

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**

## 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

**Allah SWT**

**Mamah dan Bapak**

**Keluarga Besar**

**Teman-teman Ruangguru**

**Keluarga DKV ISI Yogyakarta**

## 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

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

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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Surat dari Gadis Yukaghir.....	15
Gambar 2.2 ‘ <i>Papyrus of Hunefer</i> ’.....	17
Gambar 2.3. ‘ <i>Papyrus of Ani</i> ’.....	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

