

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI-AKTIVITAS (*EDUTIVITY*)
PENGENALAN PANDAWA LIMA
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK**



Kartika Yuliana Kawedar

0811805024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI-AKTIVITAS (*EDUTIVITY*)
PENGENALAN PANDAWA LIMA
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK**



PENCIPTAAN

Kartika Yuliana Kawedar

0811805024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI-AKTIVITAS (*EDUTIVITY*)
PENGENALAN PANDAWA LIMA
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK**



3827/A/9/2012

8/3 2012

1/2



KT012958

PENCIPTAAN

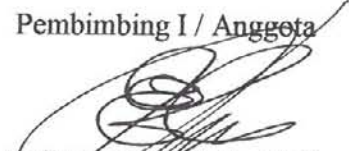
Kartika Yuliana Kawedar
0811805024

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
2012

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:


PERANCANGAN BUKU EDUKASI-AKTIVITAS (*EDUTIVITY*) PENGENALAN PANDAWA LIMA UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK diajukan oleh Kartika Yuliana Kawedar, NIM 0811805024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Januari 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota




Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP. 19801125 200812 1 003

Pembimbing II / Anggota




Heningtyas Widowati, S.Pd
NIP. 19770124 200212 2 002

Cognate / Anggota



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

Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual /
Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain / Ketua



Drs. Lasman, M.Sn.
NIP 19570513 198803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002

MOTTO

Simplicity Becomes Special



*Persembahkan mungil untuk Ibu Bapak
yang tiada tara menyayangiku
dengan nasehat dan doanya*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas ridho-Nya, Allah SWT telah memberikan segala kenikmatan dan cobaan yang dapat mendewasakan diri untuk menjadi makhluk yang lebih baik. Dengan petunjuk dan kuasa-Nya, karya tugas akhir ini tercipta sebagai pemenuhan kewajiban akhir masa perkuliahan Disain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dan terimakasih yang tiada tara untuk pelita hatiku, Bu'e Wiwik dan Bapak Subur yang selalu menyayangi dengan nasehat dan doanya. Serta terimakasih yang teramat sangat untuk Yanda Agus, teman hidupku yang selalu memberikan segala rasa dalam hidup ini dan terimakasih untuk adinda Aul dan Vira yang menyemangati dan memotivasi dengan gurauannya.

Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas Pengenalan Pandawa 5 Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak adalah wujud dari ilmu desain yang dituangkan dalam tugas akhir, yang berisi tentang pengenalan tokoh pewayangan khususnya pandawa 5 sejak usia dini dengan metode berupa buku edukasi dan aktivitas, yang berisikan tentang cerita masa kecil para pandawa 5 dari mulai sifat dan kegiatan sehari-hari dengan alur cerita sesuai dengan imajinasi anak-anak usia 3-6 tahun atau usia sekolah Taman Kanak-Kanak, buku perancangan ini dikemas secara apik dengan warna yang menarik agar para siswa Taman Kanak-Kanak tertarik dan mau mengenal para tokoh pewayangan khususnya Padawa 5, buku ini juga sebagai bagian dari cara melestarikan salah satu budaya bangsa Indonesia.

Sebagai ungkapan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih :

