

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *TEMBANG*
“LIR-ILIR” SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN
PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK**



Oleh:

Nabila Nurul Siddiqi

141 2334 024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *TEMBANG*
“LIR-ILIR” SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN
PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK**



Oleh:

Nabila Nurul Siddiqi

141 2334 024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat utama memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2019**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *TEMBANG "LIR-ILIR"* SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK. Diajukan oleh Nabila Nurul Siddiqi, NIM 1412334024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **4 Januari 2019** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,



Drs. Muhammad Umar Hadi, M.S.

NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/ Anggota,



Hesti Rahayu, S.Sn, M.A

NIP. 19740730 199802 2 001

Cognate/ Anggota,



Drs. Asnar Zacky M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan Tugas Akhir ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TEMBANG “LIR-ILIR” SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK**. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini untuk memperkenalkan *tembang Lir-Ilir*, makna yang terdapat pada setiap bait liriknya, dan bagaimana mengaplikasikan ajaran-ajaran yang terkandung pada tembang lir-ilir di kehidupan sehari-hari. Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, skripsi ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Penulis,

Nabila Nurul Siddiqi

NIM. 1412334024

*“And, behold, with every
hardship come ease”*

Al-Insyirah (94) : 5



Perancangan tugas akhir ini saya persembahkan kepada



UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Drs. Muhammad Umar Hadi, M.S dan Ibu Hesti Rahayu S. Sn, M. A, selaku Pembimbing I dan II yang sangat berjasa dalam penulisan ini atas kesediaan waktu dan kerjasamanya saya ucapkan bayak terimakasih
8. Bapak Petrus Gogor Bangsa M. Sn, selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual.
1. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Baskoro Suryo Banindro, Pak Prayanto W H, Pak Sumbo Tinarbuko, pak Asnar Zacky, Pak Wibowo, Pak Hartono Karnadi, Pak Andi Haryanto, Pak Koskow, Pak Tera, Pak Edi, Pak Faizal Rochman, Pak Aditya Utama, Pak Daru Aji, Pak Andika Indrayana, Pak Arif Agung Suwasono, Bu Heningtyas Widowati, Bu (Almh) Novi Mayasari, Pak Nurhadi Siswanto. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Nurul Siddiqi

NIM : 1412334024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam Tugas Akhir perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *TEMBANG “LIR-ILIR”* SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Penulis,

Nabila Nurul Siddiqi

NIM. 1412334024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Nurul Siddiqi

NIM : 1412334024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TEMBANG “LIR-ILIR” SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Penulis,

Nabila Nurul Siddiqi
NIM. 1412334024

ABSTRAK

Nabila Nurul Siddiqi

NIM: 1412334024

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *TEMBANG* “LIR-ILIR” SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PEMAHAMAN NILAI RELIGIUS PADA ANAK

Bebagai kasus yang tidak sejalan dengan etika, moralitas, dan perilaku yang menunjukkan rendahnya karakter anak kian meningkat dari tahun ke tahun. Ini membuktikan bahwa pendidikan pembentukan karakter terpuji belum berhasil secara menyeluruh tertanam pada tiap individu sedari masa kanak-kanak. Tembang ‘Lir-Ilir’ memiliki lirik yang mendalam mengenai kehidupan seorang muslim. Maka dari itu tembang ini dapat dijadikan mediator dakwah anak dalam memberikan pengetahuan mengenai adab seorang muslim yang sesuai dengan aturan Islam yang ada.

Perancangan ini dibuat untuk memberikan wawasan ilmu pengetahuan tentang moralitas beragama pada anak sekaligus memperkenalkan Wali Sanga dalam sejarah perkembangan Islam di daerah Jawa. Buku ini dirancang dengan teknik digital, sedangkan kontennya didapat dari hasil pengamatan, studi pustaka, dan wawancara yang kemudian dibuat dengan pendekatan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan gaya visual yang khas. Selain itu unsur interaktif di setiap halamannya membuat anak ikut aktif dalam menanggapi informasi yang disajikan.

