

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DARI LAGU CUBLAK-
CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

GHINA AMANYN AZZAH

11191038

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEKOLAH

TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DARI LAGU CUBLAK-
CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN**



Disusun Oleh

Ghina Amany Azzah

11191038

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Yogyakarta, 12 Juli 2022

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing,


Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds

NIP: 197502132005011001

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DARI LAGU CUBLAK-
CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN**



Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
dihadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 15 Agustus 2022 di STSRD VISI INDONESIA

Dewan Penguji

Pembimbing


Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds
NIP.197502132005011001

Ketua Penguji

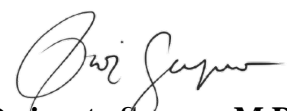

Danu Widianoro, M.Sn
NIK. 01103070

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI


Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds
NIP.197502132005011001

Ketua Jurusan


Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT atas limpahan karunianya yang telah memberikan pencerahan, kemudahan dan ketenangan hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
2. Bapak Wahyu Tri Widadijo. M.Sn. selaku dosen wali dan Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo. M.Ds. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mendukung dan membimbing penulis semaksimal mungkin untuk segera menyelesaikan studi.
3. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD VISI Yogyakarta yang telah memberikan materi perkuliahan kepada penulis.
4. Kepada kedua orang tua yang selalu memberi dukungan, motivasi, nasehat, kasih sayang serta doa kepada penulis. Dan doa kalianlah yang selalu menguatkan penulis hingga semua ini dapat berjalan dengan baik.
5. Teman-teman seperjuangan yang terus memberi masukan arahan dan motivasi yang selalu memberi dukungan disamping penulis untuk terus menyelesaikan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberi nikmat taufik hidayah serta inayah kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Dari Lagu Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” ini secara lancar dan diberikan banyak kemudahan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasi yang sebesar-besarnya.

Maksud dan tujuan dari penulisan ini adalah sebagai syarat mengakhiri Program Studi Strata 1 jurusan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan dan kritik yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik lagi.

Demikian Skripsi ini penulis susun, semoga Allah SWT melimpahkan karunia- Nya dan membalas segala amal dan budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Agustus 2022

Penulis



Ghina Amany Azzah

11191038

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan.....	2
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Skema Perancangan.....	4
BAB II DATA DAN ANALISIS	5
A. Data Objek	5
B. Analisis objek dan Target Audiens	11
C. Rererensi Perancangan.....	14
D. Landasan teori	20
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	27
A. Konsep Verbal	27
B. Konsep Visual.....	29
BAB IV DESAIN.....	51
A. Cover (Sampul) Buku	51
B. Isi Buku	52
C. Media Pendukung	60

BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	6
Gambar 2.....	8
Gambar 3.....	14
Gambar 4.....	15
Gambar 5.....	16
Gambar 6.....	17
Gambar 7.....	18
Gambar 8.....	19
Gambar 9.....	19
Gambar 10.....	20
Gambar 11.....	21
Gambar 12.....	21
Gambar 13.....	23
Gambar 14.....	23
Gambar 15.....	30
Gambar 16.....	31
Gambar 17.....	31
Gambar 18.....	31
Gambar 19.....	32
Gambar 20.....	32
Gambar 21.....	33
Gambar 22.....	33
Gambar 23.....	34
Gambar 24.....	34
Gambar 25.....	35
Gambar 26.....	35
Gambar 27.....	35
Gambar 28.....	36
Gambar 29.....	37

Gambar 30.....	37
Gambar 31.....	38
Gambar 32.....	38
Gambar 33.....	39
Gambar 34.....	40
Gambar 35.....	40
Gambar 36.....	40
Gambar 37.....	41
Gambar 38.....	41
Gambar 39.....	42
Gambar 40.....	42
Gambar 41.....	43
Gambar 42.....	43
Gambar 43.....	44
Gambar 44.....	45
Gambar 45.....	45
Gambar 46.....	45
Gambar 47.....	46
Gambar 48.....	46
Gambar 49.....	47
Gambar 50.....	47
Gambar 51.....	48
Gambar 52.....	48
Gambar 53.....	49
Gambar 54.....	49
Gambar 55.....	50
Gambar 56.....	50
Gambar 57.....	52
Gambar 58.....	52
Gambar 59.....	53

Gambar 60.....	53
Gambar 61.....	54
Gambar 62.....	55
Gambar 63.....	55
Gambar 64.....	56
Gambar 65.....	56
Gambar 66.....	56
Gambar 67.....	57
Gambar 68.....	57
Gambar 69.....	58
Gambar 70.....	58
Gambar 71.....	58
Gambar 72.....	59
Gambar 73.....	59
Gambar 74.....	60
Gambar 75.....	60

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DARI LAGU CUBLAK-CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN

Oleh:

Ghina Amany Azzah

11191038

Pada zaman sekarang, permainan tradisional seperti *cublak-cublak suweng* perlahan sudah mulai dilupakan padahal *cublak-cublak suweng* termasuk warisan nenek moyang yang seharusnya dilestarikan supaya tidak dilupakan. Dengan perkembangan zaman anak-anak sangat menyukai permainan *modern* seperti *game online* di *tablet* atau *handphone* dan sebagainya dibandingkan permainan tradisional seperti *cublak-cublak suweng*. Untuk menarik kembali ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional ialah membuat media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam perancangan ini buku ilustrasi dibuat semenarik mungkin supaya dilestarikan untuk jangka waktu selama-lamanya. Eksekusi buku ilustrasi ini diharapkan sebagai solusi bagi anak 8-12 tahun untuk lebih mengenal *cublak-cublak suweng* dan menjadi sarana edukasi yang menarik bagi anak 8-12 tahun.

Kata kunci: Cublak-Cublak Suweng, Buku, Ilustrasi, Media Pembelajaran

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cublak-cublak suweng merupakan sebuah lagu daerah yang dinyanyikan untuk mengiringi permainan tradisional. Permainan tradisional ini dikenalkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Dari berbagai sumber sejarah dinyatakan bahwa lagu *cublak-cublak suweng* diciptakan oleh seorang wali songo ialah Syekh Maulana Ainul Yakin atau biasa dikenal dengan Sunan Giri sekitar tahun 1442 M. *Cublak-cublak suweng* merupakan lagu permainan tradisional yang sangat terkenal di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Makna dari lagu permainan tradisional ini mengajarkan untuk mendapatkan kebahagiaan sejati dan tidak serakah terhadap harta duniawi. Dengan hati yang bersih kita akan lebih mudah menemukan kebahagiaan sejati dan tidak tersesat.

Pada tahap *operasional formal* untuk anak usia 8-12 tahun sekitar kelas 3-6 Sekolah Dasar, anak sudah mampu berpikir secara *abstrak* dan menguasai penalaran. Anak dapat menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Anak dapat memahami konsep yang bersifat *abstrak* seperti cinta dan nilai. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk belajar apapun seperti membaca buku, menulis cerita, menggambar, menghitung dan banyak hal lainnya. Media pembelajaran dapat membantu anak dalam memperhatikan pembelajaran. orang tua di rumah. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung minat belajar anak.