1. Segenap petinggi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Segenap Dosen Disan Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Lasiman, M.Sn selaku Kepala Jurusan FSR ISI Yogyakarta dan Dosen Wali dari kami semua mahasiswa Studi Lanjut. Terimakasih atas bantuan hingga kami dapat menyelesaikan studi ini.
4. Pak Andi Haryanto S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing 1, terimakasih atas inspirasi, motivasi dan bimbingannya, terutama dalam pengembangan elemen visual sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bu Heningtyas Widowati, S.Pd selaku Dosen Pembimbing 2, terimakasih atas inspirasi, motivasi dan bimbingannya, serta tambahan dalam perbendaharaan kata-kata sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Aul Kawedar dan Eiji Yoga yang telah mengerahkan tenaga dan kreativitasnya dalam memberikan goresannya kepadaku.
7. D'kiwir, Erol yang telah menjadi pelatih hati bagi teman-teman sehingga melupakan hatinya sendiri.
8. Kawan-kawan Jogja Hadiningrat, ("d'Kiwir" Erol, "Sang Pejuang" Ali, "Kesatria 70" Restu, "d'Khilaf friend" Pongki, "Sang Penggalau" Sam, "Bubble Face" Arta, "Couple Of Every Year" Ardi-Tius, "The Rice Red" Anton, "Pasukan Penghibur" Anggitun plus *mouse pen-nya*, Anggi, Manda, Hernila), Oko Sukma dan para bidadari ex-tim Anyu', Lintang, Yaning, Aje.
9. Kerajaan Sewon (Ibunda Parinem) atas keratonnya yang nyaman.
10. Drs. Asnar Zacky dengan *ke-low profile*-annya selalu sabar mengajarkan menggambar dengan uniknya.
11. Young Mommy's ex-ManThree, Penut, Ephi, Arik, Cemplenk atas semangat serta pembelajarannya dalam berumah tangga.

12. Teman-teman exStimm semuanya, senang mengenalmu kawan.
13. Terimakasih telah menemaniku menyelesaikan karya ini dengan karya besar kalian, John Legend, Jason Mraz, 2NE1, Pitbull, Enrique Iglesias, Black Eyed Peas, Maroon 5, Bruno Mars, Adele, Michael Buble.

Yogyakarta, 24 Januari 2012

Kartika Yuliana Kawedar



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kartika Yuliana Kawedar
NIM : 0811805024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Eduativity*) Pengenalan Pandawa Lima Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Demikian Pernyataan Keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2012

Penulis,

Kartika Yuliana Kawedar

ABSTRAK

Kartika Yuliana Kawedar 0811805024 Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (Edutivity) Pengenalan Pandawa Lima Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak.

Saat ini, keberadaan wayang tidak lagi menjadi sebuah ritual, melainkan juga mengalami pergeseran nilai yang lebih banyak berfungsi sebagai tontonan dari pada tuntunan. Dengan wayang, transformasi nilai-nilai budaya dapat berlangsung secara efektif, banyak karakter atau lakon yang pantas dijadikan teladan, sehingga nilai-nilai kebaikan dalam cerita pewayangan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi jika usaha ini dilakukan pada anak sejak usia dini maka kebaikan sudah ditanamkan sejak usia dini akan terbentuk pola pikir yang menentukan karakter bangsa.

Usia dini merupakan “usia emas (*golden age*)” bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya. Terapan nilai-nilai kebaikan yang ada pada diri lakon atau tokoh pewayangan dapat diperkenalkan atau diajarkan sejak usia dini, paling tidak pada usia Taman Kanak-Kanak antara 3-6 tahun, karena memperkenalkan atau mengajarkan sesuatu pada usia tersebut merupakan tahap awal proses belajar yang penting bagi tumbuh kembang anak dalam mendalami sesuatu di kemudian hari. Dalam rentang usia tersebut, pada dasarnya anak sedang memasuki tahap awal tumbuh kembang kognitif yang disebut oleh Jean Piaget sebagai tahap pra-operasional. Di fase ini proses berpikir anak tidak akan dapat terjadi tanpa kehadiran benda maupun perilaku. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak usia dini dalam menangkap penjelasan terbatas pada hal-hal yang bersifat kongkret saja.

Pentingnya kehadiran benda maupun perilaku tersebut menjadikan wayang yang merupakan benda berkarakter sangat layak untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada anak-anak yang duduk di bangku Taman Kanak-Kanak. Penggunaan alat peraga yang menarik perhatian dan dekat dengan lingkungan anak akan meningkatkan minat dan gairah anak untuk belajar. Dengan bentuk sebuah perancangan yang *simple* dan sesuai dengan imajinasi para siswa Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat menjadikan ilmu yang bermanfaat. Melalui metode analisis 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, How) mampu dihasilkan sebuah pemikiran untuk kemudian dikaitkan dengan konsep perancangan, sehingga dengan mudah dicerna dan dipahami oleh para siswa Taman Kanak-Kanak.

