi.....	208
a. Media Utama	208
b. Media Pendukung.....	215
BAB IV.....	222
DESKRIPSI KARYA.....	222
A. Desain Cergam Digital Sejarah Sumpah Pemuda	222
1. Karakteristik Cergam.....	222
2. Alur Program Cergam	226
3. Halaman Aktivasi Cergam	227
4. Halaman Cover Cergam	228
5. Desain Halaman Menu	229
6. Halaman Konten Baca.....	230
7. Halaman Konten Baca Kedua	231
8. Halaman Konten Baca Ketiga	232
9. Halaman Konten Baca Keempat	234
10. Halaman Konten Baca kelima	235
11. Halaman Konten Baca keenam	236
12. Halaman Konten Baca ketujuh.....	237
13. Halaman Konten Baca Delapan.....	239
14. Halaman Konten Baca Sembilan.....	240
15. Halaman Konten Baca Sepuluh.....	241
16. Halaman Konten Baca Sebelas.....	242
17. Halaman Konten Baca Dua Belas	243
18. Halaman Konten Baca Tiga Belas.....	244
B. Konten Kuis	249
1. Kuis Halaman Pertama	249
2. Kuis Halaman Kedua.....	250
3. Kuis Halaman Ketiga	251
4. Kuis Halaman Keempat.....	252
5. Kuis Halaman kelima	253
C. Konten Koleksi	254
1. Kartu Rempah-rempah	254
2. Kartu Pemuda	255
3. Kartu Mohammad Yamin.....	256
4. Kartu Mohammad Tabrani	257
5. Kartu WR Soepratman	258
6. Kartu Aksi Belanda	259

D. Strategi Promosi Cergam.....	260
1. <i>Attention</i>	261
2. <i>Interest</i>	262
3. <i>Search</i>	263
4. <i>Action</i>	265
5. <i>Share</i>	266
6. Media pendukung	266
BAB V	278
PENUTUP	278
A. Kesimpulan.....	278
B. Saran	283
DAFTAR PUSTAKA.....	285



DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T. (2016). *Perancangan Cergam Digital “Gatotkaca : Pengorbanan Sang Kesatria”* [Universitas Sebelas Maret].
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/78239/NDE4MTY4/Perancangan-cergam-digital-gatotkaca-pengorbanan-sang-kesatria-abstrak.pdf>
- Andriani, R. (2017). Strategi Sales Promotion Store Manager Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Pelanggan Pada Pt. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk Palu. *Social Humanity: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 8–16.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JH/article/view/9634>
- Aziz, A., & Wahid, U. (2017). Strategi Sales Promotion Lembaga Kursus Informal Alpha Smart Education dengan Penguatan Aspek Psikologis Fun, Focus, dan Fantastic. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi Strategi*, 01(01), 657–667. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25008/pknk.v1i1.1>
- Darmaprawira, S. (2002). *BUKU_WARNA* (2nd ed.). ITB.
- Dian, B. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Djatiprambudi, D. (2014). Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Seni #2*, 208–213. https://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Buku-ajar-pendidikan-seni-terintegrasidengan-pendidikan-kewirausahaan_proceeding2.pdf

- Ersidyandhi, A. (2019). *Desain Karakter Sebagai Intellectual Property Dalam Promosi Band the Scenesters*. 163. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/3927>
- Fajar, F. (2016). *Teknik Analisis SWOT* (p. 89). Quadrant.
Penerbitanakhebat@gmail.com
- Foulcher, K. (2021). *Sumpah Pemuda Makna dan Proses Penciptaan Simbol Kebangsaan Indonesia* (N. Iskandar (ed.); 3rd ed.). Komunitas Bambu.
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). Pemanfaatan Media Sosial (Instagram) Sebagai Media Penyajian Kreasi Seni Dalam Pembelajaran. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 6(1), 32–44.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/11602/7384>
- Ghoozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Ceria Anak Untuk Profesional* (1st ed.). Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Ginting, A. (2017). *Perancangan Cergam Interaktif Kisah Perjuangan Raden Intan II* [Institut Seni Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Hanisha, F., Djalari, Y., & Utama, K. (2018). Bahasa Visual , Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang*, 1(1), 63–82. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>
- Handriyotopo. (2022). Analisis Karakkter “SI KORONA” Pada Buku Digital Kartun Edukasi Virus Corona Untuk Anak-Anak Di Tengah Pandemi. *Desain*

Komunikasi & Visual, 08(03), 339–352.

<https://doi.org/http://doi.org/10.33633/andharupa.v8ii3.5627>

Jeffrly, H. (2022). *Belajar Sosial Media Marketing*. PT Flex Media Kmputindo.
elexmedia.id

Loarid, J., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12–24.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3213>

Nugroho, I. (2012). *Perancangan buku cerita bergambar dewa ruci sebagai media edukasi bagi anak-anak* [Universitas Sebelas Maret].