Penulis meyakini bahwa media buku ilustrasi interaktif ini bisa ikut andil dalam mencegah peningkatan kasus yang tidak sejalan dengan etika dan moralitas beragama pada anak. Buku ini memberikan *social impact* yang cukup besar. Hal ini dikarena pendidikan yang tertanam sedari masa kanak-kanak akan memberikan efek yang cukup signifikan dalam memperbaiki generasi muslim kedepannya.

Kata Kunci: *Buku ilustrasi, lir-ilir, Islam*

ABSTRACT

Nabila Nurul Siddiqi

NIM: 1412334024

INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK OF "LIR-ILIR" AS A MEDIA FOR CHARACTER ESTABLISHMENT AND UNDERSTANDING OF RELIGIOUS VALUE IN CHILDREN

Some cases that are not in line with ethics, morality, and behavior that show the low character of children are increasing from year to year. This proves that education in the formation of commendable character has not been successful as a whole embedded in each individual from childhood. The song 'Lir-Ilir' has profound lyrics about the life of being a muslim. So from that this song can be used as a mediator for the da'wah of children in providing knowledge about the adab of a Muslim in accordance with existing Islamic rules.

This design was made to provide insight into the knowledge of religious morality in children while introducing Wali Sanga in the history of the development of Islam in the Java region. This book is designed with digital techniques, while the content is obtained from the results of observations, library studies, and interviews which are then made with a fun, easy to understand, and distinctive visual style. In addition, the interactive elements on each page make children participate actively in responding to the information presented.

The author believes that the media of this interactive illustration book can contribute to preventing an increase in cases that are not in line with religious ethics and morality in children. This book provides a considerable social impact. This is because embedded education from childhood will have a significant effect in improving the generation of Muslims in the future.

Keywords: *illustration book, lir-ilir, Islam*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN.....	viii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Metode Perancangan.....	7
G. Skematika Perancangan.....	9
BAB II.....	10
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. Tinjauan Literatur Tentang Buku Ilustrasi Interaktif.....	10
B. Tinjauan Tentang Tembang Lir-Ilir.....	42
C. Tinjauan Tentang Anak-anak.....	58
D. Tinjauan Buku Ilustrasi Intereaktif di Pasaran.....	62
E. Analisis Data.....	63
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	66
BAB III.....	68
KONSEP DESAIN.....	68
A. Konsep Kreatif.....	68
B. Program Kreatif.....	76

BAB IV.....	89
PROSES DESAIN.....	89
A. Data Visual.....	89
B. Studi Visual	91
C. Tampilan Karya.....	101
D. Tampilan Karya Media Pendukung.....	111
BAB V.....	115
PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Surat dari Gadis Yukaghir.....	15
Gambar 2.2 ‘Papyrus of Hunefer’.....	17
Gambar 2.3. ‘Papyrus of Ani’.....	17
Gambar 2.4. Buku <i>Kells</i>	18
Gambar 2.5 Huruf Membulat.....	21
Gambar 2.6 Huruf Feminim.....	22
Gambar 2.7 Huruf Maskulin.....	22
Gambar 2.8 Ilustrasi bergaya Realisme.....	25
Gambar 2.9 Ilustrasi bergaya Surealisme.....	26
Gambar 2.10 Ilustrasi bergaya Naturalisme.....	26
Gambar 2.11 Ilustrasi bergaya Dekoratif.....	27
Gambar 2.12 Ilustrasi bergaya Kartun.....	27
Gambar 2.13 Ilustrasi bergaya Karikatur.....	28
Gambar 2.14 Teknik Arsir.....	28
Gambar 2.15 Teknik <i>Dussel</i>	29
Gambar 2.16 Teknik <i>Pointilis</i>	29
Gambar 2.17 Teknik Basah.....	30
Gambar 2.18 Teknik Kering.....	30
Gambar 2.19 Teknik Digital.....	31
Gambar 2.20 Buku Interaktif <i>Pop Up</i>	32
Gambar 2.21 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	33
Gambar 2.22 Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	33
Gambar 2.23 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	34
Gambar 2.24 Buku Interaktif <i>Games</i>	34
Gambar 2.25 Buku Interaktif <i>Participation</i>	35
Gambar 2.26 Buku Interaktif <i>Play a Song</i> atau <i>Play a Sound</i>	35
Gambar 2.27 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	36
Gambar 2.28 Buku Interaktif Campuran.....	36
Tabel 2.1. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak.....	59