Kata Kunci : Buku Edukasi-Aktivitas (*Edutivity*), Wayang, Pandawa Lima, Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN MOTO DAN DEDIKASI	ii
HALAMAN PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
1. Metode Pengumpulan Data	6
2. Instrumen	7
3. Metode Analisis Data	8
G. Sistematika Perancangan	8
H. Skema Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA	
A. Tinjauan Teori	12
1. Tinjauan Tentang Buku	12
a. Jenis Buku	12

b. Format Buku	13
c. Buku Untuk Anak-Anak	14
2. Tinjauan Tentang Pendidikan.....	15
a. Konsep Dasar Pendidikan	15
b. Domain Pendidikan menurut “Benjamin Bloom”	15
3. Tinjauan Tentang Ilustrasi	25
a. Corak Ilustrasi	25
b. Ilustrasi Bagi Anak	26
4. Tinjauan Tipografi	27
a. Komponen Tipografi	27
b. Tipografi Untuk Anak-anak	30
5. Tinjauan Tentang Warna	30
a. Kategori Warna	31
b. Psikologi dan Persepsi Warna	32
c. Warna Bagi Anak-Anak	35
6. Tinjauan Tentang Wayang	35
a. Sekilas Tentang Wayang	35
b. Manfaat Wayang	38
c. Pandawa Lima	39
7. Tinjauan Tentang Siswa Taman Kanak-Kanak	47
a. Dunia Taman Kanak-Kanak	47
b. Standar Kurikulum Taman Kanak-Kanak	48
c. Kurikulum Taman Kanak-Kanak Tahun 2004	52
B. Kajian Pustaka	76
1. Kajian Tentang Buku untuk Anak-Anak	76
2. Kajian Tentang Ilustrasi Kartunal untuk Anak-Anak	79
3. Eksistensi Wayang bagi Generasi Muda, khususnya siswa	

Taman Kanak-Kanak	81
C. Data Profil Lembaga	84
1. Data Profil Dinas Pendidikan Kota Malang	84
2. Data Profil LSM Paramitra	88
D. Analisis Data	90
1. Analisis Data Pustaka	90
2. Analisis Data Hasil Wawancara	93
3. Analisis 5W+1H	96
4. Sintetis	99

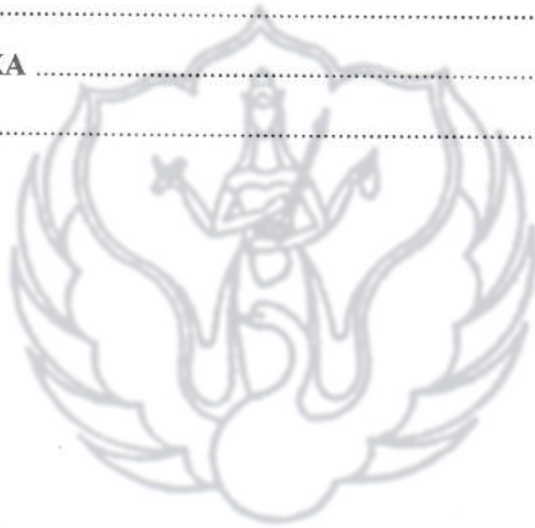
BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media	100
B. Konsep Kreatif	100
1. Tujuan Kreatif	100
2. Strategi Kreatif	115
3. Pendekatan Kreatif	118
a. Deskripsi Cerita	118
b. Deskripsi Gambar	118
4. Biaya Kreatif	122

BAB IV VISUALISASI

A. Data Visual	126
B. Studi Visual	127
1. Studi Visual Karakter	127
2. Studi Visual Pakaian	128
3. Studi Visual Setting	128
4. Studi Visual Aktivitas	129
5. Studi Visual Ilustrasi	130
6. Studi Visual Warna	131

