

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOKOH PEWAYANGAN
DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK
USIA 12 TAHUN**

Anggriano Sandy Permadi¹⁾, Dhika Yuan Yurisma²⁾, Ardian Jaya Prasetya³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : ¹⁾ 17420100051@stikom.edu, ²⁾Dhika@stikom.edu, ³⁾Ardian@stikom.edu

Wayang berasal dari sebuah kalimat Ma dan Hyanga, artinya berjalan menuju yang maha tinggi, akan tetapi sebagian masyarakat memiliki pemahaman bahwa kalimat wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti sebuah bayangan. Hipotesa bahwa wayang berasal dari kata - kata bayang ini didapat dari bukti bahwa para penonton dapat menyaksikan pertunjukkan seni wayang dengan hanya melihat bayangan yang digerakkan oleh seniman dalang yang merangkap tugasnya sebagai narator. (<http://jadiberita.com>).

Media informasi yang ada saat ini merupakan sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif serta efisien (Sadiman,dkk, 2002:6) serta Komponen strategi penyampaian yang dapat di muati pesan untuk disampaikan bisa berupa alat atau orang (Degeng, 1989:142). Bilamana media informasi pembelajaran berbentuk komunikasi visual, sudah dipastikan evaluasi pun relevan. Namun pada kenyataannya hal ini masih ini belum terjadi.

Digital painting merupakan sebuah metode membuat sebuah objek seni berupa lukisan secara digital. Metode ini digunakan pada seni lukis tradisional dengan memakai pigment warna, cat air,cat minyak cat akrilic dan sebagainya. Sebagai suatu teknik, metode ini digunakan pada berbagai jenis software desain grafis yang berisi alat-alat yang mendukung untuk digunakan menggambar namun berbentuk digital. Teknik ini mempermudah dalam melukis jauh lebih sederhana tanpa mengenyampingkan nilai-nilai seni tradisional (duotonedesignblog). Digital painting sendiri merupakan metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam computer. Ilustrasi yang tercipta melalui teknik digital painting sepenuhnya dikerjakan dengan peralatan computer dan software desain seperti photoshop. Selain teknik ini lebih praktis dan mampu memangkas banyak biaya material seperti cat, pigmen, kuas dan lainya. Teknik digital painting sekarang mulai marak digunakan karena mampu menghasilkan sebuah ilustrasi yang sangat detail dan baik tidak kalah dengan teknik manual (Aaron Skonnart, 2017).

Kata Kunci :Perancangan, Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangani, Teknik Digital Painting, Media Informasi Untuk Anak Usia 12 Tahun

LATAR BELAKANG

Wayang berasal dari sebuah kalimat yang berbunyi Ma Hyanga, artinya berjalan menuju yang maha tinggi, akan tetapi sebagian masyarakat memiliki pemahaman bahwa kata wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti bayangan. Hipotesa bahwa wayang berasal dari kata - kata bayang ini didapat dari bukti bahwa para penonton dapat menyaksikan pertunjukkan wayang dengan hanya melihat bayangan yang digerakkan oleh para dalang yang merangkap tugasnya sebagai narator. (<http://jadiberita.com>). Sejarah pertama tentang munculnya pertunjukkan wayang di Indonesia berhasil dilacak berasal dari tahun 930, yang menyebutkan adanya Galigi mawayang. Pada saat itu sejarah pewayangan Indonesia berawal, hingga saat ini beberapa fitur teater boneka tradisional tetap dijaga di musium. Galigi sendiri mempunyai peran dalam sebuah pertunjukan upacara penting pada saat itu. Penampilan yang dibawakan oleh Galigi tercantum pada kakawin Arjunawiwaha yang diciptakan oleh Mpu Kanwa di tahun 1035. (<http://jadiberita.com>)