Gambar 2.29 Buku Ilustrasi Anak di Pasaran.....	62
Gambar 2.30 Konten Buku Ilustrasi Anak di Pasaran.....	62
Gambar 2.31. Buku Ilustrasi Kisah Nabi dan Rasul di Pasaran.....	63
Gambar 3.1. Referensi gaya ilustrasi.....	75
Tabel 3.1. <i>Storyline</i>	77
Gambar 4.1 dan 4.2. Masa kekhalifahan Turki Utsmani.....	90
Gambar 4.3. Suasana Pedesaan.....	90
Gambar 4.3. Wali Songo.....	90
Gambar 4.4. Gaya <i>layout</i> yang akan digunakan dalam buku ini.....	91
Gambar 4.5. Tampilan <i>font</i> Gotham Rounded untuk bagian judul.....	92
Gambar 4.6. Tampilan <i>font</i> KG Red Hands untuk bagian <i>bodytext</i>	92
Gambar 4.7. Tampilan <i>font</i> Clingy untuk bagian lirik <i>tembang Lir-Ilir</i>	92
Gambar 4.8. Desain karakter utama Soleh.....	93
Gambar 4.9. Desain karakter Adik.....	93
Gambar 4.10. Desain karakter Ibu.....	94
Gambar 4.11. Desain karakter Bapak.....	94
Gambar 4.12. Cover depan dan belakang.....	95
Gambar 4.13. Penempatan gambar dan teks.....	95
Gambar 4.14. <i>Copyright</i> dan <i>soft cover</i>	96
Gambar 4.15. <i>Mockup cover</i> depan dan belakang.....	101
Gambar 4.16. Poster pameran.....	111
Gambar 4.17. Katalog pameran.....	112
Gambar 4.18. Postcard.....	112
Gambar 4.19. <i>Mockup</i> tas serut.....	113
Gambar 4.20. <i>Mockup</i> kaos.....	113
Gambar 4.21. <i>Mockup tumbler</i>	114
Gambar 4.22. <i>Sticker</i>	114



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama dan kebudayaan merupakan sesuatu yang sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Keduanya memiliki kedudukannya masing-masing. Manusia menyadari bahwa dirinya merupakan makhluk yang tidak sempurna dan memiliki kemampuan yang terbatas. Pengakuan tersebut membuatnya meyakini bahwa diluar sana ada makhluk yang lebih luar biasa daripada dirinya, makhluk yang menciptakan alam beserta isinya, dan mereka biasa menyebutnya Tuhan, Dewa, *God*, atau hanya menyebut sifat-Nya saja seperti Yang Maha Kuasa, dan lain-lain.

Menurut Prof. Dr. Bouquet agama adalah hubungan yang tetap antara diri manusia dengan yang bukan manusia yang bersifat suci dan supernatur, dan yang bersifat berada dengan sendirinya dan yang mempunyai kekuasaan absolute yang disebut Tuhan (Ahmadi, 1984:14).

Kemudian mengenai pengertian budaya atau kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1987:180) ialah berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Secara umum dapat dikatakan bahwa agama bersumber dari Tuhan, sedangkan budaya bersumber dari manusia, namun kedua hal ini saling berhubungan erat satu sama lain.

