

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER  
MELALUI ADAPTASI LEGENDA SI PITUNG**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2026**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER  
MELALUI ADAPTASI LEGENDA SI PITUNG**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2026**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI ADAPTASI LEGENDA SI PITUNG** diajukan oleh Muhammad Ramadhan Yudhistira, NIM 2112768024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Indria Mukarsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II

Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900313 202321 2 047/NIDN 0013039006

Cognate

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ramadhan Yudhistira  
NIM : 2112768024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI ADAPTASI LEGENDA SI PITUNG** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sepenuhnya menerapkan hasil pemikiran, penelitian, pemaparan dari penulis sendiri dan sejauh yang saya ketahui belum pernah diajukan maupun dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang tercantum acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 13 Januari 2026

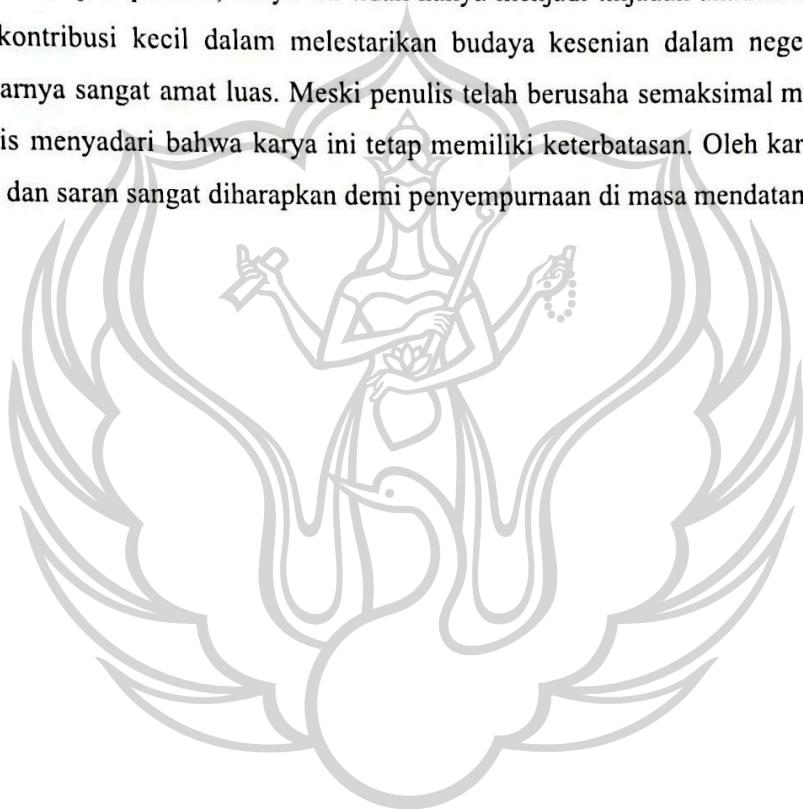
Muhammad Ramadhan Yudhistira

NIM. 2112768024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya ini dapat diselesaikan dengan lancar. Karya ini disusun untuk memenuhi syarat akademis dalam meraih gelar sarjana seni Strata Satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis, karya ini tidak hanya menjadi tinjauan akademik, tetapi juga kontribusi kecil dalam melestarikan budaya kesenian dalam negeri yang sebenarnya sangat amat luas. Meski penulis telah berusaha semaksimal mungkin, penulis menyadari bahwa karya ini tetap memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.