Menurut Sri Handayani salah satu dosen dari fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Semarang, saat ini banyak anak - anak kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang, baik itu wayang kulit, wayang orang maupun wayang golek, mereka lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya. (nasional.kompas.com). Menurut buku psikologi perkembangan peserta didik karangan Dra. Desmita, M.si mengemukakan ketika usia rata – rata anak menempuh Sekolah dasar adalah 6 tahun dan akan selesai ditempuh pada umur 12 tahun yang berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa anak - anak tengah (6-9 tahun) dan masa anak - anak akhir (10-12 tahun). Menurut Ibu Mei selaku wakil kepala kurikulum di SDIT AL-USWA Surabaya, pembelajaran tentang Sejarah dan Budaya tokoh pewayangan di terapkan pada murid kelas 6 SD dengan buku pepak dan cerita pewayangan. Menurut ibu Mei diperlukan sebuah media buku bergambar yang jauh lebih menarik agar anak – anak lebih tertarik dalam mempelajari seni tradisional Indonesia. Selama

masa anak - anak, mereka mendapatkan keterampilan yang di butuhkan untuk mencapai keberhasilan dalam budaya mereka. Sedangkan di saat remaja, mereka butuh untuk menemukan cara-cara menggunakan keterampilan. (Kroger,1993, hal.3). Maka dari itu dibutuhkan sebuah media untuk mengenalkan seni tradisional pewayangan untuk anak - anak khususnya tokoh pewayangan.

Sedangkan menurut Perry Nodelman “Ketika orang pertama berpikir tentang buku anak-anak, mereka berpikir tentang buku – buku bergambar, tidak hanya buku bergambar. Bentuk ilustrasi dan warna menjadikan anak – anak bisa mudah mengenali nilai – nilai pelajaran yang terkandung di dalamnya. Ilustrasi seharusnya diciptakan untuk memiliki banyak arti dan dapat menjelaskan teks dan pelengkap (Kochhar,2008:171). Maka dari itu dibutuhkan teknik ilustrasi yang sesuai untuk seni tradisional. Sedangkan menurut Rayhan Aulia salah satu teknik tanpa mengenyampingkan esensi seni tradisional di dalamnya adalah digital painting (<https://medium.com>).

Digital painting merupakan metode membuat sebuah objek seni secara digital. Metode ini berkembang daripada seni lukis tradisional yang menggunakan cat air,cat minyak atau krilik, tinta, cat pigmen dan sebagainya. Sebagai suatu tehnik, metode ini lebih mengacu pada berbagai software grafis yang mendukung dalam hal desain yang berisi berbagai alat-alat lukis namun berbentuk digital. Teknik ini membuat melukis jauh lebih simpel dan juga fresh tanpa mengenyampingkan esensi seni tradisional didalamnya (duotonedesignblog). Digital painting sendiri merupakan metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam computer. Ilustrasi yang tercipta melalui teknik digital painting sepenuhnya dikerjakan dengan bantuan peralatan seperti computer dan software pendukung seperti photoshop. Selain teknik ini lebih praktis dan mampu memangkas banyak biaya material seperti cat, kuas, kanvas dan lainnya. Teknik digital painting sekarang mulai marak digunakan karena mampu menghasilkan ilustrasi yang sangat baik tidak kalah dengan teknik manual (Aaron Skonnart, 2017).

METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini tentang metode yang digunakan untuk pengumpulan data, pemilihan data serta teknik pengolahan yang digunakan, agar mendapatkan keyword yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah karya buku ilustrasi tokoh pewayangan dengan teknik digital painting sebagai media informasi untuk anak usia 12 tahun.

PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan

meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi akan dilakukan di Sekolah Dasar SDIT AL-USWA tentang materi pembelajaran pengenalan tokoh pewayangan yang ada pada mata pelajaran Bahasa Jawa serta mengumpulkan data gaya ilustrasi yang sesuai untuk anak usia 12 tahun atau kelas 6 SD dengan menyediakan 4 jenis gambar dengan berbagai gaya ilustrasi seperti Karikatur, Realism, Semicartoon dan Cartoon. Observasi juga dilakukan di Museum Gubug Wayang yang berada di kota Mojokerto.