Mayoritas masyarakat Indonesia menganut agama Islam. Menurut *Pew Forum Demographic Study* tahun 2010, 205 juta orang Indonesia beragama Islam yang berarti sekitar 88% penduduk Indonesia beragama Islam. Jumlah muslim di Tanah Air mencakup 13,1 persen dari jumlah populasi umat Islam sedunia (www.merdeka.com, diakses tanggal 28 November 2017 pukul 12:30 WIB), namun di tahun 2016 data Kemenag (Kementerian Agama) menyatakan warga muslim di Indonesia berjumlah

70% (www.mediaindonesia.com, diakses tanggal 28 November 2017 pukul 12:35 WIB).

Berbagai daerah di Indonesia mempunyai sejarah sendiri-sendiri, diwarnai oleh pengaruh yang berbeda, keadaan aliran-aliran Islam yang kini berbeda-beda pula. Proses Islamisasi di Indonesia telah berlangsung lama dan terus berlanjut hingga saat ini. Salah satu penyebar Islam yang penting adalah ulama khususnya Wali Sanga di tanah Jawa. Mereka para ulama yang menyebarkan islam tanpa menghilangkan tradisi dan kearifan lokal. Agama dan kebudayaan berjalan beriringan secara damai. Masyarakat sejak saat itu mulai berbondong-bondong masuk islam.

Salah satu Wali Sanga yang cukup dikenal masyarakat Indonesia adalah Sunan Kalijaga. Strategi dakwahnya antara lain dengan pembangunan masjid Agung Demak, kesenian wayang bernuansa Islami, menciptakan tembang/lagu islami, dan lain sebagainya. Dakwah Sunan Kalijaga mampu mendapatkan hati dan tempat terbaik di kalangan pengikutnya. Ini membuktikan bahwa proses Islam Nusantara yang menggabungkan kebudayaan lokal dan Islam sudah berlangsung sejak dulu dan berhasil hingga akhirnya sekarang mayoritas masyarakat Indonesia khususnya tanah Jawa beragama Islam.

Tembang “Lir-Iilir” merupakan salah satu tembang yang diciptakan Sunan Kalijaga dan cukup populer hingga sekarang. Tembang ini biasa digunakan anak-anak dalam *dolanan*. Namun kebanyakan dari mereka hanya mengetahui *tembangnya* saja, bahkan beberapa juga tidak tahu *tembang* “Lir-Iilir” tersebut seperti apa. Padahal dalam *tembang* ini terdapat makna filosofis mendekat kepada Allah sebagai Tuhan yang menciptakan manusia. Lirik-lirik ini menggambarkan sikap optimistik agar seorang muslim memperbanyak amal kebaikan sebagai bekal hari kiamat nanti.

Melihat Indonesia saat ini, kebudayaan barat yang semakin menjamur di kalangan masyarakat membuat nilai kebudayaan Indonesia lambat laun mulai terkikis. Tercermin dari gaya hidup, musik, bahasa, serta moralitas perilaku yang seharusnya tak terlepas dari norma-norma agama. Akibatnya terjadi sifat individualisme yang semakin berpeluang untuk

menjadi budaya kesehariannya. Itu semua dikarenakan masyarakat mengkonsumsi praktik budaya yang sifatnya hanya memuaskan kehidupan dunia semata. Jika yang dijalani hanya duniawi saja, maka dapat menimbulkan perilaku-perilaku yang tak sesuai dalam ajaran agama Islam. Tingkat kriminalitas dapat melonjak, dikarenakan semua terbingkai dalam kenafsuan belaka, berperilaku yang sebenarnya tidak mendapatkan manfaat sama sekali jika dipandang dari sudut keislamannya.