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/24736>

Permendiknas. (2006). *Mentri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomer 22 Tahun 2006*. 179–181.

Pirlosadoso, B., Waluyo, & Aqviriyo, R. (2021). Kolaborasi Ilustrasi Dan Tembang Dolanan Dalam Penciptaan Media Edukasi Covid-19 Di Surakarta. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 3, 90–104.

<https://doi.org/10.33153/semhas.v3i0.140>

Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129.

<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/albidayah.v2i1.102>

Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia

- Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 30–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Rowse, A. (2014). *Apa Guna Sejarah?* (A. Tasha (ed.)). Komunitas Bambu.
www.komunitasbambu.com
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, N. (2016). Desain Kemasan Sebagai Strategi Branding Produk Cokelat Bali.
Capture : Jurnal Seni Media Rekam, 2(2), 20–29.
<https://doi.org/10.33153/capture.v2i2.601>
- Satria, M. F. (2020). Analisis Tayangan Film Upin-Ipin Di Mnctv Dalam Merubah Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri 07 Bermani Ilir. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 7(2), 55–60.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37676/professional.v7i2>
- Shimp, T. (2015). *Periklanan dan promosi: aspek tambahan komunikasi pemasaran terpadu, jilid 2*. Salemba Empat.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal SAP*, 1(3), 312–313.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The Dentsu Way* (Vol. 21, Issue 1). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta. <http://ckd.vacloud.us/rooms/kidney-info/topics/how-to-protect-your->

kidneys/#slide 2

Sukardi. (2020). Kalpataru. *Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6, 144–117.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5256>

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan*

Pengembangan (Masruri (ed.); 1st ed., Issue April 2017). UNY Press.

https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan

Suryawan, N. (2016). *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “RUKA KIDZONE” Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran Vocabulary Bagi Anak-Anak* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta].

<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/2000>

Tarigan, N. T. (2018). Perkembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2, 141–146.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>

Umbara, D. J., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk Pembelajaran

Sejarah Kemerdekaan Indonesia. *The 14th Seminar on Intelligent Technology And Its Applications, Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems*, 321–325.

<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2621.3283>

Zarella, D. (2010). *The Social Media Marketing Book* (L. R. T. Ruma (ed.); 1st ed.). O'Reilly Media. <http://my.safariboksonline.com>

LAMPIRAN



**YAYASAN ISLAM AL FALAH BAKI
MADRASAH IBTIDAIYAH AL FALAH
GEDONGAN BAKI SUKOHARJO
NSM : 111233110055**

Alamat : Jl. Merpati No. 2A Gedongan RT. 03 / 02 Baki Sukoharjo 57556 Telp. 081 5671 4041

SURAT KETERANGAN

Nomor : 24/ MI. AF/ IV/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Gedongan Kecamatan Baki memberi Surat Keterangan kepada :

Nama : Dimas Harend Septian Candra Wijaya
NIM : 17151120
Jurusan/ Prodi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Nama tersebut di atas benar - benar telah melaksanakan Observasi penelitian pada tanggal 24 Februari 2023 untuk penyusunan Tugas Akhir Karya Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Gedongan Baki.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 19 April 2024

