

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL
TEMBANG MACAPAT UNTUK PENDIDIKAN
KARAKTER PELAJAR**



PERANCANGAN

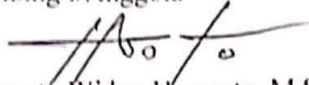
Oleh :
KRISNA SETYA WIRATAMA
1812496024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL TEMBANG
 MACAPAT UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PELAJAR**

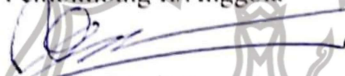
Diajukan oleh Krisna Setya Wiratama, 1812496024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



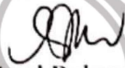
Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
 NIP 19630211 199903 1 001 /NIDN 0011026307

Pembimbing II/Anggota



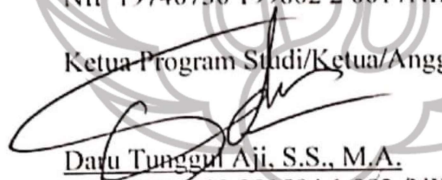
Pdi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
 NIP 19850103 201504 1 001 /NIDN 0030198507

Cognate/Anggota



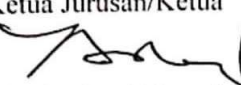
Hesti Rahayu, S.Sn., M.A
 NIP 19740730 199802 2 001 /NIDN 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
 NIP 19870103 201504 1 002 /NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
 NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta



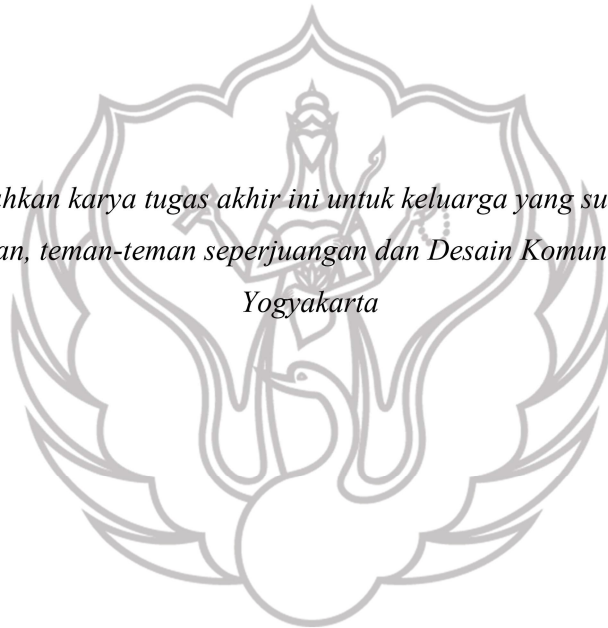
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
 NIP 19701019 199903 1 001 /NIDN 0019107005

*“Memayu Hayuning Bawana, Ambrasta Dur Hangkara. Sura Dira Jayaningrat,
Lebur Dening Pangastuti”*



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya tugas akhir ini untuk keluarga yang sudah mendukung dan mendoakan, teman-teman seperjuangan dan Desain Komunikasi visual ISI Yogyakarta



LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA

Melalui surat pernyataan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Krisna Setya Wiratama

Tempat, Tanggal dan Lahir : Ngawi, 7 Agustus 2000

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1812496024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Tembang Macapat Untuk Pendidikan Karakter Pelajar”** yang sudah diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan karya asli, yaitu karya yang tidak menjiplak atau mencontoh karya orang lain dan merupakan karya yang belum dipublikasikan atau diajukan sebelumnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Krisna Setya Wiratama

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Krisna Setya Wiratama

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1812496024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Tembang Macapat Untuk Pendidikan Karakter Pelajar”** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, dengan haknya untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan secara terbatas serta hak untuk mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet guna pembelajaran atau kepentingan akademis sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam lingkup perguruan tinggi.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Krisna Setya Wiratama

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang senantiasa melimpah, sehingga penulis mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Tembang Macapat Untuk Pendidikan Karakter Pelajar”** untuk memnuhi syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian pendidikan pada jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual yang sajikan sebagai hasil jerih payah, dedikasi, dan cinta terhadap kekayaan budaya Indonesia, khususnya warisan seni sastra Jawa, yang diwujudkan sebaik mungkin dalam perancangan ini.