Media pembelajaran yang digunakan anak juga bervariasi, misalnya buku ilustrasi, papan berhitung dan lain-lain. Buku ilustrasi ialah salah satu media pembelajaran yang sangat disukai oleh anak-anak karena terdapat gambar dan *teks* untuk menjelaskan atau menceritakan suatu kejadian yang ada di dalam buku tersebut. Di zaman sekarang,

permainan tradisional seperti *cublak-cublak suweng* perlahan sudah mulai dilupakan. Namun untuk sebagian orang, keberadaan permainan *cublak-cublak suweng* dipertahankan supaya tidak dilupakan atau tergantikan oleh permainan *modern* seperti *game online* di *tablet* atau *handphone* dan sebagainya. Dari latar belakang tersebut, penulis bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan *cublak-cublak suweng* melalui media pembelajaran ialah buku ilustrasi untuk anak usia 8-12 tahun.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah:

1. Bagaimana merancang konsep buku ilustrasi yang menarik dan mengedukasi tentang *cublak-cublak suweng* yang sesuai untuk anak usia 8-12 tahun?
2. Bagaimana membuat sebuah buku ilustrasi yang menyenangkan sekaligus *edukatif*?

C. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan sehingga mempermudah pencarian bahan dan informasi yang diperlukan untuk perancangan ini, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Konten isi perancangan buku ilustrasi, sebuah cerita tentang anak yang kecanduan *game online* di *tablet / handphone*.
2. Format perancangan buku ilustrasi, cetak dan *full color*.
3. Perancangan diperuntukan untuk anak berusia 8-12 tahun.
4. Perancangan buku ilustrasi ini untuk meningkatkan minat baca dengan tujuan memperkenalkan satu permainan tradisional ialah "*Cublak-Cublak Suweng*".

D. Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan dan batasan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Membuat konsep buku ilustrasi yang *edukatif &* menarik

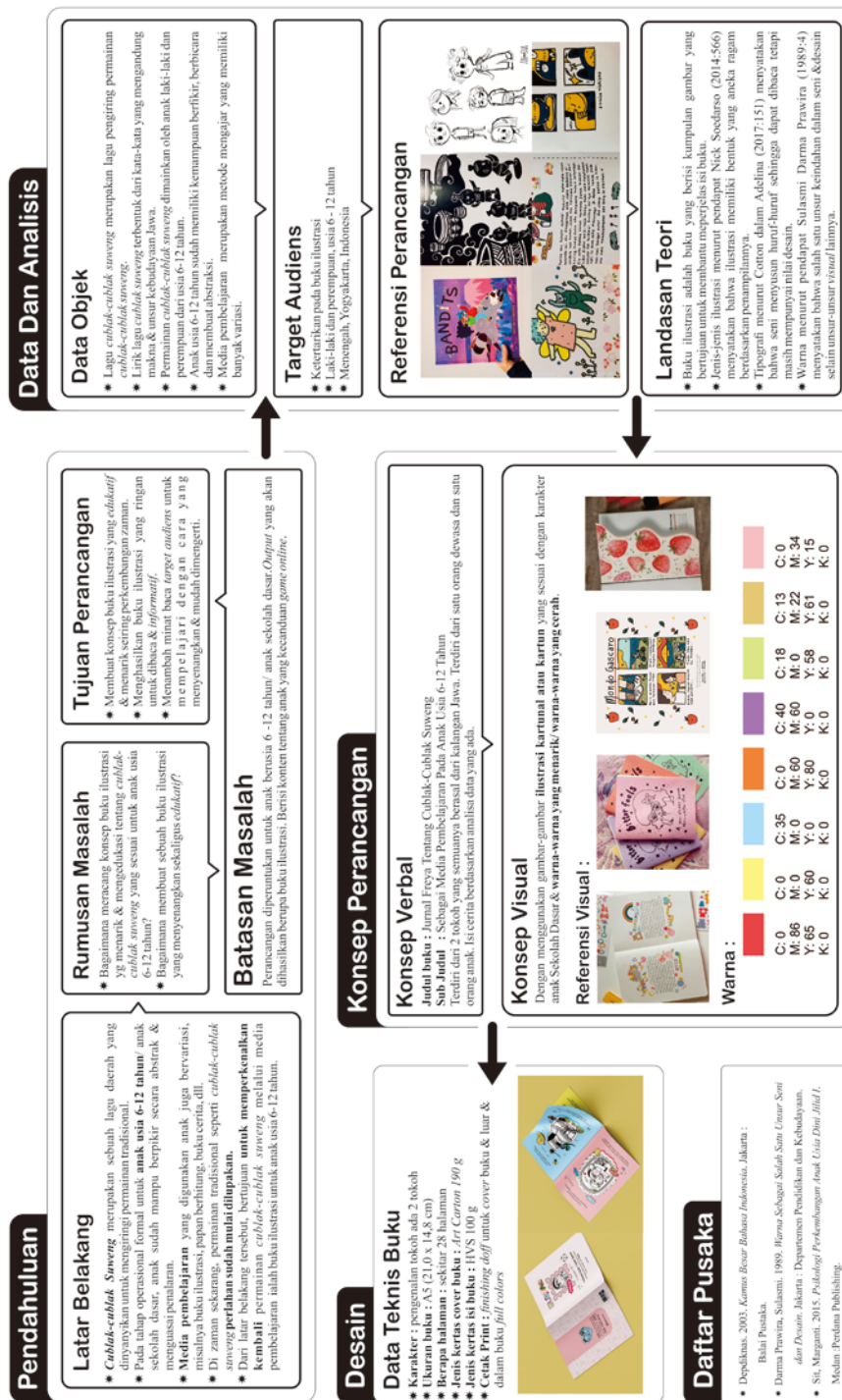
seiring perkembangan zaman.

2. Menghasilkan buku ilustrasi yang *simple*, ringan untuk dibaca dan *informatif*.
3. Menambah minat baca *target audiens* untuk mempelajari tentang *cublak-cublak suweng* dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti.
4. Memperkenalkan kembali permainan *cublak-cublak suweng* melalui media pembelajaran ialah buku ilustrasi untuk anak umur 8-12 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Lembaga (STSRD VISI)
Sebagai referensi untuk perancangan tugas akhir dalam *konteks* perancangan buku ilustrasi agar penulisan ini terus mengalami penyempurnaan.
2. Bidang Keilmuan
Menjadi landasan pilihan dibidang Desain Komunikasi Visual dalam merancang konsep sebuah buku ilustrasi yang sesuai *trend* masa kini dengan tujuan edukasi.
3. Masyarakat
Bagi masyarakat luas perancangan buku ilustrasi ini dapat menjadi media pengenalan yang menarik dan dapat mempelajari topik yang disajikan dengan mudah dimengerti.