7. Studi Visual Tipografi	131
C. Visual Karakter dan Ilustrasi	132
1. Rough Layout	132
2. <i>Comprehensive Layout</i>	136
3. Final Karakter	138
4. Sketsa	140
5. Tracing	144
6. Colouring	148
D. Final Artwork	152
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	178
B. Saran	178
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN	182



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Roda Warna	21
Gambar 02 Pandawa 5 versi Wayang Surakarta	28
Gambar 03 Yudistira	29
Gambar 04 Yudistira Solo	29
Gambar 05 Bima	30
Gambar 06 Bima Solo	30
Gambar 07 Arjuna	32
Gambar 08 Arjuna Solo	32
Gambar 09 Nakula	33
Gambar 10 Nakula Solo	33
Gambar 11 Sadewa	34
Gambar 12 Sadewa Solo	34
Gambar 13	68
Gambar 14	68
Gambar 15	68
Gambar 16a, 16b, 16c	70
Gambar 17a, 17b	70
Gambar 18a, 18b	111
Gambar 19	111
Gambar 20a, 20b	111
Gambar 21a, 21b	112
Gambar 22a, 22b	112
Gambar 23a, 23b	112
Gambar 24	113
Gambar 25	113

Gambar 26.....	114
Gambar 27.....	114
Gambar 28.....	114
Gambar 29.....	114
Gambar 30.....	115
Gambar 31.....	115
Gambar 32.....	115
Gambar 33.....	115
Gambar 34.....	116



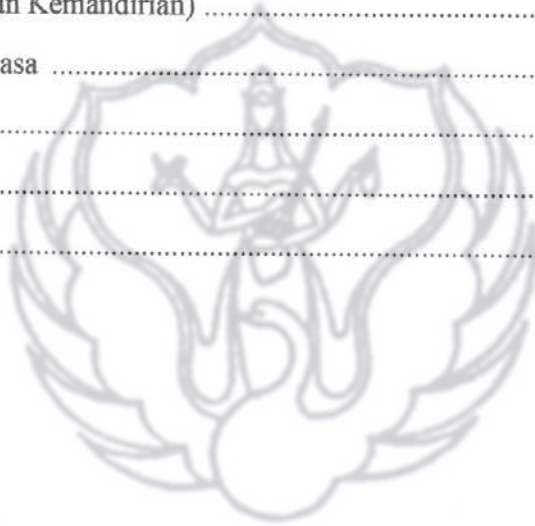
DAFTAR TABEL

Tabel Kelompok A

Pembentukan Perilaku Melalui Pembiasaan (Moral dan nilai-nilai Agama, Sosial, Emosional dan Kemandirian)	41
Kemampuan Berbahasa	43
Kognitif	45
Fisik dan Motorik	48
Seni	50

Tabel Kelompok B

Pembentukan Perilaku Melalui Pembiasaan (Moral dan nilai-nilai Agama, Sosial, Emosional dan Kemandirian)	52
Kemampuan Berbahasa	54
Kognitif	56
Fisik dan Motorik	60
Seni	62



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam kebudayaan di setiap suku bangsanya, seperti adat istiadat, kepercayaan, kesenian dan kerajinan tangan khas Indonesia seperti batik, wayang dan lain sebagainya harus dilestarikan karena hasil kebudayaan tersebut merupakan ciri khas dan kebanggaan bagi eksistensi bangsa Indonesia di tengah dunia. Hendaknya ragam kebudayaan ini mulai diperkenalkan kepada anak sejak usia dini. Sesuai dengan perancangan ini, dalam rangka melestarikan kebudayaan bangsa ini khususnya wayang yang mulai tergeser oleh budaya barat yang kerap muncul diberbagai media cetak maupun visual, maka dari itu perancangan ini bermaksud memperkenalkan wayang dengan cara yang efektif melalui pendidikan usia dini.