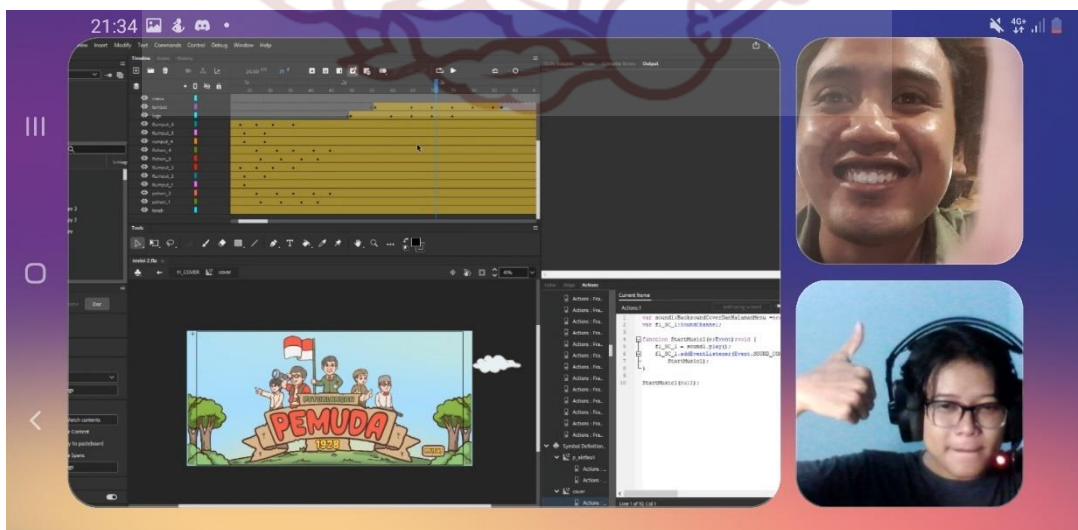
Kepala,

Dr. H. Sri Setyo SH. S.PdI. MSI.
NIP. 19721102 200710 1 001

Surat Perizinan Observasi di SD AL Falah



Kegiatan Obesrvasi di Al Falah



Proses Evaluasi *Alpha Testing*

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Selamat Pagi Ibu Dara, perkenalkan saya Dimas Harend mahasiswa ISI Surakarta, kedatangan saya disini untuk meminta izin melakukan wawancara untuk keperluan penelitian ke karya ujian akhir saya, apakah ibu berkenan saya wawancarai?	Selamat pagi mas dimas, iya silahkan, mau tanya seputar apa? Dan skripsinya soal apa?
2	Pertanyaan: terimakasih bu dara sudah berkenan, saya mau bertanya seputar pengalaman ibu dalam mengajarkan materi Sejarah anak SD khusus nya kelas 5, tugas akhir saya membuat cergam dengan tema Sejarah Sumpah Pemuda untuk anak SD	Jawaban: ogituuu, cergam itu apa ya mas, kalo pengalaman saya kalo ngajarin anak-anak itu harus pelan-pelan apalagi soal Sejarah, jadi kaya harus dikasih perumpamaan atau media kaya gambar.
3	Pertanyaan: jadi ibu mengajarnya kaya mendongeng gitu ya mungkin kaya wayang gitu perlu media untuk perantara cerita? Cergam itu media cerita yang dikombinasikan dengan ilustrasi bu, kaya komik tapi lebih simpel, kalo komik lebih rumit ada komponen dialog tapi kalo cergam hanya ilustrasi dan narasi jadi kaya media dongeng.	Jawaban: iya benerr, soalnya kalo diterangin atau dibacain sesuai materi ga paham malah di tinggal gojek, wah itu bagus mas, bagus buat anak-anak ku hehehe...
4	Pertanyaan: ogitu ya bu jadi dasare anak-anak suka didongengin ya, hehe... makasih buk, dan cergam say aitu pakai media digital kaya gadget atau smarthphone	Jawaban: iya benerrr, wah itu cocok masss, biar ga Cuma di pake ngegame ae, ditanyai soal Pelajaran bingung tapi ditanyain soal Fire fayer gercep hehehe....
5	Pertanyaan: hehehe..., jadi konsep cergam digital Sejarah saya itu, cocok ya buk untuk anak-anak?	Jawaban: efektif banget dim dinggo media pembelajaran, soale sebener e tiap pembelajaran kui emng dituntut ada media interaktif kaya gt apalagi buat anak-anak, karena pada dasarnya dalam pembelajaran harus mengikuti kodrat alam dan kondrat zaman anak
6	Pertanyaan: terimakasih buk alhamdulillah semoga efektif, oh iya satu lagi buk kalo metode ulangan atau ujian di materi sejarah itu kaya gimana bu?	Jawaban: aminn, efektif kog mas mereka pasti suka mas apalagi banyak gambar nya, kalo ujian itu ya pake soal pilihan ganda kadang menghafal juga.

Sampel Dialog Proses Wawancara Guru

Responden : Reka
 Tujuan : Evaluasi *Alphat Test*
 Waktu Wawancara : 30 menit
 Tempat Wawancara : *Whatsapp Video call*

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Pertanyaan: hallo mas maaf ya telat update nya	Jawaban: hehee santaii mass gapapa wes sak tekane
2	Pertanyaan: woke mas lagi sibuk apa mas sekarang	Jawaban: lagi sibuk buat aplikasi mas buat klien
3	Pertanyaan: ogitu, gimana mas menurutmu konsep cergam ku?	Jawaban: udah keren sih mas, tapi komponen animasi yang mau di pakai untuk level interaksi Sebaiknya dibikin layer kusus mas, biar memudahkan dalam membuat program.
4	Pertanyaan: iya mas maaf banyak layer yang berceceran hehehe, nanti tak perbaiki mas, soalnya banyak komponen ilustrasi yang harus masuk, terus apalagi?	Jawaban: gapapa mas hehehe..., oh iya satu lagi jangan di copas ya mas komponen animasinya, soalnya di <i>Adobe animate</i> sedikit ribet komponen yang di copy paste di modifikasi, file aslinya juga ikut berubah
5	Pertanyaan: ogitu okey mass, ribet juga ya pake <i>Animate</i> hehehe..	Jawaban: iya mas, tapi gapapa udah terlanjur pake dan sudah mau jadi, oh iya mas terakhir <i>feedback</i> animasinya kasih <i>soundeffect</i> biar karakternya bisa lebih hidup