Yogyakarta, 13 Januari 2026

Muhammad Ramadhan Yudhistira

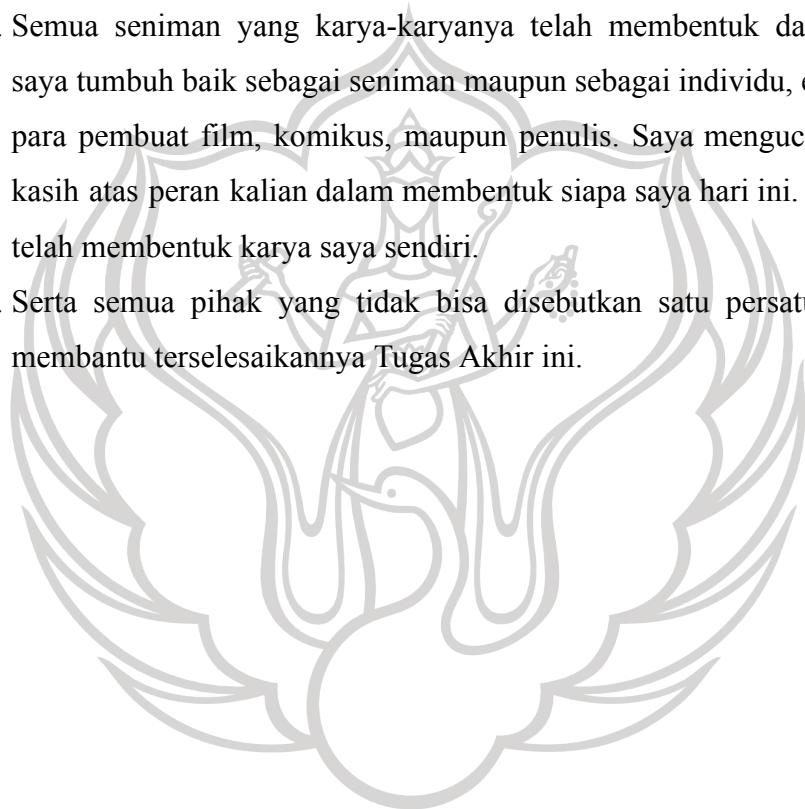
NIM. 2112768024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penulisan karya perancangan ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Bantuan dalam hal bimbingan, ilmu, tenaga, dukungan emosional, dan berbagai hal lainnya yang turut berkontribusi dalam penyelesaian karya penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Dekan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen wali yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan saya.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan banyak masukan selama proses penulisan tugas akhir ini.
6. Ibu Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan banyak masukan selama proses penulisan tugas akhir ini.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate* yang telah memberikan kritik dan saran.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, pengalaman, dan wawasan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
9. Ibu, kakak, dan kakek-nenek saya yang telah mendukung saya dalam hal-hal besar maupun kecil

10. Almh. ayah saya yang walaupun sudah tanpa kehadirannya selama sepuluh tahun lebih, berkah dan kasih sayangnya masih saya rasakan hingga hari ini.
11. Seluruh angkatan 2021 DKV ISI Yogyakarta yang telah berkesempatan menjadi teman dan bersabar dengan saya selama empat tahun terakhir ini.
12. Semua teman-teman saya, entah yang telah membantu dan menemani saya secara langsung atau secara jarak jauh selama ini. Sungguh, penulisan karya perancangan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan kehadiran kalian.
13. Semua seniman yang karya-karyanya telah membentuk dan membantu saya tumbuh baik sebagai seniman maupun sebagai individu, entah mereka para pembuat film, komikus, maupun penulis. Saya mengucapkan terima kasih atas peran kalian dalam membentuk siapa saya hari ini. Karya kalian telah membentuk karya saya sendiri.
14. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.



## LEMBAR PERNYATAAN

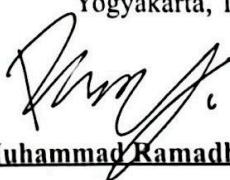
### PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ramadhan Yudhistira  
NIM : 2112768024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakan UPT ISI YOGYAKARTA, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI ADAPTASI LEGENDA SI PITUNG**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selam tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2026

