

**MAKNA TEMBANG MACAPAT SEBAGAI
IDE PERANCANGAN BUKU *POP UP* PENUNJANG
PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK KELAS 4-6
SEKOLAH DASAR**

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

RAFI ISNAN HIDAYATULLAH

NIM.17151142

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

2024

ABSTRAK

MAKNA TEMBANG MACAPAT SEBAGAI IDE PERANCANGAN BUKU *POP UP* PENUNJANG PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK KELAS 4-6 SEKOLAH DASAR

Rafi Isnan H, Rendya Adi K

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta

Email: rrafiisnanh@gmail.com

Tembang Macapat merupakan salah satu warisan budaya masyarakat Jawa yang masih eksis dipelajari dalam muatan lokal Bahasa Jawa mulai dari kelas 4-6 sekolah dasar. Pesan yang terkandung dalam Tembang Macapat kurang tersampaikan karena sifat pembelajaran yang monoton. Buku *pop up* memiliki keunggulan dibanding buku pada umumnya karena terdapat mekanisme *pop up* yang menarik dan komunikatif sehingga anak-anak lebih mudah memahami isi dari buku tersebut. Jenis penelitian kualitatif yang menggunakan model perancangan *Design Thinking* dari Emrah Yayici tahun (2016), yaitu *Definition, Research, Interpretation, Ideation, Prototype, dan Evaluation*. Tahap *Definition* menjabarkan latar belakang masalah, tahap *Research* merupakan tahap pengumpulan data dari berbagai sumber, *Interpretation* menggunakan model *Mind Mapping* dari Tony Buzan (2004) untuk merumuskan topik yang dibahas kemudian dipecahkan, lalu tahap *Ideation* menggunakan *brainstorming* untuk kerangka buku *pop up* dan tahap *Prototyping* menggunakan mekanisme *pop up* dari Paul Jackson (1993). Tahap *Evaluation* untuk mendapatkan *feedback* kelangsungan buku *pop up*. Promosi media lini bawah dilakukan guna mendukung tingkat *awareness* pada buku *pop up* kepada target audiens yaitu siswa. Perancangan buku *pop up* makna tembang macapat bertujuan sebagai alternatif media pembelajaran baru dengan menekankan pendidikan karakter pada anak untuk membentuk karakter yang baik sejak dini.

Kata kunci: *Tembang Macapat, Design Thinking, Buku Pop Up, Pendidikan Karakter, Anak Sekolah Dasar*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	III
PERSEMBAHAN.....	V
MOTTO	VI
ABSTRAK.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	17
A. Latar Belakang	17
B. Gagasan Penciptaan.....	21
C. Tujuan Penciptaan	22
D. Manfaat Penciptaan	23
1. Manfaat Teoritis	23
2. Manfaat Praktis	23
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	24
F. Landasan Penciptaan.....	29
G. Metode Penciptaan	53
H. Bagan Alur Perancangan.....	60
I. Sistematika Penulisan	62
BAB II IDENTIFIKASI DATA	64
A. Tembang Macapat	64
1. Pengertian Tembang Macapat.....	64
2. Makna Dalam Tembang Macapat	69
B. Hasil Identifikasi Data.....	77
1. Identifikasi Data	77
2. Analisis <i>Mind Mapping</i>	80

3. <i>Pop Up</i> dan Mekanisme	82
BAB III PERANCANGAN KREATIF	87
Konsep Kreatif	87
Tujuan Kreatif	88
Strategi Kreatif	88
A. Ideasi Dalam Metode Perancangan Buku <i>Pop Up</i>	89
1. Gaya Visual	89
2. Gaya Bahasa	90
3. Konsep Warna	91
4. <i>Storyline</i>	91
5. Tipografi	94
6. Desain Karakter	97
B. <i>Prototyping</i> Dalam Konsep Perancangan Buku <i>Pop Up</i>	100
1. Sketsa	100
2. <i>Dummy</i>	101
3. <i>Scanning</i>	114
4. <i>Coloring</i>	115
5. <i>Cetak</i>	116
6. <i>Cutting</i>	116
7. Rakit	117
8. <i>Finishing</i>	118
C. Konsep Perancangan Promosi Buku <i>Pop-Up</i>	118
1. Tujuan Promosi	118
2. Strategi Promosi	118
3. Media Promosi	119
BAB IV HASIL PERANCANGAN KARYA	125
A. Buku <i>Pop Up</i> Makna Tembang Macapat	125
1. Typeface Buku <i>Pop Up</i>	125
2. Desain Ilustrasi Buku <i>Pop Up</i>	126
B. Media Pendukung Buku <i>Pop Up</i>	139
BAB V PENUTUP	145