Memasukkan wayang dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, akan mempunyai dampak yang positif, bukan saja bagi upaya pelestarian wayang, akan tetapi juga untuk kepentingan pendidikan itu sendiri.¹

Wayang mulai tersingkirkan oleh bentuk-bentuk budaya baru. Generasi muda pada umumnya tidak mengenal wayang, sehingga perlu upaya untuk mengenalkan wayang kepada mereka yang selanjutnya menjamin keberadaan dan kelesatariannya. Wayang merupakan sumbangan budaya yang besar bagi masyarakat Indonesia, khususnya Jawa. Saat ini, keberadaan wayang tidak lagi menjadi sebuah ritual, melainkan juga mengalami

¹ Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, *Pengembangan Kurikulum Dan Media Pembelajaran Wayang Di Taman Kanak-Kanak Di Kota Semarang*, 2011, hal 2.

pergeseran nilai yang lebih banyak berfungsi sebagai tontonan dari pada tuntunan. Dengan wayang, transformasi nilai-nilai budaya dapat berlangsung secara efektif, banyak karakter atau lakon yang pantas dijadikan teladan, sehingga nilai-nilai kebaikan dalam cerita pewayangan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi jika usaha ini dilakukan pada anak sejak usia dini maka kebaikan sudah ditanamkan sejak usia dini akan terbentuk pola pikir yang menentukan karakter bangsa.

Usia dini merupakan “usia emas (*golden age*)” bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.² Terapan nilai-nilai kebaikan yang ada pada diri lakon atau tokoh pewayangan dapat diperkenalkan atau diajarkan sejak usia dini, paling tidak pada usia Taman Kanak-Kanak antara 3-6 tahun, karena memperkenalkan atau mengajarkan sesuatu pada usia tersebut merupakan tahap awal proses belajar yang penting bagi tumbuh kembang anak dalam mendalami sesuatu di kemudian hari. Dalam rentang usia tersebut, pada dasarnya anak sedang memasuki tahap awal tumbuh kembang kognitif yang disebut oleh Jean Piaget sebagai tahap pra-operasional. Di fase ini proses berpikir anak tidak akan dapat terjadi tanpa kehadiran benda maupun perilaku. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak usia dini dalam menangkap penjelasan terbatas pada hal-hal yang bersifat kongkret saja.

² <http://childvia.student.umm.ac.id/goodsista>, (diunduh pada 5 Oktober 2011).

Pentingnya kehadiran benda maupun perilaku tersebut menjadikan wayang yang merupakan benda berkarakter sangat layak untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada anak-anak yang duduk di bangku Taman Kanak-Kanak. Penggunaan alat peraga yang menarik perhatian dan dekat dengan lingkungan anak akan meningkatkan minat dan gairah anak untuk belajar.³ Penyajian benda kongkret disesuaikan dengan anomali dari wayang, sehingga siswa Taman Kanak-kanak dapat mengasosiasikan Pandawa Lima dengan cara yang disukainya. Perancangan dalam makalah ini berupaya merumuskan pencapaian ide komunikasi visual untuk memperkenalkan Pandawa Lima kepada anak-anak usia 3-6 tahun yang duduk di bangku Taman Kanak-kanak agar dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia, sekaligus dapat dijadikan jembatan antara lembaga terkait, guru maupun orang tua dengan siswa Taman Kanak-kanak, serta dapat mewujudkan salah satu program kerja Dindik (Dinas Pendidikan) kota Malang 2012, yaitu pendidikan tentang kebudayaan Indonesia, yang juga ditunjang dengan asupan dana dari LSM Paramita Malang.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁴ Dengan menonjolkan nuansa keceriaan atau kesenangan bermain, diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran dan permainan, serta siswa Taman Kanak-Kanak tersebut tidak merasa terpaksa mengenal Pandawa Lima sebagai salah satu

³ [http://justnurman.wordpress.com/tag/Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Wayang Ahjad Kontekstual Pada Siswa TK X Tahun Pelajaran 2010/2011](http://justnurman.wordpress.com/tag/Meningkatkan_Kemampuan_Baca_Tulis_Bahasa_Indonesia_Melalui_Penggunaan_Media_Wayang_Ahjad_Kontekstual_Pada_Siswa_TK_X_Tahun_Pelajaran_2010/2011), 27 November 2010 (diunduh pada 18 November 2011).