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan inspirasi selama proses penyusunan tugas akhir ini. Kami berharap buku ini tidak hanya sekadar menjadi sumber informasi, tetapi juga dapat memotivasi dan menginspirasi para pelajar untuk menggali kearifan lokal sebagai pondasi pembentukan karakter yang kokoh. Semoga dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan karakter, serta menjadi pijakan untuk lebih mendalami kekayaan budaya Nusantara.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Krisna Setya Wiratama

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur yang mendalam, pertama-tama penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, petunjuk, dan keberkahan-Nya yang telah dilimpahkan selama perjalanan penyelesaian tugas akhir perancangan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
6. Bapak Edi Jatmiko, S. Sn., M. Sn selaku Dosen Pembimbing II dan dosen wali, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bantuan yang diberikan.
8. Ayah, Mama dan adik-adik penulis: Keiza dan Kenzie atas segala dukungan, do'a dan menjadi semangat penulis untuk terus berjuang menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Keluarga Oetama: Panca, Hilmy U. Imanu dan Ananda sebagai teman seperjuangan selama kuliah, tempat berkeluh kesah dan tempat berbagi suka duka bersama.
10. Nahla Sania Ulya yang selalu memberikan dukungan dan semangat, serta selalu hadir dalam setiap langkah perancangan tugas akhir ini.
11. Nayeon, Jongyeon, Momo, Sana, Jihyo, Mina, Dahyun, Chaeyoung, Tzuyu yang telah menemani aktivitas keseharian dan menjadi sumber inspirasi penulis.

12. Teman-teman Prau Layar Desain Komunikasi Visual Angkatan 2018 sebagai teman berbagi pengetahuan dan pengalaman selama perjalanan perkuliahan sampai penyelesaian tugas akhir.
13. Rekan-rekan BrandPartner Surabaya atas segala dukungan dan inspirasi yang diberikan kepada penulis untuk terus berjuang dan berkarya.
14. Semua pihak yang membantu dan memberi dukungan penulis dalam bentuk apapun.



Yogyakarta, 9 Januari 2024

Krisna Setya Wiratama

ABSTRAK

Pendidikan karakter menjadi hal yang semakin krusial dalam menghadapi tantangan kenakalan remaja di kalangan pelajar yang semakin kompleks di era globalisasi ini. Dalam konteks inilah, perancangan buku ilustrasi mengenal tembang macapat menjadi sebuah inisiatif yang memadukan kearifan lokal dengan upaya pencegahan kenakalan remaja. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mencari solusi edukatif dan komunikatif yang dapat merespon permasalahan perilaku remaja dengan lebih menyeluruh. Perancangan Buku ilustrasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan tembang macapat sebagai warisan seni sastra Jawa, tetapi juga sebagai alat efektif dalam mendidik karakter pelajar. Dalam mencapai tujuan itu perancangan ini menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why & How*) untuk memastikan bahwa semua elemen penting dari perancangan tercakup. Sumber data untuk penelitian ini berasal dari data pustaka dan informasi yang diperoleh dari narasumber dosen karawitan di ISI Yogyakarta.

Konsep perancangan mencakup beberapa langkah, seperti penyusunan sinopsis dan narasi, perancangan konsep karakter, pembuatan sketsa ilustrasi, proses digitalisasi, layout, dan serangkaian tahap finalisasi. Hasil akhir dari perancangan ini berupa ilustrasi mengenal tembang macapat yang disajikan dalam bentuk buku fisik sebagai media utamanya. Sebagai media pendukung dan penyebar informasi, digunakan poster, brosur, web interaktif, dan *merchandise*.