b. Wawancara

Jenis wawancara yang diajukan oleh peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Responden dalam wawancara ini terdiri dari orang – orang yang terpilih dan memiliki pengetahuan dalam bidang tersebut informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan di Sekolah Dasar SDIT AL-USWA pada guru kurikulum atau guru Bahasa Jawa yang berkaitan tentang mata pelajaran Bahasa Jawa. Wawancara juga dilakukan di Museum Gubuk Wayang dengan mengajukan pertanyaan pada manager Museum Gubuk Wayang yaitu ibu Cintya Handy ataupun bapak Budi Santoso dan bapak Alex Kusuma selaku guide edukasi serta bapak Niko selaku dalang wayang yang bertempat di kota Nganjuk. Hasil dari wawancara tersebut menjadi acuan pembuatan tokoh ilustrasi pewayangan. Pertanyaan meliputi sejarah, biografi tokoh, karakter dan sifat tokoh serta ornament setiap tokoh merupakan data yang harus diperoleh dari hasil wawancara tersebut.

c. Dokumentasi

Peneliti akan mendokumentasikan hasil observasi yang dilakukan untuk mencari data gaya ilustrasi yang paling digemari oleh anak usia 12 tahun atau kelas 6 sekolah dasar. Serta dokumentasi wawancara penjelasan dari pemandu museum dan pengamat seni berupa foto dan video, serta gambar – gambar objek penelitian serta bahan - bahan tertulis yang berkaitan dengan masalah perancangan buku ilustrasi. Dokumentasi berupa foto setiap tokoh pewayangan khususnya Pandawa Lima yang berupa wayang kulit sebagai acuan pembuatan tokoh ilustrasi serta dokumentasi berupa video wawancara dengan manager Museum Gubuk Wayang yaitu ibu Cintya Handy ataupun bapak Budi Santoso dan bapak Alex Kusuma selaku Guide edukasi sangat penting sebagai media pengingat data peneliti.

KONSEP DAN KEYWORD

Segmentasi, Targetting dan Positioning

1. Segmentasi
 - a. Segmentasi Geografis
 - Negara : Indonesia
 - Teritorial : Jawa Timur
 - Distrik : Kota Surabaya
 - Kepadatan Populasi : Kota Besar
 - b. Segmentasi Demografis
 - Usia : 12 Tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : Kelas 6 SD
 - Kelas Sosial Keluarga : Menengah Keatas
 - c. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, target primer adalah siswa di usia 12 tahun atau kelas 6 SD sebagai materi tambahan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah.

2. Targeting

Data target diambil Berdasarkan segmentasi pasar yang telah diteliti sebelumnya, maka target market diperlukan untuk merancang buku ilustrasi tokoh pewayangan yang sesuai meliputi:

- a. Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
- b. Usia : 11 - 12 tahun
- c. Pekerjaan : Siswa/ Siswi Sekolah dasar
- d. Kelas Sosial : Menengah Keatas
- e. Georafis : Kota Surabaya

3. Positioning

Positioning adalah sebuah kegiatan untuk memprediksi produk dalam pemasaran serta untuk membentuk suatu citra dari sebuah merek yang bertujuan dalam penciptaan sebuah karya atau produk berbeda dengan produk lainnya. Dalam hal ini, Buku ilustrasi tokoh pewayangan ingin memposisikan diri sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan yang berasal dari seni tradisional wayang kulit yang pada saat ini sedikit terlupakan.

USP atau Unique Selling Proposition

Berdasarkan hasil analisa data, STP dan SWOT maka didapatkan strategi dalam menentukan keunikan dari buku ilustrasi tokoh pewayangan adalah teknik ilustrasi digital painting yang dapat mengilustrasikan sebuah tokoh dengan detail dan jelas serta banyak variasi warna yang bisa dipadukan. Kombinasi Informasi

sejarah dengan ilustrasi memberikan peluang terhadap minat belajar anak. Selain itu, ilustrasi dan layout halaman buku dibuat dengan tema yang sesuai untuk – anak yaitu menggunakan gaya ilustrasi semicartoon