Sampel Dialog Proses Evaluasi *Alpha Testing*

INDIKATOR EVALUASI *BETA TESTING*

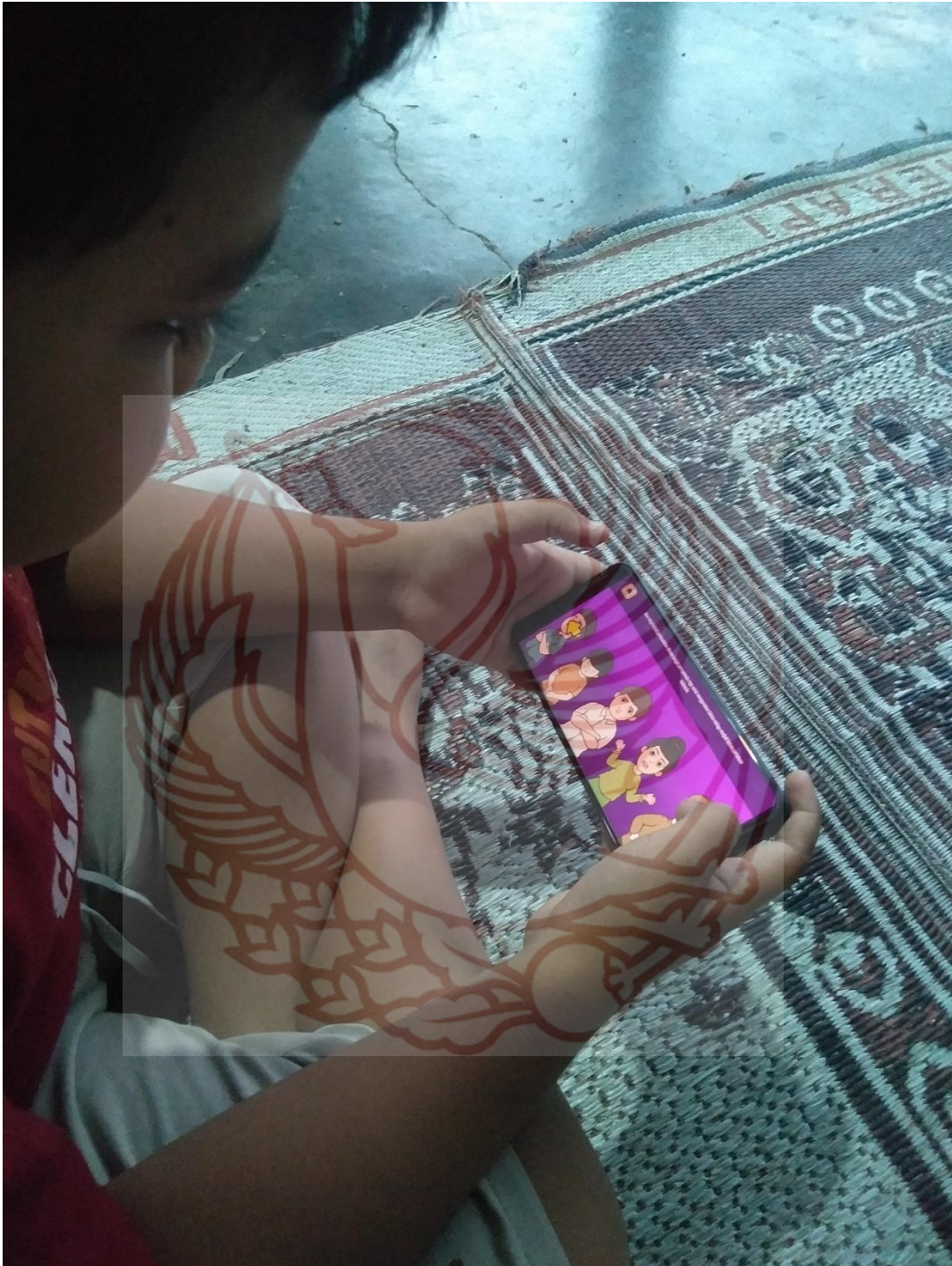
Responden: *Target Audience* (6 anak-anak SD kelas 5)

Waktu Wawancara: 30 menit

Tempat Wawancara: Ruang Guru

NO	EVALUASI	TUJUAN EVALUASI	INDIKATOR
1	BETA TESING (5 ANAK SD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik minat anak-anak 2. Anak-anak memahami Materi ynag disajikan 3. Membangkitkan rasa penasaran anak-anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak suka dengan tampilan ilustrasi yang disajikan 2. Anak dapat menyelesaikan konten kuis 3. Anak-anak mempertanyakan tentang materi, konten dan tokoh yang disajikan

Indikator Tujuan Kegiatan Evaluasi *Beta Testing*



Kegiatan Evaluasi *Bata Testing*