Temuan tantangan perancangan berupa adaptasi materi dari tradisi lisan, verifikasi ahli, dan pengolahan informasi. Selain itu, penyajian visual yang menarik dan komunikatif memerlukan pendekatan yang sesuai dengan audiens dan budaya lokal. Perancangan berperan menghasilkan karya bernilai pengetahuan, mendukung pembentukan karakter, dan ikut serta dalam pelestarian warisan budaya lokal.

Kata Kunci: *Pendidikan Karakter, Tembang Macapat, Buku Ilustrasi, Kenakalan Remaja, Kearifan Lokal*

ABSTRACT

Character education is becoming increasingly crucial in facing the increasingly complex challenges of juvenile delinquency among students in this era of globalization. In this context, the design of an illustrated book about Tembang Macapat became an initiative that combined local wisdom with efforts to prevent juvenile delinquency. This design is motivated by the need to find educational and communicative solutions that can respond more comprehensively to adolescent behavior problems. The design of this illustrated book not only aims to introduce Tembang Macapat as a Javanese literary artistic heritage, but also as an effective tool in educating students' character. In achieving this goal, this design uses the 5W+1H (What, Who, Where, When, Why & How) method to ensure that all important elements of the design are covered. The data sources for this research come from library data and information obtained from musical resource lecturers at ISI Yogyakarta.

The design concept includes several steps, such as preparing a synopsis and narrative, designing character concepts, making illustration sketches, the digitization process, layout, and a series of finalization stages. The final result of this design is an illustration of getting to know the Macapat song which is presented in the form of a physical book as the main medium. As supporting media and information dissemination, posters, brochures, interactive websites and merchandise are used.

Insights of design challenges include adapting material from oral traditions, expert verification, and information processing. In addition, an attractive and communicative visual presentation requires an approach that is appropriate to the audience and local culture. Design plays a role in producing works of knowledge value, supporting character formation, and participating in the preservation of local cultural heritage.

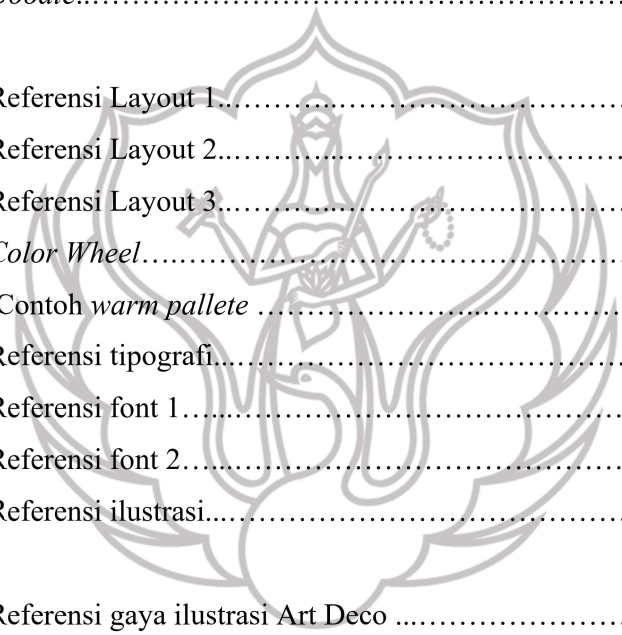
Keywords: *Character Education, Tembang Macapat, Illustrated Book, Juvenile Delinquency, Local Wisdom*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN MOTTO.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
1. Data yang Dibutuhkan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data.....	5
H. Metode Analisis Data.....	6
I. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Studi Eksisting.....	9
B. Identifikasi Data.....	10
1. Tembang Macapat.....	11
2. Sejarah Tembang Macapat.....	12

