

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF ADAPTASI
TEMBANG MACAPAT MIJIL UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER
ANAK SEKOLAH DASAR

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Dinda Rizki Rachmadhani 20052010058

Pembimbing 1:

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF ADAPTASI TEMBANG
MACAPAT MIJIL UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh:

DINDA RIZKI RACHMADHANI

20052010058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Alfian Candra Ayuswantana, S.T.,M.Ds.

Pungky Febi Arifianto, S.Sn.,M.Sn.

NIP. 19880505 201903 1018

NIP. 19900202 202203 1008

Penguji I

Penguji II

Mahimma Romadhona, S.T.,M.Ds.

Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn.

NIP. 19880428 201803 2001

NIP. 19910728 202203 1004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T.

NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF ADAPTASI TEMBANG
MACAPAT MIJIL UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh:

DINDA RIZKI RACHMADHANI

20052010058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Alfian Candra Ayuswantana, S.T.,M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

Pungky Febi Arifianto, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S.T.,M.Sn.
NIPPPK. 19840512 202121 2004

ABSTRAK

Dalam mewujudkan cita-cita bangsa diperlukan sinergi generasi muda. dalam persiapannya, dibutuhkan pendidikan karakter untuk menumbuhkan generasi yang beretika dan mengadopsi nilai-nilai luhur bangsa. Nilai keluhuran tersebut dapat dijumpai dalam kebudayaan warisan nenek moyang. Salah satunya tembang macapat. tembang merupakan puisi tradisional khas Jawa yang berisi nilai kebaikan dan pengamalan moral. Pemanfaatan tembang macapat dapat lebih dimaksimalkan. Bukan sebatas sub bab dalam mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa, tetapi juga dapat menjadi dasar atau pedoman pendidikan karakter anak sekolah dasar.

Untuk menjembatani tujuan serta pemanfaatan budaya lokal, dilakukan perancangan dengan teknik adaptasi. Tembang macapat yang berupa lirik dan lagu diadaptasi menjadi buku ilustrasi interaktif. Nilai yang terkandung dalam tembang macapat kemudian diadopsi dan dijadikan sebuah naskah cerita bergambar. Fitur interaktif ditambahkan untuk mendorong kemampuan literasi anak dengan bahasa Jawa, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan ini diharapkan perancangan buku ilustrasi interaktif mampu menjadi buku pendamping dalam belajar bahasa Jawa dan media baru yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penanaman moral dan budi pekerti.

Kata Kunci: Mijil, Tembang Macapat, Buku Interaktif, Ilustrasi, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

In realizing the ideals of the nation, the synergy of the younger generation is needed. in preparation, character education is needed to grow a generation that is ethical and adopts the noble values of the nation. These noble values can be found in the cultural heritage of the ancestors. One of them is tembang macapat. tembang is a traditional Javanese poem that contains good values and moral practices. The utilization of tembang macapat can be maximized. It is not limited to a sub chapter in the local content subject of Javanese language, but can also be the basis or guideline for character education for elementary school children.

To bridge the purpose and utilization of local culture, design is done with adaptation techniques. Tembang macapat in the form of lyrics and songs is adapted into an interactive illustration book. The value contained in the tembang macapat is then adopted and made into an illustrated story script. Interactive features are added to encourage children's literacy skills with the Javanese language, and build a fun learning atmosphere.

With this, it is expected that the design of interactive illustration books can be a companion book in learning Javanese and new media that can be utilized as a means of instilling morals and manners.

Keyword : Mijil, Tembang Macapat, Interactive Book, Illustration, Character Education

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 17 Mei 2024



Dinda Rizki Rachmadhani

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Adaptasi Tembang Macapat Mijil untuk Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar” sebagai syarat dalam menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan pada :

1. Kedua orang tua, serta saudara yang telah memberikan doa dan dukungan secara finansial selama masa perkuliahan.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T.,M.Ds. selaku pembimbing I yang telah memberikan saran serta masukan selama proses penyusunan, serta Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberikan saran terkait penyusunan jurnal perancangan.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn. selaku penguji I dan II, yang telah memberikan waktu, serta kritik dan saran selama masa sidang.
4. MIS Baiturrahman Gubeng, Surabaya yang telah mengizinkan serta memberi waktu dan tempat selama penelitian berlangsung.
5. Dinas Pendidikan Kota Surabaya yang telah meluangkan waktu dan memberikan kemudahan selama pengambilan data wawancara.
6. Novi, Wildan, dan adik-adik yang lainnya yang telah berkenan menjadi narasumber serta responden selama penelitian berlangsung.
7. Azrial Brahmantya Nugraha Hadi dan Na’ima Dinda Melati yang telah memberikan waktu dan tenaga dalam memberikan kemudahan transportasi selama masa perkuliahan,
8. Kartika, Tsabitah, Mashuda, Dandy, Ermi, dan Annisa Fitri yang telah menemani dan memberikan dukungan selama proses perancangan.
9. Teman-teman DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah menemani dan saling mendukung selama masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam perancangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk

perbaikan dan keberlanjutan penelitian selanjutnya. Demikian, harapannya semoga laporan perancangan ini dapat bermanfaat dan memiliki kontribusi positif untuk para pembaca.