F. Skema Perancangan



BAB II DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. *Cublak-Cublak Suweng*

Cublak-cublak suweng merupakan salah satu lagu daerah juga lagu pengiring permainan anak di pulau Jawa. Lagu *cublak-cublak suweng* berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Di berbagai sumber sejarah menyatakan bahwa lagu *Cublak-cublak Suweng* diciptakan oleh seorang *wali songo*, bernama Syekh Maulana Ainul Yakin atau biasa dikenal dengan Sunan Giri sekitar tahun 1442 M. *Cublak-cublak Suweng* sendiri diciptakan dengan tujuan menyebarkan ajaran Islam dengan metode permainan yang diiringi dengan alunan lagu. Syekh Maulana Ainul Yakin atau Sunan Giri menciptakan lagu permainan tradisional ini teruntuk bisa menjadi falsafat kehidupan bagi masyarakat Jawa. *Cublak-cublak suweng* menjadi salah satu bagian dari kebudayaan sastra lisan yang diwariskan secara turun temurun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:1114) kata syair atau lirik adalah sajak atau puisi. Menurut pendapat Dr. Suwardi Endraswara (2013:48) menyatakan bahwa budaya Jawa terdapat banyak bahan-bahan *folklor* lisan, ada beberapa *genre* sastra lisan, salah satunya ialah puisi lisan. Jadi puisi tradisional biasanya termasuk *folklor* atau cerita rakyat. Berikut ini adalah syair atau lirik lagu *cublak-cublak suweng* :

Cublak-cublak suweng

Suwenge ting gelenter

Mambu ketudhung gudel

Pak empong lera lere

Sapa ngguyu ndhelikake,

Sir, sir pong dhele kopong

Sir, sir pong dhele gosong

Cublak-cublak Suweng

C=do Lagu Daerah Jawa

0 . . 3 <i>Cu</i>	5 5 2 3 <i>blak cu blak su</i>	1 . 2 3 <i>weng su we</i>	2 5 3 2 <i>nge ting ge len</i>
1 . 2 3 <i>ter mam bu</i>	2 5 3 2 <i>ke tu dhung gu</i>	1 . 1 5 <i>dhel Pak gem</i>	6 1 2 1 <i>pong le ra le</i>
1 1 1 5 <i>re sa pa nggu</i>	6 1 2 6 <i>yu nde lik a</i>	1 5 0 5 <i>je sir sir</i>	3 2 1 2 <i>pong de le go</i>
3 5 0 5 <i>song sir sir</i>	3 2 1 2 <i>pong de le go</i>	3 . . 0 <i>song</i>	

Gambar 1. Lirik lagu *cublak-cublak suweng*

(sumber : <https://solobrita.wordpress.com/2015/05/08/makna-lagu-jawa-cublak-cublak-suweng-karya-walisongo/>)

Lirik lagu *cublak-cublak suweng* terbentuk dari kata-kata yang mengandung makna dan terdapat unsur kebudayaan Jawa. Kebudayaan Jawa merupakan kebudayaan yang dianut oleh orang-orang Jawa. Menurut pendapat Koentjaraningrat (1994:165) menyatakan bahwa daerah keanekaragaman *regional* kebudayaan Jawa ini cocok dengan daerah-daerah *logat* bahasa Jawa dan banyak unsur di dalamnya seperti makanan, kesenian rakyat, seni suara dan sebagainya. Menurut pendapat Koentjaraningrat (1994:168) menyatakan bahwa sebagian besarnya masyarakat Jawa bermata pencahariannya sebagai petani, tetapi selain itu juga ada yang menjadi pedagang, tukang, jaga warung dan sebagainya.

Arti dan makna dari lirik lagu permainan tradisional ini menurut pendapat S. Bambang Purnomo menyatakan bahwa pada bait pertama, arti dari kata *cublak* ialah tempat minyak wangi dan *suweng* ialah perhiasan untuk telinga perempuan atau anting. Dalam lagu ini *suweng* sama dengan kata *pong* ialah kosong. Jadi *cublak-cublak suweng* artinya tempat minyak wangi yang sudah kosong. Walaupun tempat sudah kosong, jika tutupnya dibuka bau harumnya masih tercium

wangi. Makna pada bait pertama adalah bahwa setiap manusia hidup dikarenakan hal baik seperti bernafas dan sebagainya yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Pada bait kedua, arti kata *suwenge* ialah tempat minyak wangi kosong, *ting* dari kata *pating* ialah suatu perilaku yang berulang-ulang (W.J.S Poerwadarminta, 1999:477) dan *gelenter* ialah tersebar, jadi *suwenge ting gelenter* artinya meski kosong tapi baunya tersebar kemana-mana. Makna pada bait kedua adalah hal yang baik itu tersebar di sekitar. Pada bait ketiga, arti kata *mambu* ialah bau, *ketudhung* yang memiliki imbuhan ke- dari kata *tudhung* ialah diusir dan *gudel* ialah anak kerbau/sapi. Jadi *mambu ketudhung gudel* artinya bau harumnya terbang oleh anak kerbau. Anak kerbau diibaratkan sebagai orang kurang berpengetahuan atau serakah sama harta. Makna pada bait ketiga adalah hal yang baik dibuang/disia-siakan. Pada bait keempat, arti kata *Pak empong* ialah (bukan nama) kata *pak* dari kata *empak* ialah sesuatu yang berisi, *empong* dari kata *pong* ialah kosong jadi maksudnya sesuatu yang kosong dan *lera-lera* ialah bergerak kesana kemari. Jadi *pak empong lera lera* artinya sesuatu yang berisi walaupun terlihat seperti sesuatu yang kosong. Makna pada bait keempat adalah sesuatu yang berisi walaupun terlihat seperti sesuatu yang kosong sebenarnya ada di sekitar kita. Pada bait kelima, arti kata *sapa* ialah siapa, *ngguyu* ialah tertawa dan *ndhelikake* ialah menyembunyikan. Jadi *sapa ngguyu ndhelikake* artinya siapa yang menyembunyikan maka dia tertawa. Makna pada bait kelima adalah orang yang mengetahui kebenaran dia akan tertawa karena mengetahui yang sebenarnya terjadi. Pada bait keenam dan tujuh memiliki kalimat yang hampir sama ialah *sir, sir pong dhele kopong* dan *sir, sir pong dhele gosong*, arti kata *sir* ialah rahasia, *dhele* ialah kedelai, *pong* ialah kopong atau kosong dan *gosong* ialah hangus waktu masak. Jadi *sir, sir pong dhele kopong* dan *sir, sir pong dhele gosong* artinya kedelai yang kosong. Makna pada bait keenam adalah sesuatu yang kosong itu tidak baik apalagi sesuatu yang hangus lebih tidak baik (Nila Kurniawati, 2011: 11-13). Kemungkinan pada setiap

daerah, terjadi perbedaan versi lirik karena penyebarannya diberikan secara lisan namun tetap memiliki makna yang sama.