3. Pendidikan Karakter.....	17
C. Landasan Teori.....	19
D. Identifikasi Problematika Perancangan.....	34
E. Kesimpulan Analisis Data.....	35
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	36
A. Konsep Media.....	36
1. Tujuan Media.....	38
2. Strategi Media.....	38
B. Konsep Kreatif.....	39
1. Tujuan Kreatif.....	39
2. Strategi Kreatif.....	41
C. Program Media.....	42
D. Program Kreatif.....	56
BAB IV PERANCANGAN KARYA.....	62
A. Ide Visual.....	62
B. Penjaringan Ide Awal.....	63
C. Layouting Buku.....	67
D. Media Pendukung.....	79
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
DAFTAR LAMAN.....	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Warna.....	22
Gambar 2.2. Ilustrasi Art Deco.....	29
Gambar 2.3. Ilustrasi Infografis.....	30
Gambar 2.4. Ilustrasi Kartun.....	30
Gambar 2.5. <i>Doodle</i>	31
	
Gambar 3.1. Referensi Layout 1.....	57
Gambar 3.2. Referensi Layout 2.....	57
Gambar 3.3. Referensi Layout 3.....	58
Gambar 3.4. <i>Color Wheel</i>	58
Gambar 3.5.. Contoh <i>warm pallete</i>	58
Gambar 3.6. Referensi tipografi.....	59
Gambar 3.7. Referensi font 1.....	59
Gambar 3.8. Referensi font 2.....	60
Gambar 3.6. Referensi ilustrasi.....	60
Gambar 4.1. Referensi gaya ilustrasi Art Deco	62
Gambar 4.2. Motif Batik Parang.....	62
Gambar 4.3. Referensi <i>flat illustration</i>	63
Gambar 4.4. <i>Concept art flat illustration</i>	63
Gambar 4.5. Referensi atribut.....	63
Gambar 4.6. Concept art atribut.....	63
Gambar 4.7. Studi Ilustrasi 1.....	64
Gambar 4.8. Studi Ilustrasi 2.....	64
Gambar 4.9. Studi Ilustrasi 3.....	65
Gambar 4.10. Studi tipografi 1.....	65
Gambar 4.11. Studi tipografi 2.....	66
Gambar 4.12. Studi tipografi 3.....	66

Gambar 4.13. Studi layout 1.....	67
Gambar 4.14. Studi layout 2.....	67
Gambar 4.15. Pernikahan adat jawa.....	68
Gambar 4.16. Studi Warna.....	68
Gambar 4.17. Sketsa cover buku.....	69
Gambar 4.18. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 3-4.....	69
Gambar 4.19. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 9-10.....	70
Gambar 4.20. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 11-12.....	70
Gambar 4.21. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 15-16.....	70
Gambar 4.22. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 23-24.....	71
Gambar 4.23. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 31-32.....	71
Gambar 4.24. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 39-40.....	71
Gambar 4.25. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 47-48.....	72
Gambar 4.26. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 55-56.....	72
Gambar 4.27. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 65-66.....	72
Gambar 4.28. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 73-74.....	73
Gambar 4.29. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 81-82.....	73
Gambar 4.30. <i>Rough skecth</i> dan <i>draft layout</i> hal 89-88.....	73
Gambar 4.31. Cover buku depan.....	74
Gambar 4.32. Cover buku belakang.....	74
Gambar 4.33. Desain isi buku 1.....	75
Gambar 4.34. Desain isi buku 2.....	75
Gambar 4.35. Desain isi buku 3.....	75
Gambar 4.36. Desain isi buku 4.....	76
Gambar 4.37. Desain isi buku 5.....	77
Gambar 4.38. Desain isi buku 6.....	78
Gambar 4.39. Desain brosur.....	79
Gambar 4.40. Mockup brosur 1.....	79
Gambar 4.41. Mockup brosur 2.....	79
Gambar 4.42. Desain web interaktif.....	80
Gambar 4.43. Mockup web interaktif.....	80
Gambar 4.44. Barcode untuk akses web interaktif.....	81