  
Muhammad Ramadhan Yudhistira  
NIM. 2112768024

## ABSTRAK

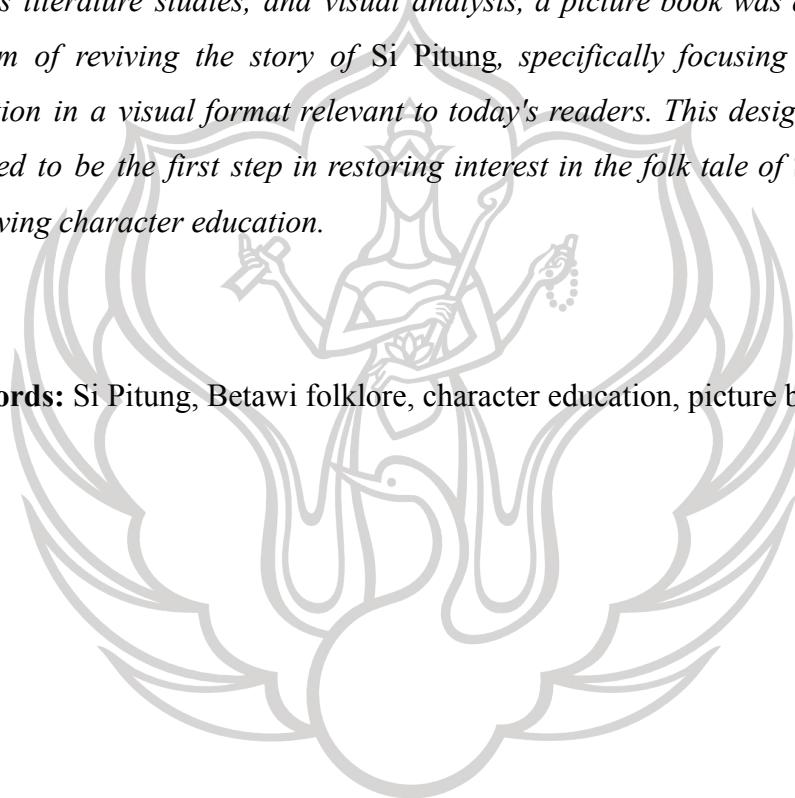
Kisah Si Pitung sebagai tokoh rakyat Betawi telah hidup dalam ingatan kolektif selama lebih dari satu abad. Namun, seiring derasnya arus globalisasi dan berkurangnya minat generasi muda terhadap sejarah lokal, narasi tentang Si Pitung semakin jarang dikenali secara mendalam dan cenderung direduksi menjadi sekadar legenda “*Robin Hood* murahan.” Jika kondisi ini terus berlangsung, maka nilai-nilai budaya, moral, dan identitas lokal yang melekat pada tokoh ini berpotensi memudar dan tergeser oleh budaya populer modern. Melalui metode Miles dan Huberman, berbagai studi literatur, dan analisis visual, dirancanglah sebuah buku cerita bergambar yang bertujuan menghidupkan kembali kisah Si Pitung yang secara khusus menempatkan pendidikan karakter sebagai fokus utama dalam format visual yang relevan bagi pembaca masa kini. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mengembalikan ketertarikan terhadap cerita rakyat Si Pitung dan melestarikan pendidikan karakter.

**Kata Kunci:** Si Pitung, cerita rakyat betawi, pendidikan karakter, buku cerita bergambar

## ***ABSTRACT***

*The tale of Si Pitung as a Betawi folk hero has lived on in the collective memory for over a century. However, with the rapid pace of globalization and the declining interest of the younger generation in their local history, stories about Si Pitung have become rarely recognized in depth and tend to be reduced to mere legends of “budget Robin Hood.” If this condition continues, the cultural, moral, and local identity values attached to this figure have the potential to fade and be displaced by modern popular culture. Using the Miles and Huberman method, various literature studies, and visual analysis, a picture book was designed with the aim of reviving the story of Si Pitung, specifically focusing on character education in a visual format relevant to today's readers. This design is hopefully intended to be the first step in restoring interest in the folk tale of Si Pitung and preserving character education.*

**Keywords:** Si Pitung, Betawi folklore, character education, picture book



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
------------------------	---

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Konsep Perancangan.....	7
I. Skematik Perancangan.....	8

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
---------------------------------------	---