A. ANALISA SWOT

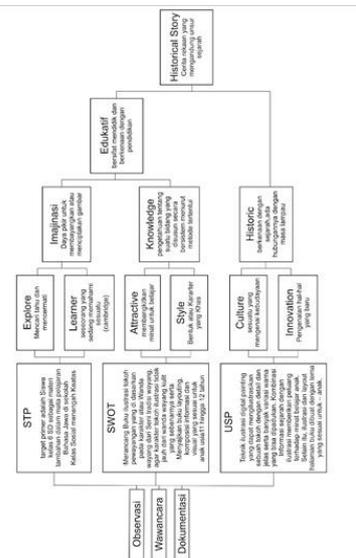
Internal	Strength	Weakness
External	Opportunity	Threat
	Strategi S-O	Strategi W-O
	Strategi S-T	Strategi W-T

Gambar 4.1 SWOT

Sumber: peneliti, 2019

TABEL KEYWORD

Menentukan STP, USP dan SWOT untuk menemukan keyword, dalam hal ini telah diperoleh “Historical Story”



Gambar 4.2 Keyword
Sumber: Peneliti, 2019

DESKRIPSI KEYWORD

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari keyword maka disimpulkan dari konsep untuk perancangan Buku Ilustrasi “Tokoh Pewayangan” dengan Teknik Digital Painting sebagai media informasi untuk anak usia 11-12 tahun adalah “Historical Story” kata tersebut didapat melalui proses pencarian pada tahap key communication

message yang di ambil dari data wawancara, observasi dan literature dari penelitian lapangan serta, USP dan analisis SWOT yang dijadikan sebagai strategi utama dalam penyusunan perancangan.

PERENCANAAN KREATIF

Jenis Layout

Jenis layout pada buku ini berukuran besar mendominasi bidang layout, kontras dengan teks. Untuk mempermudah anak dalam membaca informasi. Selain itu layout yang disajikan mengandung unsur sejarah seperti ornament dan bangunan candi, agar selaras dengan table keyword yang diperoleh yaitu “Historical Story” tentang peradaban sejarah.

Headline

Judul Buku yang digunakan dalam perancangan buku ini yaitu “PANDAWA LIMA”. Kata “PANDAWA LIMA” dipilih berdasarkan sebutan tokoh pewayangan 5 kesatria pandawa serta pertimbangan dari analisis SWOT yang dalam alur cerita pewayangan, pandawa selalu mengajarkan prinsip hidup dan kebaikan untuk dilakukan, dan berdasarkan pertimbangan keyword pada perancangan ini yaitu “Historical Story” yang membahas tentang kisah sejarah tokoh pewayangan serta sejarah wayang kulit.

Sub Headline

Sub Headline yang dipilih untuk perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat ini adalah “Pangeran dari Kerajaan Hatipura” hal ini dipilih untuk mempresentasikan dan mendukung tema buku sekaligus menjelaskan bahwa tokoh yang di ilustrasikan dalam buku hanya cerita lima pangeran dari kerajaan hatipura.

Teknik Visual

Penggambaran ilustrasi menggunakan teknik digital painting dan di gunakan adalah gaya Semicartoon sesuai hasil observasi yang dilakukan. Teknik visual semicartoon merupakan gaya gambar yang memvisualkan bentuk benda, orang atau tumbuhan dengan tujuan visual meskipun objek tidak nyata. Warna merupakan elemen pendukung untuk pembuatan ilustrasi yang bertujuan memperkuat esensi ilustrasi pada buku. Warna dingin digunakan sebagai warna background dari ilustrasi dan warna panas digunakan untuk karakter tokoh.

Dibawah ini beberapa elemen visual yang terdapat dalam buku ini sebagai berikut:

Tokoh Yudistira

Yudistira merupakan kesatria pandawa pertama dan paling tua. Karakter yudistira sangat bijaksana sebagai seorang raja, tidak memiliki musuh selama hidupnya dan hamper tidak pernah berdusta. Memiliki moral yang

sangat tinggi di antara saudara pandawa lainnya. Sifat lainnya yang menonjol adalah adil sebagai seorang raja, sabar, jujur, penuh percaya diri, dan berani mengambil keputusan. Sosok Yudistira dalam buku ini digambarkan dengan bentuk visual yang melambangkan rendah hati dan wibawah.