Gambar 4.45. T-shirt.....	81
Gambar 4.46. Totebag.....	81
Gambar 4.47. Poster Pameran.....	82
Gambar 4.48. Mockup Poster Pameran.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Skematika Perancangan.....	8
Tabel 2.1. Studi Eksisting.....	9
Tabel 2.2. Skematika Landasan Teori.....	19
Tabel 2.3. Aturan Tembang Macapat.....	34
Tabel 3.1. Konsep Kreatif.....	40
Tabel 3.2. Tahap Penulisan Naskah.....	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk pribadi yang berkualitas dan beretika pada pelajar. Pendidikan karakter bukan hanya sekadar peningkatan pengetahuan akademis, tetapi juga pembentukan nilai-nilai moral, etika, serta sikap positif yang menjadi dasar kepribadian individu. Namun, terdapat ketidakseimbangan antara pembelajaran akademis dan pengembangan karakter di dalam kurikulum pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Yandri (2022) Dalam situasi saat ini, di mana tingkat kekerasan dalam kalangan remaja dan masyarakat semakin meningkat, penggunaan bahasa kasar dan kata-kata tidak pantas oleh peserta didik, kurangnya penghargaan terhadap orang tua dan guru, kurangnya tanggung jawab individu dan kelompok, penyebaran budaya kebohongan dan ketidakjujuran, serta adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama, membuat pentingnya penguatan terus-menerus pada Pendidikan Karakter. Kurangnya prioritas sematan pendidikan karakter sebagai bagian integral dari proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menghadapi tantangan moral yang dibuktikan dengan terus meningkatnya kenakalan remaja.

Seperti yang diketahui saat ini, terdapat berbagai laporan yang mengangkat isu karakter pada peserta didik. Banyak insiden tindak kenakalan remaja yang dilakukan oleh pelajar, seperti konflik fisik antar pelajar, konsumsi minuman beralkohol, penggunaan narkoba, kenakalan remaja di jalanan atau *klitih*, serta peningkatan kasus kehamilan pada remaja putri, dan sebagainya. Perkelahian atau konflik antar sekolah yang melibatkan beberapa pihak juga telah menjadi kejadian umum. Masalah ini sudah menjadi hal yang biasa ditemui. Contoh yang paling fatal, mengacu pada data yang tercatat oleh Polda Daerah Istimewa Yogyakarta (DataIndonesia.id, 2022), kasus klitih meningkat 11,54% pada tahun 2021 jika dibandingkan dengan tahun 2020. Modus operandi yang dilakukan terdiri dari penganiayaan (32 kasus), penggunaan senjata tajam (25

kasus), dan perusakan (1 kasus). Selain itu, data Polda DIY pun mengungkapkan bahwa mayoritas pelaku masih berstatus sebagai pelajar.

Terjadinya penyimpangan-penyimpangan akhlak dan moral yang berujung pada fatalnya kenakalan remaja ini merupakan fenomena yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti yang disebutkan oleh Sendari (2021) diantaranya adalah krisis identitas, kontrol diri yang lemah dan sistem pendidikan yang kurang memadai. Dari sini dapat terlihat bahwa karakter remaja yang buruk dan pendidikan yang buruk perlu untuk dibenahi. Jadi, dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan suatu pendekatan inovatif untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran. Salah satu tradisi budaya Indonesia yang memiliki potensi besar untuk membentuk karakter adalah tembang macapat, suatu bentuk puisi Jawa klasik yang mengandung nilai-nilai moral dan etika.

Dalam sejarahnya, tembang macapat berperan sebagai media pendidikan karakter yang sangat efektif, relevan dan mudah diterima masyarakat Jawa pada kala itu yang dibawa oleh Wali Songo untuk menyebarkan agama Islam di Jawa. Tembang atau puisi ini memiliki nilai-nilai ke-Islaman dan tuntunan hidup yang dalam masing-masing tembang bercerita tentang setiap fase perjalanan hidup manusia. Terdiri dari 11 Tembang yaitu: Maskumambang, Mijil, Sinom, Kinanthi, Asmarandhana, Gambuh, Dhandhinggula, Durma, Pangkur, Megatruh, Pocung. Tembang macapat menyimpan banyak sekali pesan seperti dikemukakan Setiyadi (2010) bahwa tembang macapat mengandung *wacana sasmita* untuk berperilaku baik, meninggalkan perilaku buruk, dan tentang tata hubungan antara manusia lain dalam kehidupan sehari-hari. Jadi Tembang Macapat akan terus relevan dengan berbagai generasi karena sifat yang ada dalam dasar diri manusia tidak akan pernah berubah.