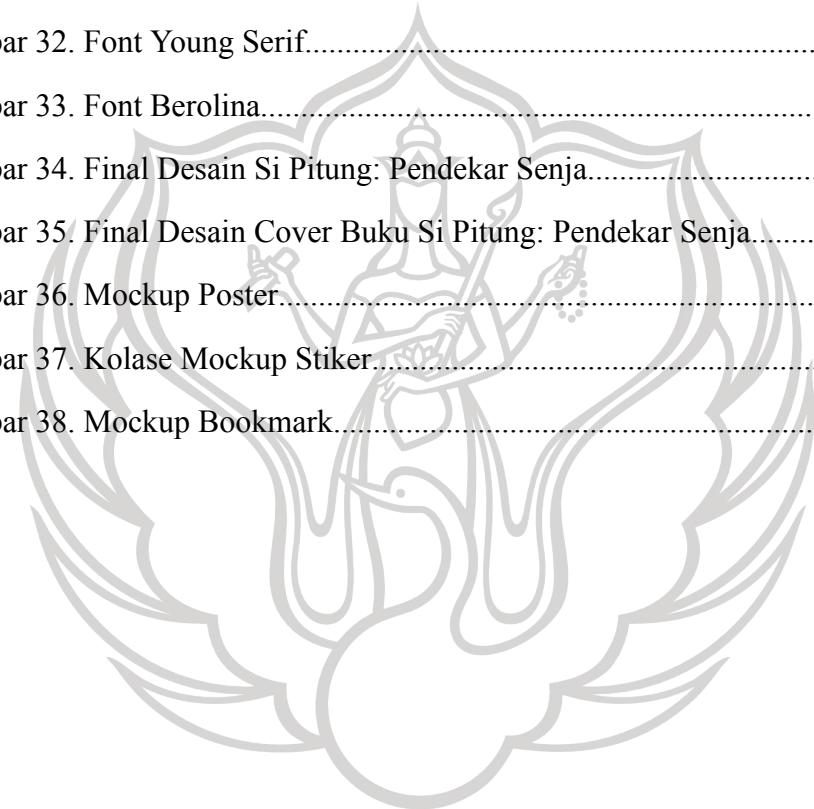
A. Identifikasi Data.....	9
1. Tinjauan Buku Cerita Bergambar.....	9
2. Tinjauan Ilustrasi.....	16
3. Tinjauan Si Pitung.....	28
4. Tinjauan Pendidikan Karakter.....	31
B. Tinjauan Pustaka.....	34

1. Tinjauan Narasi.....	34
2. Tinjauan Pedagogi.....	35
3. Tinjauan Visual.....	36
C. Analisis Data.....	40
<b>BAB III KONSEP DESAIN.....</b>	<b>43</b>
A. Konsep Kreatif.....	43
B. Konsep Perancangan.....	47
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA.....</b>	<b>67</b>
A. Data Visual.....	67
B. Studi Visual.....	72
C. Sketsa Desain.....	75
D. Final Desain.....	82
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Halaman dari Orbis Sensualium Pictus.....	12
Gambar 2.	Ilustrasi dari Alice's Adventures in Wonderland.....	13
Gambar 3.	Coronation of the Virgin, Contoh Ilustrasi yang Dikomisikan Gereja Pada Abad Ke-14.....	18
Gambar 4.	Surgeons at the Rear, Contoh Ilustrasi yang Dipublikasikan Rumah Penerbit Pada Abad Ke-19.....	19
Gambar 5.	Contoh Ilustrasi Karikatur Dr. House.....	20
Gambar 6.	Contoh Ilustrasi Buku Anak Watercress.....	21
Gambar 7.	Contoh Ilustrasi Iklan Levi's Kids.....	21
Gambar 8.	Contoh Ilustrasi Majalah The New Yorker.....	22
Gambar 9.	Roda Warna.....	24
Gambar 10.	Sampel Unsur Warna Pada Hue Merah.....	25
Gambar 11.	Sampul DVD Si Pitung (1970).....	31
Gambar 12.	Halaman dari Stardust.....	37
Gambar 13.	Halaman dari Stardust.....	37
Gambar 14.	Halaman dari Absolute Martian Manhunter.....	39
Gambar 15.	Halaman dari Absolute Martian Manhunter.....	39
Gambar 16.	Si Pitung, Diperankan oleh Dicky Zulkarnaen.....	67
Gambar 17.	Ilustrasi Sosok Si Pitung.....	67
Gambar 18.	Anak Muda dari Jawa Pada Abad ke-19.....	68
Gambar 19.	Murid dan Guru Silat Betawi.....	68
Gambar 20.	Pendekar Silat Tua.....	68
Gambar 21.	Sekumpulan Pribumi Pada Abad ke-19.....	69
Gambar 22.	Keluarga Pribumi di Batavia, Abad ke-19.....	69
Gambar 23.	Anak Muda Dari Belanda, Abad ke-20.....	69