A. Kesimpulan	145
B. Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	154



DAFTAR PUSTAKA

- Adiza Belva, H., Undari, S. R., Sa'adah, W. I. Y. N., & Widowati, I. (2015). POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 1.
- Ambarwati, L. (2011). *Penguasaan Bahasa Anak Usia Prasekolah (Studi Kasus Di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti I Sawahan)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/15483>
- Anjarsari, R. (2022). Tembang Macapat “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Warisan Budaya Masyarakat Jawa.” In N. Rismawati (Ed.), *CV WIDINA MEDIA UTAMA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang Macapat Sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *Deiksis*, 11(01), 77–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3221>
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up books: a guide for teachers and librarians*. ABC-CLIO.
- Craig, J., & Scala, I. K. (2012). *Designing With Type: The Essential Guide To Typography*. Watson-Guption.
- dan Hariyanto, S. (2013). *Konsep dan Model: Pendidikan Karakter [Concept and Model: Character Education]*. Remaja Rosdakarya.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1–16.
- Dewantari, A. A. (2014). Sekilas Tentang Pop-Up, Lift The Flap, dan Movable Book. *Online*. Diakses Pada Tanggal, 10.
- Djasfar, O. T., Faisal, D., Hamka, J. P. D., & Barat, A. T. (2022). Lift The Flap Book Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Untuk Anak-Anak Usia Dini 8-10 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 106–115.
- Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up Tokoh–Tokoh Wayang Seri. *Gatokaca*”. (Skripsi). Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Hoyle, L. H. (2002). *Event Marketing: how to successfully promote events, festivals, conventions, and expositions (The Wiley Event Management Series)*. John Wiley & Sons, Inc.
- Ifadhah, H. T. (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi*

- Anak-anak. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Ikawira, E. Y. (2014). *Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.
- Illustration, K. (2022). *Hundred Years of Happiness*.
<https://www.behance.net/gallery/141036391/HUNDRED-YEARS-OF-HAPPINESS>
- Kusrianto, A. (2005). *Huruf display dengan komputer dan manual*. ANDI–2005–ISBN: 979-731-816-8.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Elex Media Komputindo.
- Murtono, T. (2014). Penguatan Citra Merek Batik Dengan Tipografi Vernacular. *Acintya*, 6(2).
- MUSYAFA ASYA ARI, I. (2018). *Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan*. ISI Surakarta.
- Nardiati, S. (1993). *Kamus Bahasa Jawa-Bahasa Indonesia* (Vol. 1). Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nisa, L., Wuryandani, W., & Masradianti, M. (2018). Perancangan Buku Cerita Pop-Up Berbasis Karakter Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1366.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1366>
- Nurohimah, S., Kurniawan, E. S., & Ashari, A. (2012). Pemanfaatan Kartun Fisika Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII Mts N Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 45–48.
- Putraka, A. N. A. (2017). *Warna Sebagai Pembentuk Estetika Pada Media Promosi Poster dari Hoineken*. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20471866>
- Riyanto, P. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2014). *Layout Dasar Dan Penerapannya Edisi 2014*. Gramedia Pustaka Utama.
- Santosa, P. (2016). Fungsi Sosial Kemasyarakatan Tembang Macapat (Community Social Functions of Macapat). *Widyaparwa*, 44(2), 85–97.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

- Sri, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sudaryanto, P. (2001). *Kamus Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Badan Pekerja Kongres Bahasa Jawa.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Suwarno, W., & Sandra, M. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Ar-Ruzz Media (AM).
- Suyanta, S. (2013). Membangun Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 13(1), 1–11.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Wasisto, R. H. (2020). Komunikasi Sosial Pada Tembang Macapat. *Communicare*, 1(1), 85–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/communicare.v1i1.761>
- Witari, N. N. S., & Wardana, K. N. H. (2017). Analisis Visual Sampul Majalah “Bobo” Edisi Bulan April 2016. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 12(01), 50–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/prasi.v12i01.13917>
- Yuwono, T., Rachmawati, I., & Ernawati, L. (2019). *Berpikir Desain Inovatif*. Penerbit Lakeisha.
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=CpGkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=berpikir+desain+inovatif&ots=a5e3SY3dDq&sig=FJDQ7NsVnDMu5hYt4KVIwQKvw-I&redir_esc=y#v=onepage&q=berpikir desain inovatif&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=CpGkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=berpikir+desain+inovatif&ots=a5e3SY3dDq&sig=FJDQ7NsVnDMu5hYt4KVIwQKvw-I&redir_esc=y#v=onepage&q=berpikir%20desain%20inovatif&f=false)