Namun kurangnya pemahaman generasi muda terhadap tembang macapat menjadi tantangan yang harus dihadapi dengan solusi berupa pendekatan kreatif. Dalam wawancara pribadi dengan Anon Suneko (2023), beliau menyatakan bahwa pada masa kini, tembang macapat mungkin tidak begitu dikenal oleh generasi saat ini, kecuali oleh mereka yang memiliki kecenderungan eksklusif di bidang seni Jawa atau sastra, terutama sastra Jawa.

Sebagian besar dari mereka mungkin menganggap tembang macapat sebagai warisan leluhur yang sulit dipahami dan dipelajari.

Dengan kayanya potensi yang terkandung dalam Tembang Macapat serta pengaruhnya dalam penanaman budi pekerti masyarakat Jawa, disayangkan belum banyak upaya konkret dalam merancang media komunikasi visual khusus untuk mengenalkan tembang macapat sebagai pendidikan karakter pelajar. Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi dan tren visualisasi dalam pembelajaran memberikan peluang besar untuk memanfaatkan buku ilustrasi sebagai sarana pendidikan karakter. Melalui penggabungan unsur teks dan ilustrasi, perancangan ini dapat menjadi media yang efektif untuk membantu pelajar memahami nilai-nilai budi pekerti sekaligus nilai-nilai luhur budaya jawa yang terkandung dalam tembang macapat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah adalah; Bagaimana merancang buku ilustrasi yang edukatif dan komunikatif sebagai upaya untuk mengenalkan Tembang Macapat dan perannya sebagai pendidikan karakter bagi pelajar?

C. Tujuan Perancangan

Menciptakan buku ilustrasi yang edukatif dan komunikatif sebagai upaya untuk mengenalkan Tembang Macapat dan perannya dalam pendidikan karakter bagi pelajar.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut;

1. Batasan Konten

Perancangan ini berfokus pada visualisasi pesan yang terkandung dalam Tembang Macapat dan nilai-nilai penting dalam sejarahnya.

- a. Menjelaskan sejarah tembang macapat secara singkat sebagai gambaran latar belakang terciptanya Tembang Macapat
- b. Peran tembang macapat dalam pendidikan karakter

- c. Contoh relevansi dan penerapan Tembang Macapat pada kehidupan
 - d. Filosofi dan ajaran-ajaran Tembang Macapat
 - e. Struktur dan aturan Tembang Macapat
2. Batasan Media
 - a. Media utama yang digunakan dalam perancangan adalah media cetak
 - b. Menyampaikan konten menggunakan bahasa yang lugas
 3. Batasan Audience
 - a. Usia 15-25 Tahun
 - b. Pelajar/Mahasiswa
 - c. Etnis Jawa
- E. Manfaat Perancangan
1. Manfaat bagi mahasiswa

Dengan perancangan buku ilustrasi mengenal tembang macapat ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa tentang desain komunikasi visual dan sebagai sumber inspirasi dalam berkarya.
 2. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Menambah semangat dan antusiasme masyarakat dalam menghidupkan budaya dan seni leluhur.
 - b. Memberikan wawasan terhadap masyarakat mengenai Tembang Macapat dan meneladani nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai pendidikan karakter.
 3. Manfaat bagi institusi

