



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Vincentio Kevin Dani

NIM : 13120210442

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincentio Kevin Dani
NIM : 13120210442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan



UMN



UMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Media Pembelajaran Aksara Jawa” ini. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam laporan ini memuat proses riset dan pengumpulan data yang penulis lakukan hingga konsep dan eksekusi desain sehingga buku ilustrasi media pembelajaran Aksara Jawa dapat terwujud. Proses ini memberikan pengalaman tak ternilai dalam perkembangan penulis tidak hanya dalam ranah desain namun juga di bidang sosial dan budaya. Laporan ini juga dapat menjadi batu pijakan untuk penelitian lain di masa mendatang khususnya terkait dengan Aksara Jawa.

Terwujudnya laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan laporan ini, baik dalam proses awal, pengumpulan data maupun kreatif. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing penulis yang memberikan arahan kepada penulis dari proses awal hingga kelangsungan sidang akhir.
3. Kedua orang tua penulis yang memberikan dukungan materi maupun doa dalam kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir.



UMN

ABSTRAKSI

Sesuai dengan ketentuan pemerintah provinsi Jawa Tengah, Aksara Jawa wajib diajarkan pada jenjang pendidikan. Pembelajaran Aksara Jawa menjadi kendala bagi murid terutama karena waktu pemberian materi yang sangat sedikit dan buku teks yang kurang memudahkan murid belajar Aksara Jawa, karena materi Aksara Jawa yang diberikan tidak terfokus dan terpenggal-penggal. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru dan murid Sekolah Dasar di Semarang, penulis mendapatkan hasil bahwa perlu disiplin dan giat dalam berlatih dan belajar Aksara Jawa. Dibutuhkan buku pendamping untuk anak-anak yang dapat dipelajari di rumah sehingga anak-anak lebih memahami materi Aksara Jawa. Dari pembahasan tersebut penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang buku ilustrasi sebagai media pembelajaran Aksara Jawa. Tujuan dari perancangan ini adalah Aksara Jawa tidak lagi menjadi kendala dalam pembelajaran murid Sekolah Dasar. Hasil dari perancangan ini adalah Buku ilustrasi berjudul “Yuk Belajar Aksara Jawa” dengan jumlah halaman 64 dan dilengkapi dengan karakter berupa figur wayang. Konsep utama dari perancangan buku ini adalah mudah dan menyenangkan, sesuai dengan tujuan perancangan untuk membantu belajar murid.

Kata Kunci : *Aksara, Jawa, Ilustrasi, Media, Edukasi*

UMMN

ABSTRACT

Due to regulation from Central Java 's Government , *Aksara Jawa* is a obligatory curricullum to every formal educational level. *Aksara Jawa* became a problem for elementary students because the allocated time to study *Aksara Jawa* in the school is very limited and the textbooks cannot ease the students, as the learning materials given are scarced and not focused. Based on the interview and observation with the teachers dan students of Elementary Schools in Semarang, Central Java, writer can conclude that learning *Aksara Jawa* needs discipline and intense exercising. Companion books are needed for kids to learn and exercise at home . Writer can formulate the problem as “how to design an illustration book as learning media for *Aksara Jawa*”. The goal of this action is to solve the students' learning problem to *Aksara Jawa*. The result is an illustration book titled “Yuk Belajar *Aksara Jawa*” with 64 pages and *wayang* character. The design concept is easy and fun, correlate with the goal to ease the students to learn *Aksara Jawa*.

Keywords : *Script, Javanese, Illustration, Media, Education*

The logo for UMN (Universitas Muria Kudus) is displayed in a large, light blue, stylized font. The letters are bold and have a slightly rounded, modern appearance. The 'U' is a simple U-shape, the 'M' has a central dip, and the 'N' is a simple vertical stroke with a diagonal top bar.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Metodologi Pengambilan data.....	4
1.6.1. Metode Primer.....	4
1.6.2. Metode Sekunder.....	5
1.7. Metodologi Perancangan	5
1.8. Skematika Perancangan	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Aksara Jawa.....	8
2.1.1. Sejarah Aksara Jawa	8
2.1.2. Cerita Dalam Aksara Jawa	8
2.1.3. Abjad dalam Akasara Jawa	9
2.2. Buku	12
2.2.1. Anatomi Buku	12
2.2.2. Produksi Buku	13
2.3. Desain Grafis.....	14
2.3.1. Prinsip	14
2.3.2. Elemen	15
2.3.3. Layout	16
2.3.4. Warna.....	16
2.3.5. Typography	17
2.4. Ilustrasi	18
2.4.1. Fungsi Ilustrasi	18
2.4.2. Jenis Ilustrasi	19
2.4.3. Deformasi Karikatur	20
2.5. Psikologi Anak	20
2.6. Batik	21