⁴ Elizabeth B. Hurlock. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Erlangga, Jakarta, 1994, hal.320

hasil kebudayaan Indonesia yang patut dilestarikan. Pembelajaran dan permainan tersebut akan dituangkan ke sebuah media buku yang termasuk dalam jenis buku edukasi-aktivitas, yang oleh PT. Gramedia disebut *edutivity book*. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dalam perancangan ini berupaya mengaplikasikan tujuan tersebut dengan membuat **Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Edutivity*) Pengenalan Pandawa Lima Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak.**

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang buku edukasi-aktivitas (*edutivity*) dalam memperkenalkan Pandawa Lima untuk siswa Taman Kanak-Kanak yang menyenangkan dan tepat guna ?
2. Bagaimana merancang penyajian visualisasi, khususnya karakter tokoh utama, yaitu Pandawa Lima yang diilustrasikan sesuai dengan imajinasi dunia anak-anak, khususnya siswa Taman Kanak-Kanak?

C. Tujuan Perancangan

Dengan lingkup perancangan di atas, diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan sebagai berikut :

1. Perancangan ini merupakan upaya untuk memperkenalkan Pandawa Lima melalui kegiatan belajar dan berkreatifitas, sehingga perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam aspek edukasi awal pada anak usia 3-6

tahun yang duduk di bangku Taman Kanak-Kanak untuk menanamkan minat mengenal wayang, serta dapat menyerap nilai-nilai moral karakter utama.

2. Sebagai upaya untuk merancang visualisasi yang menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak, meliputi karakter utama, yaitu Pandawa Lima dan ditunjang dengan komposisi warna, bentuk, serta unsur lainnya, sehingga dapat diaplikasikan ke dalam sebuah media yang tepat untuk siswa Taman Kanak-Kanak.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ini ditujukan untuk siswa Taman Kanak-Kanak, dengan rentang usia 3-6 tahun di kota Malang, Jawa Timur. Dalam membuat Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Eduativity*) Pengenalan Pandawa Lima untuk siswa Taman Kanak-Kanak dibatasi pada jenis wayang kulit Purwa dengan karakter utama yaitu Pandawa Lima yang akan divisualisasikan sesuai dengan dunia anak-anak.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat perancangan bagi target *audience* (siswa Taman Kanak-Kanak) :
Dengan adanya perancangan ini, selain agar dapat mengenal Pandawa Lima, serta diharapkan dapat menanamkan minat target *audience* untuk mengenal lebih lanjut tentang seluk beluk wayang khususnya Pandawa Lima di kemudian hari dengan versi asli dari wayang kulit Purwa.

2. Manfaat perancangan bagi Dinas Pendidikan kota Malang :

Perancangan ini sebagai salah satu perwujudan rencana program kerja tahun 2012, yaitu pendidikan tentang pengetahuan kebudayaan Indonesia yang diselenggarakan untuk lembaga pendidikan usia dini.