Tokoh Bima

Bima merupakan anak pandu yang kedua dari dewi kunti. Bima mempunyai watak Gagah berani, Kuat, Tabah, Payuh dan Jujur. Bima memiliki sifat kasar dan menakutkan pada setiap musuhnya namun jika pada saudara pandawa lainnya, bima adalah saudara yang paling lembut. Dalam buku ini Bima di visualkan dengan bentuk Gagah dan terlihat berani.

Tokoh Arjuna

Arjuna merupakan anak bungsu dari pandu dan dewi kunti. Arjuna merupakan kesatria yang gemar berkelana, Arjuna mempunyai sifat Cerdik pandai, Lemah lembut dan berani. Arjuna pandai menggunakan panah sebagai senjata. Dalam buku ini Arjuna di visualkan dengan bentuk visual muka berparas tampan dan cerdas.

Tokoh Nakula

Nakula adalah putra madri dan pandu. nakula mempunyai sifat Jujur Setia dan taat pada orang tua. Nakula sangat tampan dan elok parasnya. Selain tampan nakula memiliki kemampuan khusus dalam merawat kuda dan astrologi. Dalam buku ini Nakula di visualkan dengan bentuk gagah tampan.

Tokoh Sadewa

Sadewa dalam nama jawa disebut juga tangsen adalah putra ke lima dari pandu karakter sadewa tidak jauh beda dengan saudara kembarnya nakula, sadewa mahir menggunakan senjata pedang, panah dan lembing. Dalam buku ini sadewa di visualkan dengan bentuk gagah..

Bahasa

Buku ilustrasi tetap menggunakan Bahasa Indonesia agar lebih komunikatif sehingga lebih untuk mudah dipahami anak anak. Pemilihan kata dandiksi akan dipikirkan dengan cermat karena dapat mempengaruhi tingkat kepahaman audiens terhadap materi.

Warna

Kombinasi warna yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi dalam buku ini menggunakan Warna panas dan warna dingin untuk menggambarkan suasana tokoh karakter salah satunya adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari warna merah hingga kuning.

Typografi

Jenis Font yang dipilih dalam buku ini adalah jenis Font Franklin Goes to Java. Yang

sesuai untuk headline judul buku dengan tema pewayangan, pada jenis font Franklin Goes to Java terdapat sedikit lipatan di setiap sudut font menambah kesan tradisional. Pada sub headline menggunakan font FlashBoy yang mempunyai ketebalan huruf dan bentuk huruf terkesan sederhana. Isi text dalam buku menggunakan font Antihistory, penggunaan font ini mempertimbangkan penyampaian pesan yang jelas dan sederhana untuk mempermudah anak-anak dalam membaca informasi.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyz
0123456789!@#%&

Gambar 4. 14. Font Franklin Goes to Java.

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

Gambar 4. 15. Font FlashBoy.

ABCDEFGHIJKLMN
abcdefghijklmno
1234567890 (!@#\$%)

Gambar 4. 16. Font Antihistory

STRATEGI MEDIA

Media yang digunakan untuk mendukung perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan ini terdiri dari media utama serta media pendukung. Media utama dalam buku ilustrasi Tokoh Pewayangan pandawa lima dengan teknik digital painting sedangkan media untuk pendukung media utama adalah stiker dan gantungan kunci. Media yang digunakan adalah sebagai berikut

Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi di pilih menjadi media utama disebabkan keunggulan dalam bentuk visual dapat menarik target audient untuk menarik minat baca dan menumbuhkan minat terhadap buku yang saat ini telah tergantikan oleh gadget, sehingga dengan dipilihnya media buku ilustrasi ini siswa dan siswi dapat kembali gemar pada buku.

Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah media pendukung yang pada saat ini sedang digemari semua kalangan karena sangat fungsional, media ini dapat menarik minat siswa dan siswi untuk melihat produk ketika digunakan pada gantungan tas

Stiker

Stiker Merupakan media yang sangat populer di semua usia. Hal ini menjadikan sebuah peluang yang dapat digunakan sebagai media pendukung

untuk penyampaian informasi secara massal.