Permainan *cublak-cublak suweng* dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan dari usia berapapun. Namun kebanyakan yang memainkan permainan *cublak-cublak suweng* adalah anak perempuan karena tidak memerlukan kekuatan fisik. Beberapa anak berkumpul di suatu tempat minimal ada 3 orang akan tetapi lebih baik antara 6 sampai 10 anak, maka mereka harus menentukan siapa dulu yang akan menjadi *pak empong* dengan cara *hompimpah*. Setelah anak-anak melakukan *hompimpah* untuk menentukan pemain yang menang dan kalah. Pemain yang kalah akan menjadi *pak empong* lalu duduk dan berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkar dan mengelilinginya. Masing-masing anak menaruh telapak tangannya menghadap ke atas dan diletakkan di punggung *pak empong* (pemain yang kalah). Salah satu anak memegang biji atau benda kecil lainnya



Gambar 2. Permainan *cublak-cublak suweng*

(sumber : <https://radarpekalongan.co.id/56435/ajak-siswa-mengenal-lagu-daerah/>)

yang dianggap sebagai *suweng* (biji) dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya dengan diiringi lagu *cublak-cublak suweng*. Pemain yang kalah, sambil terungkap dan memejamkan mata, agar tidak tahu gerakan *suweng* (biji) yang dipindahkan tersebut. Pada bait terakhir selesai dinyanyikan dan pada akhir lagu kata “*kopong*”,

maka pemain terakhir yang kejatuhan *suweng* (biji) segera menyembunyikan *suweng* (biji) sambil menggenggam tangannya dengan erat supaya tidak terlihat oleh *pak empong*. Demikian, pemain yang lain juga berpura-pura seolah menggenggam *suweng* (biji). Tugas dari *pak empong* (pemain yang tengkurap) adalah menebak di mana letak *suweng* (biji) tersebut. Seandainya *pak empong* (pemain yang kalah) benar menebak tepat dimana *suweng* (biji) tersebut disembunyikan, maka pemain yang memegang *suweng* (biji) akan menjadi *pak empong* (pemain yang kalah). Tetapi Jika *pak empong* (pemain yang kalah) tidak berhasil menebak, maka pemain itu tetap jadi *pak empong* (pemain yang kalah). Begitu seterusnya hingga semua anak merasa puas bermain.

Permainan *cublak-cublak suweng* menurut pendapat Hidayatu Munawaroh (2015:104-105) menyatakan bahwa permainan ini dapat mengembangkan interaksi sosial antara anak lainnya secara berkelompok sehingga anak bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya sehingga menimbulkan kegembiraan saat bermain dan juga bermanfaat untuk mengembangkan potensi diri anak seperti bernyanyi lagu jawa, bercerita, bermain, pengetahuan tentang cerita tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:117) kata sebaya adalah hampir sama atau sama umurnya (tuanya). Menurut pendapat Iswinarti (2020: 16) menyatakan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* dapat permainan ini dapat melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat resposif, dan menghaluskan budi, mengembangkan rasa empati, kejujuran, kesabaran, *mengsupport* teman dan melatih dalam menyelesaikan masalah.

Makna dan pesan lagu *cublak-cublak suweng* sekaligus permainan ini menurut pendapat S. Bambang Purnomo menyatakan bahwa para pemain dan permainan *cublak-cublak suweng* hakikatnya melambangkan hakikat manusia. *Pak empong* (pemain yang kalah) sebenarnya adalah orang yang sedang diberi pembelajaran tentang hakikat hidup di dunia. Kehidupan di dunia itu sesuatu yang cenderung melambangkan harta dunia, kemewahan, perilaku yang melakukan

kelalaian dan sebagainya. *Pak empong* (pemain yang kalah) diminta posisi tengkurap supaya membelakangi dunia luar untuk masuk ke dalam dirinya sendiri. Bermaksud untuk mencintai juga menerima segala kelebihan dan kekurangan diri kita sendiri. Ketika saatnya *pak empong* (pemain yang kalah) bangun dan menebak siapa yang pegang *suweng* (biji) jika sudah cukup dewasa dan berhasil tebak pemegang *suweng* (biji) maka sudah berhasil memahami rahasia hidup. Tetapi jika gagal menebak maka belum berhasil memahami rahasia hidup dan harus belajar lagi dari awal. Sebenarnya *pak empong* (pemain yang kalah) tersebut lebih beruntung dari anak lainnya karena dia disuruh belajar mengenali hidup, kehidupannya dan mengenali Tuhannya. Pada bait kelima “*Sapa ngguyu ndhelikake*” merupakan petunjuk dari pesan yang ingin disampaikan ialah “Janganlah melihat sesuatu dari luarnya saja tapi melihat juga dari dalamnya (Nila Kurniawati, 2011: 15-16). Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa makna dan pesan dari lagu *cublak-cublak suweng* adalah untuk meraih kebahagiaan sejati tidak perlu menjadi serakah terhadap harta duniawi. Kebahagiaan sejati ada pada hal-hal sederhana seperti mencintai diri sendiri, melihat langit biru, merasakan embun di pagi hari, mendengarkan suara burung yang merdu dan sebagainya.

2. Psikologi Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:901) kata psikologi adalah ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan berpengaruh pada perilaku, ilmu pengetahuan tentang gejala dan kegiatan jiwa. Dengan demikian psikologi adalah ilmu jiwa atau ilmu yang mempelajari tentang ekspresi jiwa setiap manusia. Perkembangan anak usia dini menurut pendapat Dr. Masganti Sit (2015:11) menyatakan bahwa anak pada usia 3-6 tahun sudah mulai bisa di dekati dan dipengaruhi pada situasi tertentu. Anak menjadi lebih individual, memiliki kecerdasan yang cukup untuk memasuki sekolah dasar, telah menguasai banyak kosakata dan sudah lancar berbicara. Anak pada usia 6-12 tahun sudah mulai memiliki

kemerdekaan sendiri, banyak keterampilan fisik, kemampuan berbicara, kemampuan berfikir dan membuat abstraksi. Anak pada usia 12-15 tahun berakhirnya masa anak-anak.

3. Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:726) kata media adalah alat atau sarana komunikasi seperti majalah, poster, buku ilustrasi dan sebagainya sedangkan pembelajaran adalah proses atau perbuatan menjadikan belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk belajar apapun seperti membaca buku, menulis cerita, menggambar, menghitung dan banyak hal lainnya. Media pembelajaran dapat membantu anak dalam memperhatikan pembelajaran. orang tua di rumah. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung minat belajar anak. Media pembelajaran yang digunakan anak juga bervariasi, misalnya buku ilustrasi, papan berhitung dan lain-lain. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut pendapat Sudjana & Rivai menyatakan bahwa, ialah : (Azhar Arsyad, 2011:15).

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi *verbal* melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi disaat guru mengajar pada setiap pelajaran.