Data lapangan menunjukkan jumlah kejahatan yang dilaporkan (*crime total*) menurut kepolisian daerah tahun 2014 mencapai 325.317 kasus, 352.936 kasus ditahun 2015, dan 357.197 kasus di tahun 2016 (www.bps.go.id, diakses pada 02 Maret 2018 pukul 21.09). Dari banyaknya kasus tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap tahun tingkat kriminalitas di Indonesia semakin melonjak naik. Krisis moral ini terjadi salah satunya karena kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya moralitas beragama. Salah satu upaya untuk mencegah buruknya moral dan akhlak seseorang adalah dengan cara menanamkan nilai-nilai perilaku yang sesuai dengan ajaran agama Islam sedari kecil atau masa kanak-kanak.

Menurut Montgomery (2008), budaya mempengaruhi bagaimana cara anak-anak berkembang, dari antara banyak kebudayaan yang ada di dunia ini, anak-anak di dalamnya berkembang dengan cara yang saling berbeda satu dengan lainnya. Dalam pendidikan karakter, Lickona (1992) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang mental dan *moral action* atau perbuatan moral. Hal ini diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebajikan. Selain diajarkan mengenai ilmu sains, matematika, teknologi, dan sebagainya, para orangtua juga harus menanamkan ilmu agama serta penerapannya terhadap anak. Ilmu yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadist dapat menjadi pondasi dasar yang kuat dalam berpikir, berucap, serta bertindak. Seorang anak akan mengetahui mana yang *haq* dan yang *bathil* dalam menjalani kehidupannya kelak.

Bagi anak usia dini, yang rata-rata belum memiliki banyak pengalaman membaca narasi, gambar akan menolong mereka dalam memahami cerita. Mitchell (2003) menyatakan bahwa buku yang bergambar membantu anak-anak merasa disayangi. Karena kekayaan dan keelokan gambar yang tersaji menimbulkan rasa bahagia. *Picture storybooks can help children to feel nurtured and loved, to understand and accept themselves, and to realize that having emotions such as fear is part of human being.*

Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membentuk karakter serta meningkatkan pemahaman nilai religius pada anak. Solusi yang tepat untuk mendidik anak salah satunya dengan menggunakan media buku. Buku merupakan sebuah media pembelajaran yang utama, karena dari sebuah buku anak terlatih untuk membaca dan berusaha untuk memahami. Buku ini merupakan buku ilustrasi interaktif dari *tembang "Lir-Ilir"* serta ada penjelasan makna disertai hadist dan ayat yang terkait dari setiap bait liriknya. Sehingga anak-anak bisa mengenal *tembang* daerah Jawa ini dan memudahkan anak dalam memahami kandungan makna dari *tembang* tersebut dan mengerti akan simbolisasi moralitas beragama Islam dalam setiap bait liriknya. Penggabungan antara pendidikan beragama melalui bercerita dan mengenali *tembang "Lir-ilir"* dapat membuat anak dengan mudah memahami dasar pendidikan beragama secara menarik dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif *tembang "Lir-Ilir"* sebagai media pembentukan karakter dan pemahaman nilai religius pada anak yang menarik, informatif dan komunikatif?

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Memperkenalkan sejarah perkembangan Islam di Tanah Jawa dan juga Wali Sanga pada anak melalui media buku ilustrasi interaktif *tembang "Lir-Ilir"*
2. Memberikan wawasan pengetahuan tentang moralitas dalam beragama pada anak melalui media buku ilustrasi interaktif *tembang "Lir-Ilir"*
3. Mengaplikasikan konsep desain komunikasi visual pada buku ilustrasi interaktif *tembang "Lir-Ilir"* tentang pembentukan karakter dan pemahaman nilai religius pada anak

D. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini permasalahan yang dibahas akan dibatasi agar tidak terlalu luas atau menyimpang dari masalah yang akan dikaji. Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk mengarahkan penulis pada masalah yang sebenarnya. Perancangan ini dibuat dengan *target market* seorang pendidik berusia 25-40 dan dengan target audiens anak berusia 9-11 tahun, khususnya di tanah Jawa dikarenakan dalam *tembang "Lir-Ilir"* juga mengandung budaya sikap perilaku orang-orang Jawa.