Dimensi Buku Ilustrasi

Dalam perancangan, dimensi buku menggunakan ukuran 21 cm x 21 cm dengan posisi lansdscape, selain mempermudah peletakan buku karena tidak terlalu besar buku ini juga mempertimbangkan biaya cetak.

SISTEM PRODUKSI BUKU

Pada perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan dengan teknik digital painting disimulasikan setelah melalui proses wawancara dengan percetakan Millenium Surabaya.

Biaya Cetak 26 halaman	: Rp. 54.000
Biaya laminasi 26 halaman	: Rp. 55.000
Biaya Soft Cover	:Rp. 40.000_____
	+
Jumlah Implementasi Karya Media Utama	: Rp. 149.000



Gambar 4. 31. Hasil desain cover depan
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Hasil desain cover depan dan berisi sketsa 5 kesatria pandawa, yaitu yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan sadewa. Masing-masing tokoh pandawa dalam cover tersebut melambangkan bentuk visual dari karakter pandawa lima.



Gambar 4. 32. Hasil desain cover belakang
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

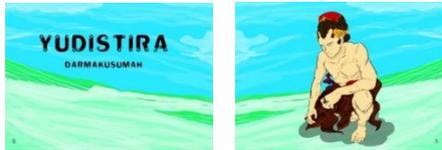
Sebuah buku yang menyajikan bentuk ilustrasi karakter tokoh pewayangan yang di adaptasi dari kesenian tradisional wayang kulit. Pengenalan karakter tokoh pandawa lima dalam buku ini sepenuhnya di adaptasi dari kesenian tradisional wayang kulit. Buku ilustrasi yang bertajuk PANDAWA LIMA.



Gambar 4. 33. Hasil desain lampiran dan daftar isi
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019



Gambar 4. 34. Hasil Desain Halaman 1 dan 2
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019



Gambar 4. 35. Hasil Desain Halaman 3 dan 4
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 3 dan 4 mengilustrasikan Yudistira atau darmakusuma dan ilustrasi tokoh yudistira dengan karakter wibawa, yang dalam bentuk visual di ilustrasikan dengan kepala yang selalu menunduk menandakan bahwa karakter bijaksana, rendah hati dan wibawah. Background dengan warna dingin yaitu biru dan hijau membuat kesan damai.



Gambar 4. 36. Hasil Desain Halaman 5 dan 6
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 5 dan 6 mengilustrasikan Yudistira dengan penjelasan text yudistira adalah seorang raja Amartapura, keluarga tertua dari lima bersaudara pandawa. Yudistira pandai menggunakan senjata tombak.



Gambar 4. 37. Hasil Desain Halaman 7 dan 8
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Pusaka yang digunakan yudistira adalah layang kalimusada yang mempunyai kekuatan untuk menjauhkan musuh. Yudistira dilambangkan sebagai kejujuran dan kesabaran.



Gambar 4. 38. Hasil Desain Halaman 9 dan 10
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Pada halaman 9 ilustrasi Bima terlihat gagah dan berani, dan halaman 10 berupa text nama Bima atau bratasena atau disebut juga dengan werkudara. ilustrasi tokoh Bima dengan karakter kasar dan keras dalam bentuk visual di ilustrasikan dengan kepala yang selalu mengangkat ke atas dan terlihat marah. menandakan bahwa karakter bima terlihat kejam dan kuat.