B. Analisa Objek dan Target Audiens

1. Analisa SWOT

Perancangan buku ilustrasi dari lagu *cublak-cublak suweng* sebagai media pembelajaran pada anak usia 8-12 tahun perlu melakukan analisa objek dengan menggunakan analisa SWOT. Analisis SWOT menurut

pendapat Philip Kotler (2012:63) diartikan sebagai evaluasi terhadap keseluruhan *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Berikut analisis SWOT :

a. *Strengths* (kekuatan)

Dalam buku ilustrasi dengan judul “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan *sub* judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” anak-anak dapat memiliki media pembelajaran baru untuk mempelajari tentang *cublak-cublak suweng* dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti.

b. *Weakness* (kekurangan)

Jika dibandingkan dengan media multimedia seperti video, musik, animasi, foto atau media sosial seperti *youtube* dan lainnya maka kekurangan buku ini salah satunya adalah dari daya ketahanan buku.

c. *Opportunity* (kesempatan)

Di Indonesia masih jarang mengangkat cerita dari lagu *cublak-cublak suweng*. *Cublak-cublak suweng* memiliki makna lirik yang terkesan sederhana tetapi jika dilihat lebih dalam, lirik yang membahas tentang hakikat hidup di dunia dan mengandung nilai budaya. Anak-anak di usia 8-12 tahun masanya mereka mempelajari banyak sekali hal-hal baru. Penulis melihat ini sebagai peluang besar untuk membuat buku ilustrasi tentang *cublak-cublak suweng*.

d. *Threats* (ancaman)

Zaman sekarang, ketergantungan *gadget* pada anak sangat pesat. Dimulai dari kemauan anak yang mudah mengakses lewat media *online* atau kecenderungan orang tua yang mudah memberikan anaknya sebuah *gadget* untuk kesehariannya dibanding buku sebagai media pembelajaran untuk anaknya.

2. Analisa Target Audiens

a. Demografis :

1) Primer

Status : Orang tua atau
Orang dewasa
Jenis kelamin : Laki-laki dan
Perempuan
Usia : 20-40 tahun
Pendidikan : SMP, SMA, Universitas
Golongan : SES A dan SES B

2) Sekunder

Status : Anak-anak
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Usia : 8-12 tahun
Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
Golongan : SES A dan SES B (dengan
pendapatan orang tua sekitar
1.800.000 – 3.000.000
perbulan)

b. Geografis

Negara : Indonesia
Provinsi : Jawa Tengah
Kota : Yogyakarta
Tipe : Urban

c. Psikografis

1) Anak-anak

Behavior : Percaya terhadap cerita atau dongeng
dan memiliki ketertarikan dengan
permainan, gambar atau ilustrasi
Habit : Suka bermain *gadget* , bertanya,
membaca, menyanyi
Emosi : Ceria, santai, gembira
Karakter : Kreativitas, rasa ingin tahu akan hal
baru sangat besar, ambisius, empati,
kemampuan sosial, percaya diri

2) Orang Tua

Behavior	: Selalu <i>update</i> terhadap informasi baru, berbelanja dan memiliki ke-tertarikan dengan gambar atau ilustrasi
Habit	: Suka membimbing atau mengajarkan hal-hal baru pada anak, suka membaca
Emosi	: Stabil dan tenang
Karakter	: Pekerja keras, berpendidikan

C. Referensi Perancangan

Metode pengumpulan referensi perancangan telah diambil melalui internet dan kumpulan buku penulis yang sesuai dengan masalah tugas akhir. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan secara visual baik secara bentuk, pemilihan warna, komposisi, dan lain-lain. Berikut adalah contoh beberapa referensi perancangan :

1. Referensi Buku Cerita Berilustrasi



Gambar 3. Referensi Buku Cerita Berilustrasi

(Sumber : dokumen penulis)

Judul : Si Hitam dan Si Merah
Berbeda Itu Indah

Pengarang : Chen Mengmin

Penerbit : Bhuana Ilmu Populer (BIP)

Kesimpulan : Dalam buku ini menceritakan tentang dua bersaudara yang memiliki perbedaan walaupun begitu pada akhirnya bersatu.



Gambar 4. Referensi Buku Cerita Berilustrasi
(Sumber : dokumen penulis)

Judul : CORETANINO Jogja
TRAVEL SKETCH

Pengarang : Nino Puriando

Penerbit : PT Bentang Pustaka (B first)

Kesimpulan : Dalam buku ini menceritakan tentang perjalanan ke Jogja dengan cara baru melalui *travel sketch*.

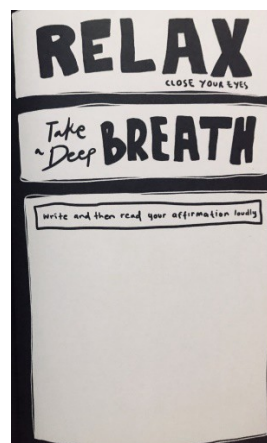
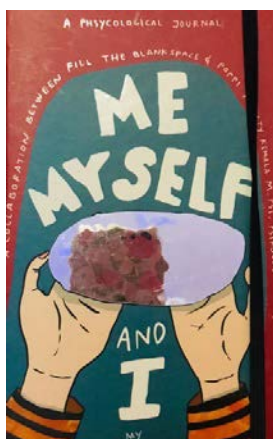


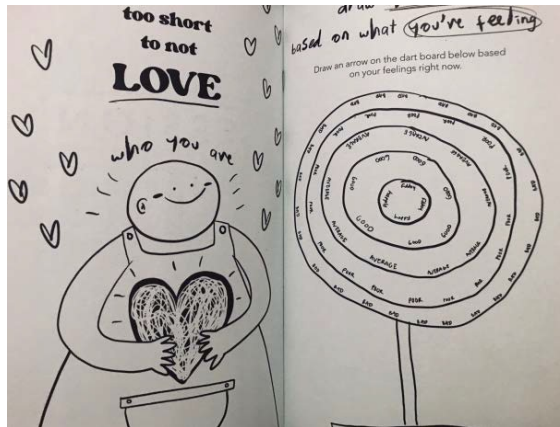
Gambar 5. Referensi Buku Cerita Berilustrasi

(Sumber : <https://www.furrylittlepeach.com/stuff>)

Judul	: BANDITS
Pengarang	: Sha'an d'Anthes
Penerbit	: Lothian <i>Children's Books</i>
Kesimpulan	: Dalam buku ini bercerita tentang anak gadis yang bernama Fern, dia mengingnkan tanah berwarna, kehidupan, persahabatan, dan masa depan. Semua keinginannya tercapai sampai dia bertemu dengan bandits yang datang di tengah malam.

2. Referensi Layout Buku





Gambar 6. Referensi *Layout* Buku
(Sumber : dokumen penulis)

Judul : *ME MY SELF AND I
A Psychology Journal*

Pengarang : Poppi Rianty Kemala M.Psi

Penerbit : Fill The Blankspace

Kesimpulan : Dalam jurnal ini seperti kita sedang datang ke psikolog untuk konsultasi dan cerita semua masalah diri.





Gambar 7. Referensi *Layout* Buku

(Sumber : dokumen penulis)

Judul	: MAINZINE <i>Childhood Magic</i>
Pengarang	: Annica Rizkiana R
Penerbit	: Bukune dan Zinester Kontributor Mainzine
Kesimpulan	: Dari kumpulan <i>mainzine</i> ini, Penulis tertarik dengan <i>layout</i> <i>zine</i> milik Annica yang bercerita tentang masa-masa manisnya

Kedua buku ini selain cerita yang menarik, penulis tertarik dengan *layout* bukunya. *Layout* buku ini sangat menarik, tertata dan sentuhan warnanya pas sekali terlihat lebih indah, serta tidak membosankan.