Gambar 24. Pusat Perdagangan di Batavia, Abad Ke-19.....	70
Gambar 25. Perumahan di Batavia, Abad Ke-19.....	70
Gambar 26. Jalan Sebelah Sungai di Batavia, Abad Ke-19.....	70
Gambar 27. Daerah Perkotaan Batavia, Abad Ke-18.....	71
Gambar 28. Lahan Pertanian di Jakarta.....	71
Gambar 29. Kali di Tanah Abang Pada Awal Abad ke-20.....	71
Gambar 30. Color Palette Utama.....	72
Gambar 31. Font Augsburger Schrift CAT.....	73
Gambar 32. Font Young Serif.....	73
Gambar 33. Font Berolina.....	74
Gambar 34. Final Desain Si Pitung: Pendekar Senja.....	74
Gambar 35. Final Desain Cover Buku Si Pitung: Pendekar Senja.....	82
Gambar 36. Mockup Poster.....	91
Gambar 37. Kolase Mockup Stiker.....	92
Gambar 38. Mockup Bookmark.....	92



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter telah menjadi isu yang semakin penting dalam konteks kehidupan saat ini, dimana era digital telah mengubah cara generasi muda menghadapi berbagai tantangan sosial, teknologi, dan budaya yang dapat mempengaruhi perkembangan moral mereka melalui influensi negatif dari media dan lingkungan mereka yang belum umum timbul pada generasi sebelumnya (Afni, 2023). Oleh karena itu, menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kerja keras, dan solidaritas sejak dini dapat membantu anak muda untuk tumbuh menjadi individu yang lebih baik.

Pendidikan karakter adalah proses edukasi yang bertujuan untuk membentuk moral, nilai, dan etika individu supaya mereka bisa menjadi seseorang yang berintegritas dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Proses ini membantu seseorang mengembangkan sifat-sifat positif seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab. Pendidikan karakter tidak terbatas pada lingkungan sekolah atau keluarga saja, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang lebih luas, termasuk dari figur panutan, baik di dunia nyata maupun dalam karya fiksi, di mana karakter-karakter dalam cerita sering kali mencerminkan perjuangan dan perkembangan nilai-nilai yang ingin diajarkan. Sebuah studi yang dilakukan oleh Melnick (2002) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah responden dalam survei yang dilakukannya merasakan bahwa karakter-karakter dalam buku telah memberi mereka sebuah sosok panutan yang dapat dijadikan inspirasi yang mereka layak ikuti dalam kehidupan asli mereka.

Dalam kisah-kisah pahlawan modern, karakter super seperti *Spider-Man* atau *Superman* tidaklah selalu memulai perjalanan mereka sebagai sosok yang sempurna atau panutan moral yang akhirnya kita lebih kenali. Biasanya, mereka berkembang melalui pengalaman atau pelajaran berharga dari seseorang yang membimbing mereka, entah itu orang tua

mereka, seorang mentor, atau sosok lainnya yang membantu membentuk perspektif mereka tentang kebaikan dan keadilan.

Misalnya, *Batman* tidak akan menjadi simbol keadilan Gotham tanpa Alfred Pennyworth, yang, meskipun hanya seorang pelayan, memberikan kebijaksanaan dan dorongan moral di balik layar. Peter Parker, sebelum sepenuhnya menjadi *Spider-Man*, dipengaruhi oleh kata-kata pamannya, Ben Parker, yang mengajarkannya bahwa "dengan kekuatan besar datang tanggung jawab besar." Bisa dikatakan bahwa perjalanan mereka menjadi pahlawan bukanlah sekadar tentang memiliki kekuatan atau kemampuan luar biasa, tetapi juga tentang siapa yang membentuk nilai dan prinsip mereka.

Dalam konteks Indonesia, Si Pitung merupakan salah satu pahlawan nusantara yang berasal dari Betawi. Ia dikenal karena keberaniannya membela kaum tertindas di bawah tekanan penjajahan kolonial Belanda (Van Till, 1996). Walaupun alur ceritanya telah menghadapi banyak variasi dalam sejarah perkembangan Indonesia, legenda Si Pitung masih sarat dengan pesan moral seperti keberanian, keadilan, dan kepedulian terhadap sesama. Oleh karena itu, Si Pitung dapat menjadi figur yang relevan bagi generasi muda dalam menanamkan konsep keadilan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama. Namun, berbeda dengan pahlawan modern dari berbagai belahan dunia, kisah tentang asal-usul dan motivasi Si Pitung dalam menjadi sosok legendaris ini masih memiliki banyak celah yang belum dieksplorasi secara mendalam. Hal ini membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih dalam karakter Si Pitung sebagai sosok panutan yang tidak hanya melawan ketidakadilan, tetapi juga memiliki perjalanan pribadi yang dapat menginspirasi generasi muda.