Gambar 4. 39. Hasil Desain Halaman 11 dan 12
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Tentang bima adalah salah satu dari kelima pandawa yang bertahan dari negara jodipai, bima mempunyai sifat kasar pada siapapun namun berhati lembut pada saudara pandawa lainnya



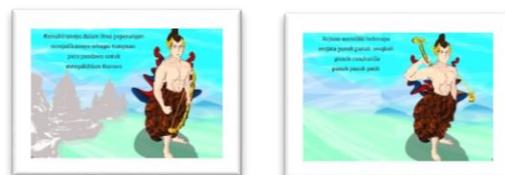
Gambar 4. 40. Hasil Desain Halaman 13 dan 14
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Arjuna bisa disebut juga dengan nama lain yaitu pamade atau janaka dalam tokoh wayang kulit , arjuna adalah tokoh yang paling pandai menggunakan senjata panah, kemahiran dalam strategi peperangan pada saat itu menjadikannya sebagai tumpuan para pandawa untuk mengalahkan musuhnya.



Gambar 4. 41. Hasil Desain Halaman 15 dan 16
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 15 mengilustrasikan Arjuna berlatih memanah di sebuah tempat yang terdapat candi Arjuna memiliki paras yang tampan di antara kelima pandawa lainnya. Arjuna di visualkan dengan tokoh yang selalu membawah busur panah sebagai ciri khas Arjuna.



Gambar 4. 42. Hasil Desain Halaman 17 dan 18
 Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Arjuna mempunyai sifat Cerdik pandai, Lemah lembut, berani dan tidak gentar



Gambar 4. 43. Hasil Desain Halaman 19 dan 20
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

halaman 19 dan 20 tentang karakter nakula, salah satu dari saudara pandawa lima yang paling bersemangat dalam berlatih pedang



Gambar 4. 44. Hasil Desain Halaman 21 dan 22
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 21 dan 22 berisi text informasi tentang karakter nakula, nakula memiliki sifat pemuda yang penuh emosi, nakula pandai menggunakan pedang



Gambar 4. 45. Hasil Desain Halaman 23 dan 24
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 23 berupa text nama sadewa atau Tangsen. Dan halaman 24 ilustrasi tokoh Sadewa dengan karakter yang mempunyai keturunan raja divisualkan menggunakan berbagai ornament khas seorang raja, tangsen adalah putra ke lima dari pandu karakter sadewa.



Gambar 4. 46. Hasil Desain Halaman 25 dan 26
Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Halaman 25 bentuk ilustrasi sadewa memainkan pedang, senjata yang di gunakan sadewa berupa pedang dan tombak. Sedangkan halaman 26 berisi text informasi tentang karakter sadewa, sadewa

memiliki sifat pemuda yang penuh emosi, nakula pandai menggunakan pedang dan hanya sedikit perbedaan fisik dari saudara kembarnya yaitu berbeda pada tatanan rambut saja.

Media pendukung



Gambar 4. 47. Hasil Desain Stiker dan gantungan kunci

Sumber: Hasil olahan Penulis, 2019

Desain stiker dan gantungan kunci diambil dari ilustrasi tokoh pewayangan yang sama dengan media utama buku ilustrasi pandawa lima. Desain stiker menggunakan background 2 wayang gunung sebagai symbol dari wayang kulit.

KESIMPULAN

1. Tujuan utama dalam perancangan ini merancang sebuah buku ilustrasi yang mampu menarik minat anak usia 12 tahun untuk peduli tentang seni tradisional.
2. Konsep dalam perancangan ini berasal tabel key message yaitu Historical Story. "Historical Story" adalah melestarikan seni tradisional wayang kulit untuk diperkenalkan pada anak dari cerita tokoh dalam konsep "Historical Story" peneliti bertujuan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam seni tradisional wayang kulit dengan media ilustrasi untuk anak-anak
3. Konsep Historical Story di implementasikan kedalam perancangan buku ilustrasi kedalam media buku ilustrasi pandawa lima serta beberapa media pendukung stiker dan gantungan kunci

SARAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan dalam perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan diharapkan:

1. Pihak SDIT AL-USWA pada siswa kelas 6 sekolah dasar memaksimalkan materi pembelajaran tentang seni tradisional khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk mempelajari budaya dan seni warisan leluhur.
2. Dengan adanya ide dan konsep dalam perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan. Di harapkan apresiasi tentang seni tradisional wayang kulit timbul dan menciptakan ide dan konsep baru muncul sebagai upaya melestarikan seni budaya.wisata.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