3. Referensi Gaya Ilustrasi Buku

Pemilihan gaya ilustrasi buku, penulis memilih gambar yang bergaris seperti *sket* goresan pensil atau pulpen agar menarik anak-anak dan memberi kesan *simple* dan ringan untuk dipahami.



Gambar 8. Referensi Gaya Ilustrasi Buku

(Sumber : <https://co.pinterest.com/pin/738027457682069546/>)



Gambar 9. Referensi Gaya Ilustrasi Buku

(Sumber :

<https://co.pinterest.com/pin/710724384957202395/>)

4. Referensi Warna

Dalam pemberian warna, penulis akan menggunakan pemilihan warna digital pada aplikasi di komputer dengan sistem RGB untuk menampilkan warna pada layar laptop dan CMYK untuk membentuk warna-warna tersebut untuk dicetak. Warna yang akan diciptakan harus seimbang dan melengkapi satu sama lainnya supaya tidak terganggu saat membaca *teksnya*.



(Sumber : <https://colorhunt.co/palette/ff6b6bfd93d6bcb774d96ff>)

D. Landasan Teori

1. Buku

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:172) adalah kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut pendapat Nurhadi (1987:11) menyatakan bahwa tujuan membaca buku dibedakan secara umum dan khusus. Secara umum adalah mendapatkan informasi dan pemahaman sedangkan secara khusus adalah memperoleh kenikmatan emosi dan mengisi waktu luang. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Orang yang selalu membaca buku bertujuan untuk memperoleh informasi apapun untuk mengetahui banyak hal-hal baru.

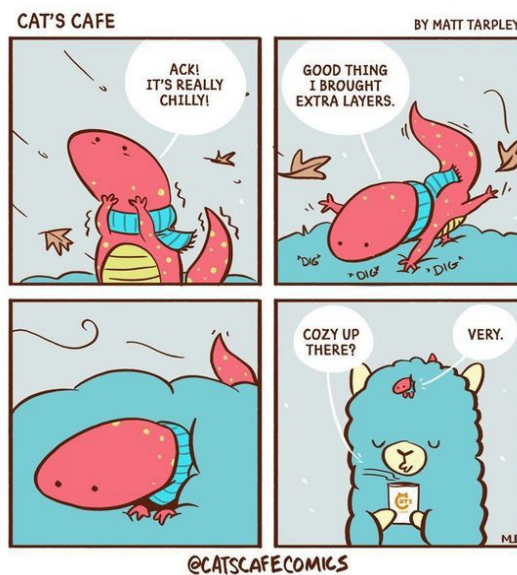
2. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003) adalah gambar berupa foto, lukisan atau desain yang bertujuan untuk membantu meperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Jenis-jenis ilustrasi menurut pendapat Nick Soedarso (2014:566) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki bentuk yang aneka ragam berdasarkan penampilannya. Penulis akan menggunakan dua jenis ilustrasi tersebut diantaranya ilustrasi kartun ialah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun biasanya digunakan untuk majalah anak-anak, komik dan sebagainya. Dan ilustrasi cerita bergambar (cergam) ialah gambar yang diberi *teks*. Teknik menggambar cerita bergambar (cergam) dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik karena memiliki gambar yang lucu dan menarik untuk anak-anak. Berikut contoh ilustrasi cerita bergambar (cergam) dan kartun :



Gambar 11. Contoh Ilustrasi Kartun

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/844493670586419/>)



Gambar 12. Contoh Cerita Bergambar (Cergam)

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/844493670586419/>)

3. Buku Ilustrasi

Menurut penjelasan di atas ketika dua kata digabung, bisa disimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang berisi kumpulan gambar yang bertujuan untuk membantu memperjelas isi buku. Menurut pendapat H.B. Sutopo (2006:18) dalam pembuatan buku ilustrasi ada beberapa faktor yang menentukan kualitas buku ilustrasi, meliputi:

- a. Ukuran dan format buku
- b. Ukuran *font* yang akan digunakan
- c. Ukuran huruf
- d. Ukuran *teks* naskah
- e. Pola layout buku yang akan dibuat
- f. Jarak antara baris *teks*
- g. Banyak sedikitnya ilustrasi beserta rancangan penempatannya

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan untuk merancang buku ilustrasi dalam buku “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” akan dibuat dengan beberapa faktor tersebut dan berharap dapat mempermudah pembaca untuk memahami informasi buku ini.

4. Tipografi

Tipografi menurut Cotton dalam Adelina (2017:151) menyatakan bahwa seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi dapat memberikan informasi yang penting dan mengkomunikasikan emosi seperti rasa sedih, senang dan sebagainya. Penggunaan tipografi dalam desain terdapat perbedaan jenis huruf ialah huruf *serif*, *sans serif*, *script* dan dekorasi. Huruf *serif* adalah huruf yang memiliki garis di ujung kaki atau lengan huruf. Huruf *sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki garis di ujung kaki atau lengan huruf. Huruf *script* adalah huruf yang menggunakan kesan manual dari goresan pensil atau pulpen atau kuas. Huruf dekoratif adalah huruf yang memiliki lekak-lekuk yang unik dan mengkombinasikan berbagai jenis huruf.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan merancang tipografi dalam buku “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” menggunakan dua jenis *font* untuk *cover* dan isi buku tersebut. Tipografi yang akan digunakan pada bagian *cover* dan isi buku adalah *font* dengan jenis *sans serif* dan *script* karena terkesan lebih santai, ringan dan kebebasan untuk pembaca anak-anak. Berikut contoh *font* dengan jenis *sans serif* dan *script*:



Gambar 13. Contoh *Font Sans Serif*
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 14. Contoh *Font Script*
(Sumber : dokumen penulis)

5. *Layout* (Tata Letak)

Layout menurut pendapat Gavin Amborse dan Paul Haris (2005:11) menyatakan bahwa penyusunan elemen-elemen bersatu dalam keserasian sehingga membentuk tampilan yang artistik. Prinsip dasar *layout* menurut pendapat Suriyanto Rustan, S.Sn (2008:75-86) menyatakan bahwa prinsip-prinsip tersebut antara lain :

a. *Sequence* (Urutan)

Sequence biasa disebut aliran atau *flow*. Tujuannya untuk mengatur urutan informasi mana yang harus dilihat pembaca. Tanpa adanya urutan pembaca akan kesulitan memahami informasinya.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis biasa disebut dengan pusat perhatian atau *point of*

interest. Ada beberapa cara untuk menciptakan penekanan, antara lain:

- 1) Membuat elemen *layout* yang jauh lebih besar dibandingkan elemen lainnya.
- 2) Warna yang kontras atau berbeda sendiri dibandingkan elemen lainnya.
- 3) Letakkan di posisi yang strategis atau menarik perhatian.
- 4) Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Balance yang dimaksud adalah pembagian berat pada bidang atau bentuk yang merata. Bukan berarti semua bidang atau bentuk harus dipenuhi dengan elemen tapi penempatannya harus tepat sehingga menghasilkan kesan seimbang. Ada dua macam keseimbangan:

- 1) Keseimbangan yang simetris
- 2) Keseimbangan yang tidak simetris

d. *Unity* (Kesatuan)

Unity yang dimaksud adalah semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat sehingga menghasilkan kesan kuat bagi pembaca. Tidak hanya kesatuan antara elemen saja namun juga informasi atau komunikasi pada konsep desain tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan untuk merancang buku ilustrasi dalam buku “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” akan dibuat dengan beberapa prinsip tersebut dan berharap pembaca nyaman saat membaca.

6. Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003:1269) kata warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya. Warna menurut pendapat Sulasmi Darma Prawira (1989:4) menyatakan bahwa salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur *visual* lainnya. Warna – warna di atas memiliki psikologi warna atau makna tersendiri

menurut pendapat C.S Jones (2015) dalam artikelnya yang berjudul “*Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images*” menyatakan bahwa seperti berikut ini:

- a. Warna merah memberi makna positif ialah gairah, keberanian, kekuatan, kegembiraan, kehidupan, kehangatan, memberi energi melakukan suatu tindakan sedangkan makna negatif ialah kekerasan.
- b. Warna jingga memberi makna positif ialah kesan hangat, bersemangat, petualangan, optimis, percaya diri, nuansa musim gugur, matahari terbenam dan kemampuan dalam bersosialisasi.
- c. Warna kuning memberi makna positif ialah kehangatan, rasa bahagia, ceria, semangat, optimis, menyolok, *extrovert*, lebih bijaksana, cerdas, kreatif dan menimbulkan hasrat ingin bermain.
- d. Warna biru memberi makna efek menenangkan pikiran, imsonia, kesan profesional, kepercayaan, ekspresi artistik, meningkatkan konsentrasi dan merangsang kemampuan berkomunikasi sedangkan makna negatif ialah kesedihan, kesendirian, kesunyian, tekanan darah tinggi.
- e. Warna hijau memberi makna positif ialah alam, menenangkan, kepribadian *plegmatis* (menyukai kedamaian di dalam dirinya), tumbuhan, mata uang, penengah dalam setiap perbedaan dan suasana yang santai.
- f. Warna ungu memberi makna positif ialah loyalitas, kemuliaan, kuat, kemewahan, energi, bijaksana dan berempati tinggi.
- g. Warna hitam memberi makna positif ialah elegan, kemakmuran, kecanggihan, keberanian, keteguhan dan pusat perhatian sedangkan makna negatif ialah suram, gelap, menakutkan dan penuh misteri.
- h. Warna putih memberi makna positif ialah kesan kebebasan, keterbukaan, suci, bersih, dan membantu mengurangi rasa nyeri sedangkan makna negatif ialah memberi rasa sakit kepala dan mata lelah.
- i. Warna coklat memberi makna positif ialah kesan hangat, modern,

canggih, nyaman, aman, kuat dan mengandung unsur bumi sedangkan makna negatif ialah kotor dan tidak ada kejujuran.

- j. Warna pink (percampuran warna merah dan putih) memberi makna positif ialah *feminism*, lemah lembut, peduli, romantis dan banyak disukai oleh perempuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan untuk merancang buku ilustrasi dalam buku “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” akan menggunakan warna – warna yang memiliki makna kegembiraan, keberanian, ceria, peduli, kebebasan dan menenangkan bagi pembaca.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

1. Judul Buku

Judul buku adalah bagian terpenting dalam merancang sebuah buku. Judul buku harus dibuat menarik dan dapat mewakili isi buku. Buku ilustrasi ini berjudul “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan *sub* judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” yang berupa sebuah buku ilustrasi yang berukuran A5 (21,0 cm x 14,8 cm). Dengan judul seperti itu penulis bermaksud mengajak *target audiens* untuk ikut membaca sebuah cerita yang punya pesan tersendiri. Buku ini menampilkan sebuah gambar menggunakan teknik *hand drawing*. Dimana gambar tersebut yang di ilustrasikan secara artistik dengan menggunakan teknik goresan pensil atau pulpen. Teknik ini untuk menambah kesan *simple*, ringan dan artistik pada buku ilustrasi tersebut. Berharap buku ilustrasi ini dapat meningkatkan minat baca dan merangsang keingintahuan anak.

2. Informasi Buku

Buku ilustrasi yang berjudul “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan *sub* judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” ini sebuah buku yang berukuran A5 (21,0 cm x 14,8 cm). buku ini akan terdiri dari 2 tokoh yang semuanya berasal dari kalangan Jawa. Terdiri dari satu orang dewasa dan satu orang anak. Isi cerita berdasarkan analisa data yang ada. Spesifikasi media yang akan digunakan buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran : A5 (21,0 cm x 14,8 cm)
- b. Bentuk : Persegi Panjang
- c. Halaman : - halaman
- d. Kertas Cetak : HVS 100 g
- e. Cover : Art Carton 100 g dan Laminasi *doff*
- f. Warna : *Full Color*
- g. Berapa Halaman : 28 halaman

- h. Karakter : Pengenalan 2 tokoh
- i. Isi : Ilustrasi tokoh, *teks*, saung dan lingkungan sekitar
- j. Deskripsi : Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran melalui sebuah cerita untuk anak-anak sebagai media lain sebagai pengganti media *online*.

3. Daftar Isi

Bagian-bagian buku secara berurutan adalah sebagai berikut :

a. Cover Depan

Buku ilustrasi dengan judul “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan *sub* judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” dan berilustrasi Freya yang sedang di dalam *frame* foto, ada elemen *suweng*, bunga, notasi musik dan coretan gambar.

b. Prolog

Berisi tulisan “Buku Ini Milik :.....” supaya sianak merasa buku ini milik dia dan harus dirawat dengan baik. Dibalik tulisan buku ini milik, di halaman selanjutnya terdapat keterangan tentang buku ini seperti dibuat oleh siapa dan undang-undang tentang hak cipta karya. Setelahnya terdapat perkenalan dari Freya untuk pembaca buku ini berisikan :

“Hai Kenalan Yuk!! Namaku Freya Diora Mulia kata Kakek arti namaku itu seorang wanita yang kaya dan berhati mulia. Hehe.. ku hanya tersipu malu mendengarnya, Aamiin..”

c. Daftar Isi

Dikarenakan buku ini mengenai tentang satu cerita, jadi tidak memiliki daftar isi. Setelah halaman perkenalan dari Freya, langsung ke halaman cerita.

d. Sinopsis

Dalam perancangan buku ini akan bercerita tentang Freya dan keluarga pergi mengunjungi rumah Kakek di Yogyakarta. Kakek

cerita banyak tentang *Cublak-Cublak Suweng*.

e. Profil Penulis

Ghina Amany Azzah, panggil saja Ghin/Nggin tapi kalau mau tulis nama panjangku jangan lupa ya, Ghina pakai H, Amany pakai Y dan Azzah pakai Z nya 2 kali ya.. Hihi. Maaf ya akuu tidak biasa memperkenalkan diri sendiri..Hehe. Waktu kecil Alm.Kakekku suka sekali bercerita denganku. Sekarang waktunya aku bercerita dengan kalian.. Hihi. Semoga suka ya.. Terima kasih untuk Alm.Kakek, Ayah, Mamah, Adik dan Pasukan kecil. Alhamdulillah

f. Cover Belakang

Berisi sinopsis dari sisi buku tersebut.