Selain itu, budaya Betawi yang melahirkan tokoh-tokoh seperti Si Pitung semakin tergerus oleh modernisasi, bahkan di wilayah Jakarta sendiri, tempat legenda ini berasal. Tradisi dan nilai-nilai kearifan lokal semakin jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan generasi muda. Padahal, budaya Betawi memiliki banyak nilai yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini, seperti jiwa religius yang kuat, sikap ramah dan keterbukaan, serta toleransi terhadap perbedaan (Suswandari, 2017).

Untuk menyampaikan suatu pesan sosial yang dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter adalah melalui pendekatan media visual seperti buku cerita. Menurut Mtumane dan Mojapelo (2022), karena sifatnya sebagai media visual, buku cerita bergambar memiliki peran strategis dalam mengajarkan, atau setidaknya membentuk kesadaran terhadap isu-isu yang berlangsung dalam masyarakat.

Dengan menyajikan cerita ini dalam format visual yang relevan dan dapat menarik perhatian target audiensnya, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelajaran tentang nilai-nilai karakter dan warisan budaya lokal yang dapat melestarikan budaya Betawi di tengah gempuran pengaruh globalisasi.

Melalui perancangan buku cerita bergambar ini, diharapkan generasi muda dapat lebih mengenal dan mengapresiasi warisan budaya Indonesia, sekaligus memahami nilai-nilai karakter yang dapat membentuk mereka menjadi individu yang lebih baik. Dengan mengadaptasi legenda Si Pitung ke dalam media yang lebih sesuai dengan masa modern, kita dapat memastikan bahwa nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisahnya tetap relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana mengadaptasi legenda Si Pitung ke dalam buku cerita yang dapat menyampaikan pesan mengenai pendidikan karakter?

## **C. Batasan Masalah**

1. Perancangan ini sebatas pada pembuatan buku cerita bergambar sebagai media utama, dan juga media pendukung lainnya.
2. Lokasi perancangan buku cerita bergambar ini difokuskan pada konteks budaya masyarakat Betawi sebagai latar utama untuk menjaga keaslian legenda Si Pitung.
3. Narasi dalam buku ini akan terbatas pada masa kecil Si Pitung, dengan fokus pada peran keluarga serta lingkungan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moralnya.

4. Proses perancangan buku ini mempunyai batas waktu selama kurun tahun akademik 2025.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan untuk membuat buku cerita yang mengadaptasi legenda Si Pitung sebagai media penanaman nilai-nilai pendidikan karakter, dengan menekankan peran keluarga dan lingkungan dalam membentuk kepribadian serta moral pembaca.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Masyarakat Umum:

Mendorong pelestarian budaya lokal Betawi serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter bagi generasi yang lebih muda.

2. Bagi Institusi Akademik:

Memberikan kontribusi bagi institusi seni dalam mengembangkan karya yang dapat memperkaya cerita rakyat lokal, dan menjadi referensi media yang relevan bagi mahasiswa DKV yang ingin merancang buku cerita di masa mendatang.

3. Bagi Dunia Kreatif:

Menjadi referensi dalam menciptakan karya yang memadukan elemen tradisional dengan pendekatan modern, yang mampu bersaing di industri kreatif lokal maupun internasional.

4. Bagi Target Audiens:

Menjadi alat pengenal budaya Betawi dan alat edukatif yang dapat digunakan oleh orang tua dan pendidik untuk menanamkan nilai-nilai moral pada generasi yang lebih muda.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Ilustrasi

Bentuk visual yang digunakan untuk memperjelas, memperkuat, atau memperindah sebuah pesan, konsep, atau narasi melalui suatu

gambar.