Surabaya, 17 Mei 2024

Dinda Rizki Rachmadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Definisi buku ilustrasi	10
2.1.2 Definisi buku interaktif	10
2.1.2 Definisi adaptasi.....	10
2.1.3 Definisi tembang macapat.....	10
2.1.4 Definisi Mijil.....	11
2.1.5 Definisi pendidikan karakter	11
2.1.6 Definisi anak sekolah dasar.....	11
2.2 Landasan Teori Tembang Macapat	11
2.2.1 Jenis tembang macapat.....	11
2.2.2 Ciri tembang macapat.....	13
2.2.3 Tembang macapat Mijil.....	14
2.3 Pendidikan Karakter	16
2.4 Landasan Teori Anak Sekolah Dasar	16
2.5 Landasan Teori Buku Interaktif	17
2.5.1 Buku interaktif pop up.....	21

2.6 Landasan Teori Perjenjangan Buku	24
2.7 Landasan Teori Ilustrasi	27
2.7.1 Jenis ilustrasi digital	29
2.8 Membangun suasana dan emosi dengan warna	30
2.9 Tipografi Sans Serif	32
2.10 Studi Eksisting	32
2.10.1 Analisis eksisting.....	33
2.11 Studi Komparator	35
2.11.1 Analisis komparator.....	35
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	39
3.1 Metode Perancangan.....	39
3.2 Objek Perancangan	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.3.1 Data primer.....	39
3.3.2 Data sekunder.....	43
3.4 Teknik Analisis Data	45
3.4.1 Analisa Data FGD	45
3.4.2 Analisa Data Observasi	47
3.4.3 Analisis Data Wawancara	49
3.4.4 Analisis Consumer Insight	51
3.4.5 Analisis Consumer Journey.....	51
3.4.6 Analisis ATUMICS.....	55
3.4.7 Analisis TOWS Matrix.....	58
3.5 Sintesa Data.....	60
3.6 USP (Unique Selling Point)	61
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	62
4.1 Perumusan Konsep	62
4.1.1 Perumusan Keyword	62
4.1.2 Definisi Keyword	63
4.1.3 Makna Denotatif.....	63
4.1.4 Makna Konotatif	63
4.2 Konsep Verbal.....	64
4.2.1 Judul Buku.....	64
4.2.2 Gaya Bahasa	64
4.2.3 Anatomi Buku	64
4.2.4 Sinopsis	65

4.2.5 Struktur cerita.....	65
4.2.6 Naskah Cerita	68
4.2.7 Naskah cerita terjemahan	72
4.2.8 Paginasi Halaman.....	76
4.3 Konsep Visual	76
4.3.1 Gaya ilustrasi.....	76
4.3.2 Warna.....	77
4.3.3 Desain Karakter.....	79
4.3.4 Desain Latar	79
4.3.5 Tipografi.....	81
4.3.6 Layout.....	82
4.4 Konsep Media	82
4.4.1 Media Utama	82
4.4.2 Media Pendukung.....	83
4.4.3 Strategi dan Media Promosi	84
4.5 Proses Perancangan Desain	85
4.5.1 Sketsa Kasar (Rough Design)	85
4.5.2 Komprehensif Desain.....	94
4.5.3 Validasi Desain	100
4.6 Implementasi Desain.....	105
4.6.1 Media Utama	105
4.6.2 Media Pendukung.....	108
4.6.3 Media Promosi	111
4.6.4 Rancangan Anggaran Proyek	112
BAB V PENUTUP	114
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran	114
Daftar Pustaka	115
Lampiran.....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Buku "Pinter Basa" karya Dr. Surana, S.S., M.Hum, 2023	4
Gambar 1. 2 FGD siswa MIS Baiturrahman Surabaya, 2023	5
Gambar 1. 3 Kerangka Perancangan, 2023	9
Gambar 2. 1 Buku Pop Up, 2023	17
Gambar 2. 2 Buku Lift a Flap, 2023	18
Gambar 2. 3 Buku Pull and Tab, 2023	18
Gambar 2. 4 Buku Hidden Objects, 2023	19
Gambar 2. 5 Buku Games, 2023	19
Gambar 2. 6 Buku Participation, 2023,.....	20
Gambar 2. 7 Buku Play-a-Song, 2023.....	20
Gambar 2. 8 Buku Touch and Feel, 2023.....	21
Gambar 2. 9 Buku Interaktif Campuran, 2023.....	21
Gambar 2. 10 Teknik V-Folding, 2023.....	22
Gambar 2. 11 Teknik Internal Stand, 2023.....	22
Gambar 2. 12 Teknik Rotary, 2023	23
Gambar 2. 13 Teknik Mouth, 2023	23
Gambar 2. 14 Teknik Parallel Slide, 2023.....	24
Gambar 2. 15 Ilustrasi Manual, 2023	28
Gambar 2. 16 Ilustrasi Gabungan, 2023.....	29
Gambar 2. 17 Ilustrasi Digital, 2023	29
Gambar 2. 18 Ilustrasi Bitmap, 2023	30
Gambar 2. 19 Ilustrasi Vektor, 2023.....	30
Gambar 2. 20 (kiri) suasana dingin (kanan) suasana hangat.....	32
Gambar 2. 21 Baufra Typeface, 2023.....	32
Gambar 2. 22 Buku "Macapat: Tembang Indah dan Kaya Makna" Karya Zahra, S.Pd, 2023.....	33
Gambar 2. 23 Buku "Pinokio" Karya Hafez Achda, 2023	36
Gambar 3. 1 Focus Group Discussion MIS Baiturrahman, 2023.....	40
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Ibu Dhieni Melinda P., S.Pd, 2023.....	41
Gambar 3. 3 Wawancara Orang Tua, 2023.....	41
Gambar 3. 4 Wawancara Bapak Suyono, S.Pd, M.Pd, 2023	41
Gambar 3. 5 (kiri) Buku Bahasa Jawa SDN Simokerto VI.....	42
Gambar 3. 6 Observasi Buku, 2023	43
Gambar 3. 7 Focus Group Discussion MIS Baiturrahman, 2023.....	46
Gambar 3. 8(kiri) Buku Bahasa Jawa SDN Simokerto VI (tengah) Buku Bahasa Jawa SDN Perak Utara III60 (kanan) Buku Bahasa Jawa MIS Baiturrahman, 2023.....	47
Gambar 3. 9 Observasi Buku, 2023	48
Gambar 3. 10 Wawancara bersama Ibu Dhieni Melinda P., S.Pd, 2023.....	49
Gambar 3. 11 Wawancara Orang Tua, 2023.....	49
Gambar 3. 12 Bapak Suyono, S.Pd, M.Pd, 2023	50
Gambar 3. 13 Narasumber 1 Consumer Journey, 2023.....	52
Gambar 3. 14 Narasumber 2 Consumer Journey, 2023.....	54
Gambar 3. 15 formula ATUMICS, 2023	58