Buku yang dirancang merupakan buku ilustrasi yang interaktif. Di dalam buku tersebut ada elemen lipatan-lipatan kertas, yang jika dibuka mengandung sebuah informasi di dalamnya. Sehingga anak tidak pasif dalam mempelajari makna *tembang "Lir-Ilir"* ini. Agar tidak keluar dari konteks dunia anak-anak dan tidak memaksakan metode pembelajaran orang dewasa kepada anak, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang mengacu kepada tiga aspek yakni kemudahan, menyenangkan dan visual. Mudah agar anak cepat memahami, menyenangkan agar anak dapat menikmati pelajarannya seolah dirinya sedang bermain, dan visual agar anak dapat menangkap gambaran bentuk objek yang diajarkan seakan anak-anak sedang berinteraksi dengan teman bermainnya.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diambil dalam perancangan ini adalah:

1. Bagi target *audience*

- a. Untuk memberikan pemahaman anak tentang moralitas dalam beragama melalui media buku ilustrasi interaktif *tembang “Lir-Iilir”*.
 - b. Untuk mempermudah peranan para pendidik dalam mengajarkan dan mendidik anak melalui buku ilustrasi interaktif *tembang “Lir-Iilir”*.
 - c. Untuk meningkatkan kemampuan dasar konseptual pada anak melalui media buku ilustrasi interaktif. Mengungkap contoh konseptual yang disebutkan seperti ajaran beribadah dan moralitas dalam agama Islam yang dapat dimengerti dengan mudah oleh anak.
2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual
- a. Meningkatkan pembelajaran terhadap konsep desain yang diperlukan saat ini.
 - b. Mengasah kemampuan mendesain dalam pembuatan media pembelajaran berupa buku ilustrasi interaktif serta memberikan manfaat terhadap masyarakat.
 - c. Memberikan pesan moral yang baik untuk perkembangan akhlak anak.
3. Bagi lembaga pendidikan

Manfaat bagi Institut Seni Indonesia ialah menambah aset kepustakaan khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku dengan tema agama dan budaya.

F. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini akan digunakan metode pendekatan kualitatif yang mana hasil datanya berupa deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat perancangan buku ilustrasi interaktif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Data Primer

- 1) Pengumpulan data primer berasal dari literatur yang bersumber dari buku, artikel, dan jurnal, maupun sumber pustaka lain yang berkaitan dengan sejarah *tembang Lir-Ilir*, nilai-nilai dalam islam, pembentukan karakter, dan psikologi belajar untuk anak.
- 2) Wawancara dengan para pendidik, anak-anak, aktivis dakwah maupun ustadz/ustadzah.

b. Data Sekunder

Foto atau dokumentasi referensi karakter yang berkaitan dengan sejarah *tembang Lir-Ilir* dan gambar tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan buku ilustrasi interaktif.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam perancangan ini adalah:

- 1) Alat tulis meliputi pena, pensil, buku, dan kertas
- 2) Internet, untuk pencarian data di dunia maya
- 3) Komputer serta beberapa software yang dapat mendukung untuk pengerjaan
- 4) Pentablet sebagai pendukung alat menggambar.
- 5) Kamera, untuk penyimpanan data dilapangan.

2. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W dan 1 H.

1. *What*

Apa yang akan dirancang?

2. *Why*

Mengapa perlu dibuat buku ilustrasi *tembang "Lir-Ilir"*?

3. *Who*

Siapa *target audience* dari buku ini?

4. *Where*

Dimana buku ini perlu dipublikasikan?

5. *When*

Kapan buku ini perlu dipublikasikan?

6. *How*

Bagaimana membuat buku ilustrasi yang menarik dan tepat dengan *target audience* anak-anak?



G. Skematika Perancangan