## 2. Buku Cerita

Media visual yang menggabungkan elemen narasi dan ilustrasi untuk menyampaikan cerita dengan tujuan mengedukasi sekaligus menghibur pembaca.

## 3. Legenda

Cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun dan dianggap memiliki keterkaitan dengan peristiwa atau tokoh nyata di masa lalu, meskipun seringkali dilengkapi unsur fantasi atau mitos.

## 4. Si Pitung

Cerita rakyat dari Betawi yang mengisahkan tokoh bernama Si Pitung, seorang pahlawan rakyat yang dikenal karena keberaniannya dalam melawan ketidakadilan di masa penjajahan Belanda.

## 5. Pendidikan Karakter

Proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sikap positif dalam diri individu agar dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Pustaka:

Mengkaji berbagai sumber tentang legenda Si Pitung, serta meninjau konsep pendidikan karakter berdasarkan penelitian akademik, buku, dan sumber terpercaya untuk memastikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dapat tersampaikan secara efektif.

#### b. Observasi:

Mengamati berbagai gaya ilustrasi, palet warna, teknik pewarnaan, dan komposisi halaman buku cerita bergambar yang sudah ada sebagai referensi desain.

## 2. Metode Analisis Data

Untuk mendukung perancangan buku cerita, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan pendekatan metode Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

### a. Reduksi Data

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti kajian pustaka dan observasi, akan disederhanakan dan dipilah sesuai dengan kebutuhan perancangan buku cerita bergambar. Reduksi data dilakukan dengan mengelompokkan data yang relevan, seperti:

- 1) Nilai pendidikan karakter yang perlu ditonjolkan dalam cerita.
- 2) Aspek budaya Betawi dan legenda Si Pitung yang akan disesuaikan dengan konteks cerita.
- 3) Preferensi visual dan gaya ilustrasi yang mendukung narasi dan daya tarik bagi generasi muda.

### b. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai hasil temuan dan rencana pengembangan buku cerita.

### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah data disajikan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan yang berfokus pada:

- 1) Keberlanjutan nilai moral dan pendidikan karakter yang akan ditanamkan melalui cerita.
- 2) Relevansi gaya visual dan narasi dengan kebutuhan target audiens.
- 3) Efektivitas media buku cerita bergambar dalam menanamkan nilai karakter.

## H. Konsep Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini akan mengadaptasi legenda Si Pitung dengan fokus pada masa kecilnya sebelum ia menjadi pahlawan. Elemen narasi dalam buku ini akan menggunakan prosa cantik dan mengangkat bagaimana lingkungan keluarga dan sosialnya membentuk nilai-nilai karakter seperti keberanian, kejujuran, dan kepedulian. Elemen visualnya akan menggunakan ilustrasi dua dimensi dengan sentuhan retro, yang terinspirasi dari ilustrasi klasik buku anak-anak serta didasarkan oleh referensi historis, budaya Betawi, dan literatur yang relevan untuk menciptakan representasi yang autentik.

Buku cerita ini dirancang dalam format *hardcover* agar dapat kokoh, tahan lama, dan layak dijadikan koleksi. Ukuran dan material buku akan disesuaikan untuk memberikan kenyamanan dalam membaca, baik sebagai koleksi pribadi maupun sebagai bacaan edukatif yang dapat digunakan di sekolah atau komunitas literasi.

Proses perancangan mencakup tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, dilakukan penelitian visual terhadap berbagai buku cerita sebagai referensi, kajian pustaka mengenai pendidikan karakter dan legenda Si Pitung, perancangan narasi dan alur cerita, serta sketsa awal untuk menggambarkan konsep visual yang akan digunakan dalam buku. Tahap produksi meliputi pembuatan ilustrasi digital berdasarkan storyboard yang telah disusun, penyusunan naskah dengan tipografi dan layout yang harmonis dengan elemen visual, serta perancangan sampul buku. Sementara itu, tahap pasca-produksi mencakup revisi ilustrasi untuk memastikan kualitas visual yang optimal, perancangan dummy buku sebagai prototipe, serta evaluasi keseluruhan isi buku guna memastikan kesesuaian dengan tujuan edukatif dan estetika yang diinginkan.

Konsep desain ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah Si Pitung selagi melestarikan budaya Betawi.

## I. Skematik Perancangan