Sebagai sumber referensi ilmu terkait dengan desain komunikasi visual dan informasi Tembang Macapat sebagai pendidikan karakter.
- F. Definisi Operasional
- Bedasarkan judul Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Tembang Macapat Sebagai Informasi Budaya dan Pendidikan Karakter, terdapat beberapa definisi sebagai berikut;
1. Buku Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk visualisasi dari tulisan berupa gambar lukisan, fotografi dan teknik seni rupa lainnya merepresentasikan sesuatu, menghiasi cerita atau informasi tertulis lainnya dengan dibantunya ilustrasi tulisan tersebut mudah dipahami. Dan salah satu media untuk mengungkapkan ilustrasi adalah buku. Buku adalah suatu benda yang berisi kumpulan kertas-kertas yang disatukan dan didalamnya terdapat tulisan atau gambar. Sebuah benda yang banyak disebut jendela ilmu memiliki sisi lembaran yang disebut halaman.

2. Tembang

Kata tembang sebagai "nyanyian" bersinonim dengan *kidung*, *kakawin*, dan *gita*. Kata kakawin berasal dari kawi (bahasa Sansekerta) yang berarti "penyair". Kakawin berarti "syair, gubahan, kidung, nyanyian" (Mardiwarsito, 1981:274). Kata Tembang dipakai sebagai sebutan bentuk puisi Jawa baru.

3. Macapat

Berkaitan dengan kata tembang, muncul kata macapat yang kemudian digabung menjadi "Tembang Macapat". Kata macapat diperkirakan bukan berasal dari bahasa Jawa Kuno atau Kawi dan bukan berasal dari bahasa Jawa Pertengahan atau Jawa Madya, melainkan dari bahasa Jawa Baru (Danusuprpta, 1982:151). Bahasa Jawa Baru adalah bahasa yang digunakan dalam karya sastra Jawa pada akhir abad ke-16 Masehi setelah ada pengaruh Islam terhadap budaya Nusantara khususnya Jawa.

Tembang macapat merupakan tembang yang konon berasal dari kata "*mocone papat papat*" (membacanya empat empat). Menurut Poerwardarminta, macapat adalah tembang yang biasa digunakan atau terdapat dalam kitab-kitab Jawa Baru. Karseno Saputra mendefinisikan: macapat adalah karya sastra berbahasa Jawa Baru berbentuk puisi yang disusun menurut kaidah-kaidah tertentu meliputi guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan (Saputra, 1992:8).

4. Pendidikan Karakter

Menurut T. Ramli (2003), pengertian pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap moral dan

akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi yang baik. Menurut Thomas Lickona dalam bukunya yang berjudul *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility* (1991), pendidikan karakter adalah upaya secara sadar seseorang untuk mendidik orang lain dengan menginternalisasi nilai-nilai karakter sebagai elemen pencerahan bagi mereka.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Perolehan data primer didapat dari wawancara secara langsung terhadap Bapak Anon Suneko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Karawitan ISI Yogyakarta dengan menggali informasi yang menyangkut sejarah, makna yang terkandung dalam Tembang Macapat, serta relevansi filosofi hidup masyarakat Jawa yang dapat menjadi cerminan pendidikan karakter terhadap pelajar.

b. Data Sekunder

Data Sekunder berupa data verbal maupun visual yang di peroleh dari buku, artikel dan internet yang berkaitan dengan Tembang Macapat, pendidikan karakter, buku visual, media dan arsip untuk diaplikasikan dalam perancangan.