2.7.	Wayang	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1.	Wawancara	23
3.2.	Observasi.....	28
3.3.	Wawancara dengan Penerbit/Mandatori.....	30
3.4.	Studi Eksisting	31
3.5.	Kesimpulan	33
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		34
4.1.	Konsep.....	34
4.2.	Mindmap.....	34
4.3.	Brainstorm	37
4.3.1.	Karakter.....	38
4.3.2.	Warna.....	39
4.3.3.	Tipografi.....	40
4.3.4.	Layout	41
4.4.	Perancangan Media Primer	41
4.4.1.	Halaman Cover Depan.....	42
4.4.2.	Bagian Narasi Sejarah Aksara Jawa	43
4.4.3.	Halaman Divider	48
4.4.4.	Halaman tutorial	58

4.4.5.	Halaman Latihan	59
4.5.	Perancangan Media Promosi.....	60
4.5.1.	Poster	60
4.5.2.	Tote Bag	61
4.5.3.	Pin.....	61
4.5.4.	Pouch	62
4.5.5.	Pensil.....	62
4.5.6.	Sticker	62
4.5.7.	Media plan promosi	63
4.6.	Budgeting	63
4.6.1.	Biaya Desain	63
4.6.2.	Biaya Produksi	64
4.6.3.	Biaya media Promosi	64
4.6.4.	Total.....	65
BAB V	PENUTUP.....	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii

DAFTAR GAMBAR

2.1 Abjad Aksara Jawa.....	11
2.2 Aksara Sandhangan.....	12
3.1.1 Bapak Sukiman.....	24
3.1.2 Ibu Yasinta.....	25
3.1.3 Ibu Ariyah.....	26
3.1.4 Ibu Wiji.....	26
3.1.5 Bapak Angga.....	27
3.1.6 Ibu Darsih.....	28
3.2.1 Suasana Belajar SD Antonius 02.....	29
3.2.2 Suasana belajar SD Padangsari.....	29
3.3 Ibu Retno.....	30
3.4.1 Pinter Basa Jawi Pepak.....	31
3.4.2 Juara Pintar Bahasa Jawa.....	32
4.2.1 Mindmap I.....	35
4.2.2 Mindmap II.....	36
4.2.3 Mindmap III.....	36
4.3.1 Brainstorm Karakter.....	38
4.3.2 Warna.....	39
4.3.3 Typography.....	40

4.3.4 Layout.....	41
4.4.1 Cover	42
4.4.2.1 Narasi Halaman 1	43
4.4.2.2 Narasi Halaman 2	44
4.4.2.3 Narasi Halaman 3	45
4.4.2.4 Narasi Halaman 4	46
4.4.2.5 Narasi Halaman 5	47
4.4.3.1 Divider Bab 1	48
4.4.3.2 Divider Bab 2	49
4.4.3.3 Divider Bab 3	50
4.4.3.4 Divider Bab 4	51
4.4.3.5 Divider Bab 5	52
4.4.3.6 Divider Bab 6	53
4.4.3.7 Divider Bab 7a	54
4.4.3.8 Divider Bab 7b	55
4.4.3.9 Divider Bab 8	56
4.4.3.10 Divider Bab 9	57
4.4.4 Halaman Tutorial	58
4.4.5 Halaman Latihan	59
4.5.1 Poster Promosi	60

4.5.2 Desain yang akan dicetak pada totebag.....	61
4.5.3 Desain yang akan dicetak pada pin	62
4.5.4 Logo yang dicetak di pouch, pensil, sticker	63
4.5.5 Media plan	63



U M M N