Gambar 4. 1 Peta konsep keyword, 2023.....	62
Gambar 4. 2 Paginasi, 2024	76
Gambar 4. 3 Gaya Ilustrasi, 2023.....	77
Gambar 4. 4 (kiri) tone warna (kanan) referensi ilustrasi, 2023	78
Gambar 4. 5 Desain Karakter, 2024	79
Gambar 4. 6 Tipografi Judul, 2024	81
Gambar 4. 7 Sampul Buku, 2024	82
Gambar 4. 8 Sketsa Boni, 2024.....	86
Gambar 4. 9 Sketsa Bagus, 2024.....	86
Gambar 4. 10 Sketsa Nimas, 2024	87
Gambar 4. 11 Sketsa Agung, 2024	87
Gambar 4. 12 Sketsa Bu Guru, 2024.....	88
Gambar 4. 13 Sketsa Ibu Boni, 2024	88
Gambar 4. 14 Sketsa Sampul, 2024	89
Gambar 4. 15 Sketsa Halaman, 2024	90
Gambar 4. 16 Interaktif 1, 2024	91
Gambar 4. 17 Interaktif 2, 2024	91
Gambar 4. 18 Interaktif 3, 2024	91
Gambar 4. 19 Interaktif 4, 2024	92
Gambar 4. 20 Interaktif 5, 2024	92
Gambar 4. 21 Interaktif 6, 2024	92
Gambar 4. 22 Interaktif 7, 2024	93
Gambar 4. 23 Interaktif 8 2024	93
Gambar 4. 24 Interaktif 9, 2024	93
Gambar 4. 25 Interaktif 10, 2024	94
Gambar 4. 26 Alternatif Karakter Boni, 2024	95
Gambar 4. 27 Alternatif karakter Bagus, 2024.....	96
Gambar 4. 28 Alternatif karakter Nimas	96
Gambar 4. 29 Alternatif karakter Agung, 2024	97
Gambar 4. 30 Alternatif karakter Bu Guru, 2024.....	98
Gambar 4. 31 Alternatif Karakter Ibu Boni, 2024.....	98
Gambar 4. 32 Alternatif Tipografi Judul, 2024	99
Gambar 4. 33 Alternatif sampul A, 2024	99
Gambar 4. 34 Alternatif sampul B, 2024	100
Gambar 4. 35 Alternatif sampul C	100
Gambar 4. 36 Desain Terpilih Boni, 2024.....	101
Gambar 4. 37 Desain terpilih Bagus, 2024	101
Gambar 4. 38 Desain terpilih Nimas, 2024.....	102
Gambar 4. 39 Desain Terpilih Agung, 2024.....	102
Gambar 4. 40 Desain terpilih Bu Guru, 2024.....	103
Gambar 4. 41 Desain Terpilih Ibu Boni, 2024	103
Gambar 4. 42 Desain terpilih Judul, 2024.....	104
Gambar 4. 43 Sampul terpilih, 2024	104
Gambar 4. 44 Buku "Becik saka Cilik", 2024.....	105
Gambar 4. 45 Halaman Berwarna, 2024.....	106