2. Metode Analisis Data

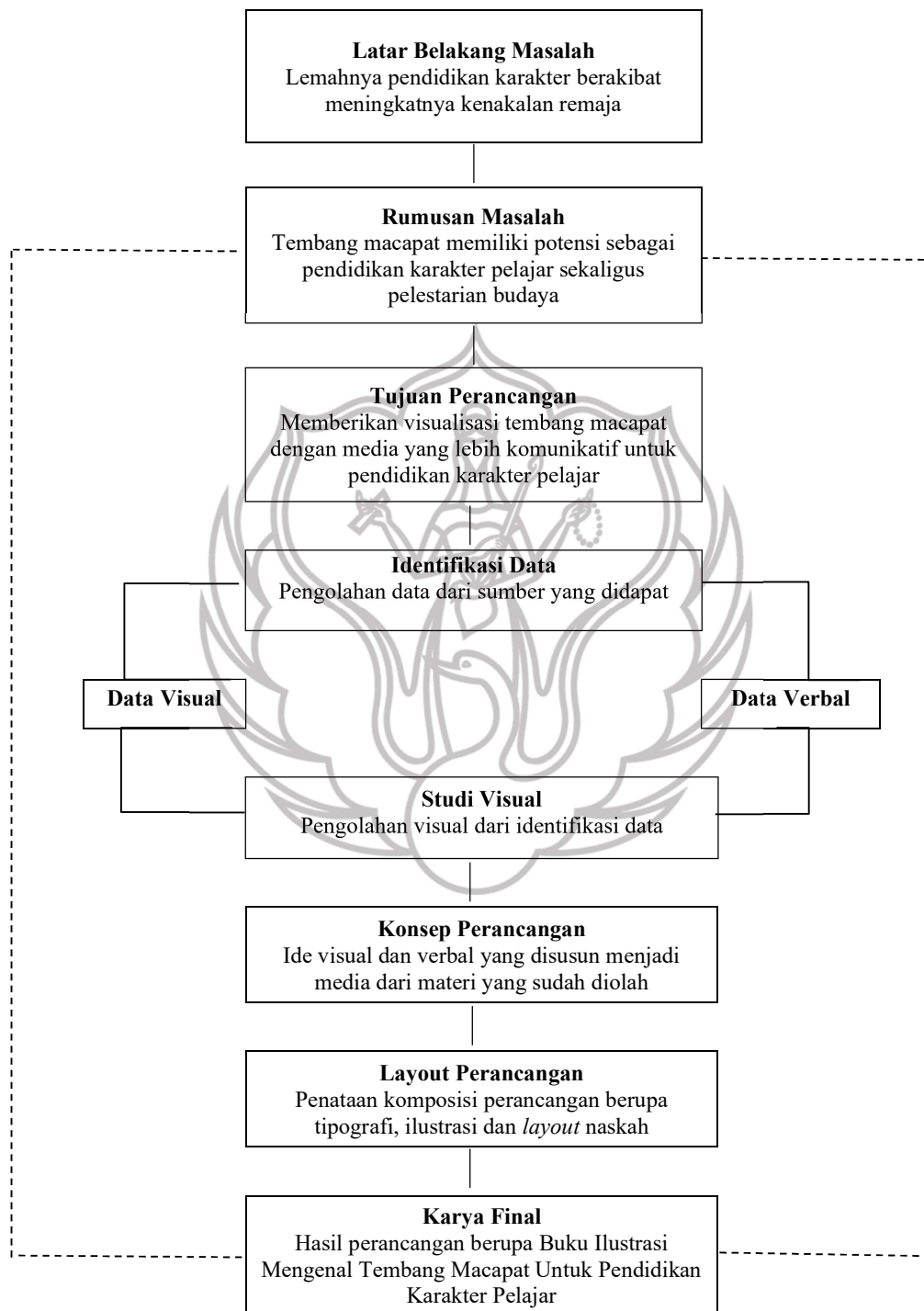
Metode analisis data yang digunakan sebagai landasan pada perancangan ini menggunakan 5W+1H, dengan begitu adanya pertanyaan yang muncul yaitu:

- a. *What*: Apa masalah yang diangkat?
- b. *Who*: Siapa yang mengalami permasalahan dan siapa yang memerlukan pendidikan karakter?
- c. *Where*: Dimana permasalahan pada pelajar biasa terjadi?
- d. *When*: Kapan permasalahan pelajar terjadi sehingga perlu adanya pendidikan karakter?

- e. *Why*: Mengapa permasalahan terjadi?
- f. *How*: Bagaimana merancang media komunikasi untuk mencegah dan mengurangi terjadinya permasalahan pada pelajar?



H. Skematika Perancangan



Tabel 1.1. Skematika Perancangan