3. Manfaat perancangan bagi perancang :

Dengan perancangan untuk pemenuhan tugas akhir, diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang komunikasi visual dengan tema perancangan yang akan diterapkan pada siswa Taman Kanak-Kanak.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Eduativity*) Pengenalan Pandawa Lima Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak ini diperlukan metode pengumpulan data-data meliputi :

a. Pustaka

Data pustaka merupakan dasar penyusunan kerangka teoritis yang berguna untuk menuntun memecahkan masalah agar mencapai tujuan yang diharapkan. Telaah kepustakaan berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari buku-buku yang berhubungan langsung dengan tema perancangan ini. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi-studi pustaka, seperti artikel, jurnal, data *online* dan sejenisnya agar tercipta sesuai dengan tujuan utama dalam perancangan ini.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti-bukti atau keterangan suatu bahan resmi kegiatan yang berfungsi sebagai alat penilai perencanaan dan realisasi. Dokumentasi yang berupa foto maupun sejenisnya yang diperlukan untuk melengkapi data sebagai lampiran dalam perancangan ini.

c. Narasumber

Selain data pustaka dan dokumentasi, diperlukan wawancara sebagai tambahan dalam mengumpulkan data dengan pihak-pihak yang kompeten dan berkaitan langsung dengan dunia Taman Kanak-Kanak, seperti guru dan orang tua siswa Taman Kanak-Kanak, serta lembaga yang menaungi Taman Kanak-Kanak, yaitu Dindik (Dinas Pendidikan) kota Malang. Selain itu, wawancara dilakukan dengan ahli wayang, seperti dalang maupun kolektor wayang.

2. Instrumen

Dalam Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Eduativity*) Pengenalan Pandawa Lima untuk Siswa Taman Kanak-Kanak ini menggunakan instrumen, seperti:

- a. Komputer dan *flashdisk* untuk mengolah data yang diperoleh serta untuk merancang *final design*.
- b. Peralatan *handrawing* untuk menggambar sketsa obyek visual.
- c. Kamera digital untuk mendokumentasikan data visual.

3. Metode Analisis Data

Setelah tahap mengumpulkan dan mengolah data yang didapat, maka dilanjutkan dengan menganalisa data-data yang diperoleh. Dalam membahas, mengkaji dan menelaah data yang telah diperoleh untuk perancangan ini, digunakan metode analisis data 5W + 1H (*What, Who, Why, Where, When + How*). Dari analisis yang dilakukan, diharapkan pada tahap selanjutnya, yaitu perancangan akan lebih efektif dalam proses pengerjaannya, serta efisien dalam kualitas waktu dan biaya, sehingga diharapkan terbentuk sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan dasar dalam membuat Perancangan Buku Edukasi-Aktivitas (*Edutivity*) Pengenalan Pandawa Lima untuk siswa Taman Kanak-Kanak.

G. Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan visualisasi buku edukasi yang penulis gunakan yaitu meliputi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

BAB II : Identifikasi Data dan Analisis Data

A. Tinjauan Teori

1. Tinjauan Tentang Buku Anak-anak
2. Tinjauan Tentang Pendidikan
3. Tinjauan Tentang Ilustrasi
4. Tinjauan Tipografi
5. Tinjauan Tentang Warna
6. Tinjauan Tentang Wayang
7. Tinjauan Tentang Siswa Taman Kanak-Kanak

B. Kajian Pustaka

1. Kajian Tentang Buku untuk Anak-anak
2. Kajian Tentang Ilustrasi Kartunal untuk Anak-anak
3. Eksistensi Wayang dalam Generasi Muda, khususnya terhadap siswa Taman Kanak-Kanak

C. Data Profil Lembaga

1. Data Profil Dindik Kota Malang
2. Data Profil LSM

D. Analisis Data

1. Analisis Data Pustaka
2. Analisis Data Hasil Wawancara
3. Analisis 5W + 1H
4. Sintesis

BAB III : Konsep Perancangan

- A. Konsep Media
- B. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - 3. Pendekatan Kreatif
 - 4. Biaya Kreatif

BAB IV : Visualisasi

- A. Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Visual Karakter dan Ilustrasi
 - 1. *Rough Layout*
 - 2. *Comprehensive Layout*
 - 3. *Final Character*
 - 4. Sketsa
 - 5. *Tracing*
 - 6. *Colouring*
- D. *Final Artwork*

BAB V : Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran



H. Skema Perancangan