Daftar Buku

- Alfons Taryadi. (1999) Buku Dalam Indonesia Baru. Yayasan Obor Indonesia
- Arief S Sadiman, dkk. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bungin, Burhan. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Degeng. (1989). Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Dendawijaya, Lukman. (2009). Manajemen Perbankan. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dwyer, Francis M. (1978). Strategies for Improving Visual Learning a Handbook for The Effective Selection Design and Use of Visualized Materials.
- Gavin Ambrose. (2015). layout. United Kingdom: AVA Publisng SA
- Hazeu, (1979). Kawruh angsalipun ringgit sarta gegepokanipun kaliyan agami ing jaman kina, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Bacaan Sastra Indonesia dan Daerah
- Kochhar, S.K. 2008. Pembelajaran Sejarah. Terjemahan Purwanta dan Yovita
- Kurniasih, Sani. (2014). Strategi – Strategi Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- Lawrence, Zeegen, (2009). What is Illustration. United Kingdom: Roto Vision SA
- Maharsi. (1999). Symbolisme dan Keselarasan Sosio-Budaya Jawa Dalam Lakon Wayang Babad Wanamarta. Yogyakarta: Tesis S2 Program Pasca Sarjana UGM.
- Marsono. (1991). Wayang Purwa Pada Upacara Sadranan Di Lingkungan Masyarakat Jawa Tengah, Kontinuitas Dan Perubahannya. Yogyakarta: Tesis S2 Mahasiswa Pasca Sarjana UGM.
- Moleong. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyono, S. (1982). Wayang dan Filsafat. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Peter Hunt. (1996). Children's Literature: An Illustrated History. Wiley
- Roy, Brewer, (1971). An Approach To Print A basic guide to the printing processes. London: Blandford Press
- Soelarko. (1980). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Depdikbud
- Surianto Rustan, S.Sn, (2009). Layout. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono, (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.
- Suyanto. (2005). Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis. Yogyakarta:

Penerbit Andi.

Tabrani, Primadi. (2005). Bahasa Rupa. Bandung: Kelir

Daftar Jurnal

- Ari Prayogo (2013), perancangan video game multi genre, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- Kevin Denny (2013) Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh-Tokoh Wayang Melalui Media Permainan Anak, PRODI DKV UNIKA SOEGIJAPRANATA.

Artikel dari internet

- Duotonedesign, 2016, 23 Mei. www.duotonedesignblog.wordpress.com (di akses pada 25 oktober 2018)
- Eko Budi Prasety, www.staff.uny.ac.id. Visual Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran (di akses pada 25 oktober 2018)
- Fajar Aji Jiwandono, 2017, 1 Mei. www.hurahura.wordpress.com (di akses pada 25 oktober 2018)
- Hutomo Dwi, 2016, 30 Mei. www.jadiberita.com (di akses pada 25 oktober 2018)
- Kompas.com, 2018, 14 September. www.nasional.kompas.com (di akses pada 25 oktober 2018)
- Lalamega, 2018. www.brainly.co.id (di akses pada 8 januari 2019)
- Muhammad Ferdy Yassar, 2017. www.apamkomputer.blogspot.com (di akses pada 20 januari 2019)
- Pasberita, 2018. www.pasberita.com (di akses pada 25 oktober 2018)
- Rayhan Aulia, 28 Mei. www.medium.com. Digital Painting Mengambil Alih (di akses pada 25 oktober 2018)
- Rezian Al-islami Azrul Noor Putra, 2011. www.gryushanstudio.wordpress.com (di akses pada 26 januari 2019)
- Rockport publishers, 2001. www.Designing for children (di akses pada 25 oktober 2018)
- Samhis Setiawan, 2018, www.gurupendidikan.co.id (di akses pada 25 oktober 2018)
- Warda Laila (2017) www.ilmuseni.com (di akses pada 8 januari 2019)
- Wikipedia, 2019. www.wikipedia.org (di akses pada 20 januari 2019)
- Wiwik Fitri Wulandari, 2018. www.penerbitdeepublish.com (di akses pada 26 januari 2019)