4. Konten

Ada beberapa konten dalam buku ilustrasi dengan judul “Jurnal Freya Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan *sub* judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” sebagai berikut:

- a. Pengenalan 2 tokoh ialah Freya dan Kakek
- b. Asal mula *cublak-cublak suweng*
- c. Arti dan makna dari lirik lagu *cublak-cublak suweng*
- d. Cara permainan *cublak-cublak suweng*

B. Konsep Visual

Konsep visual yang penulis buat berdasarkan kumpulan data objek dan analisa data. Kemudian menggabungkan unsur visual yang menarik, berupa ilustrasi serta permainan di dalamnya. Perancangan awal sebuah konsep visual ialah mencari referensi, membuat sket atau sketsa dan selanjutnya dilakukan dengan proses digital. Proses pembuatan digital menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*.

1. Studi Cover (Sampul)

Cover atau sampul sebuah buku terdiri dari *cover* depan dan belakang yang bisa menjadi identitas buku serta melindungi isi buku. Penulis akan membuat desain atau ilustrasi *cover* yang menarik maka buku mudah dikenali oleh pembaca saat mencari di rak buku. *Cover*

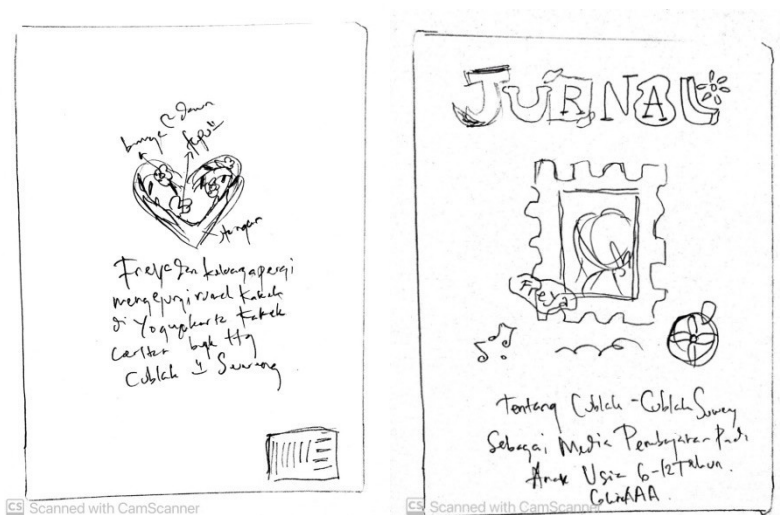
terdiri dari judul buku, pengarang buku, ilustrasi buku, nama penerbit, sinopsis buku, *barcode* harga, harga buku dan sebagainya berdasarkan poin-poin penting dari dalam buku.



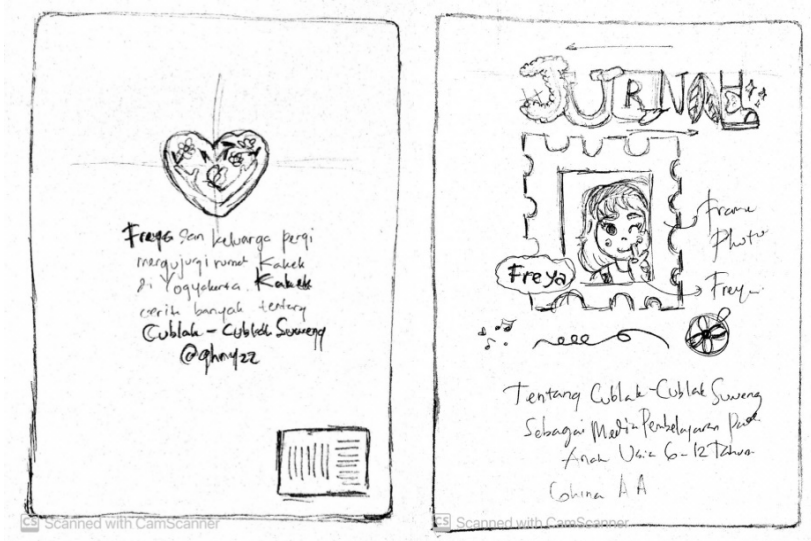
Gambar 15. Referensi Cover

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/571675746446148062/>)

Penulis menggunakan gaya ilustrasi sederhana seperti referensi yang sudah didapat bertujuan untuk mendapatkan kesan lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu sehingga disukai oleh anak-anak. *Layout cover* buku menggunakan dua *layout* berbeda tapi memiliki kesatuan warna yang sama supaya *balance*.



Gambar 16. *Sket Cover 1*
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 17. *Sket Cover 2*
(Sumber : dokumen penulis)

Bagian judul buku ialah “ Jurnal Freya” dibuat menjadi ilustrasi sedangkan “Tentang *Cublak-Cublak Suweng*” dan sub judul “Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 8-12 Tahun” hanya dibuat seperti tulisan biasa menggunakan font *Child Writing*.

Belakang

Depan



Gambar 18. *Cover Digital*
(Sumber : dokumen penulis)

2. Studi Layout

Sesuai dengan format desain yang dibahas sebelumnya, penataan *layout* dibuat satu halaman penuh yang dilengkapi dengan *teks-teks* cerita dan ilustrasi. Penulis akan menggunakan desain *layout* yang sederhana untuk ilustrasi atau *teksnya*. Mengedepankan ilustrasi dan menggunakan *teks* yang tidak terlalu panjang. Berikut penulis menggunakan beberapa referensi dan konsep *layout*:



Gambar 19. Referensi *Layout* 1

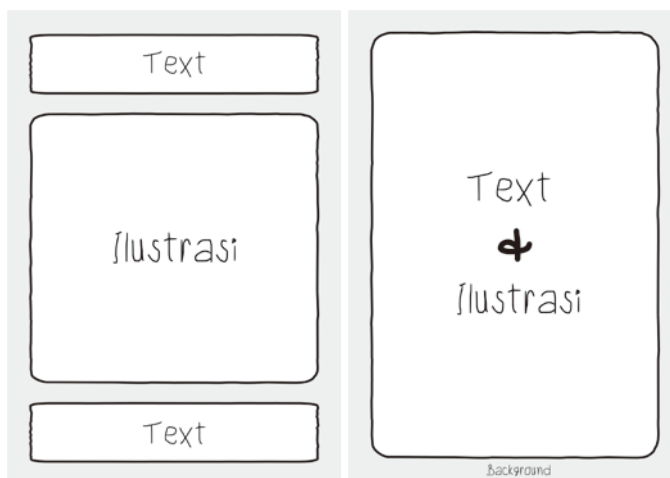
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/163114817753014839/>)



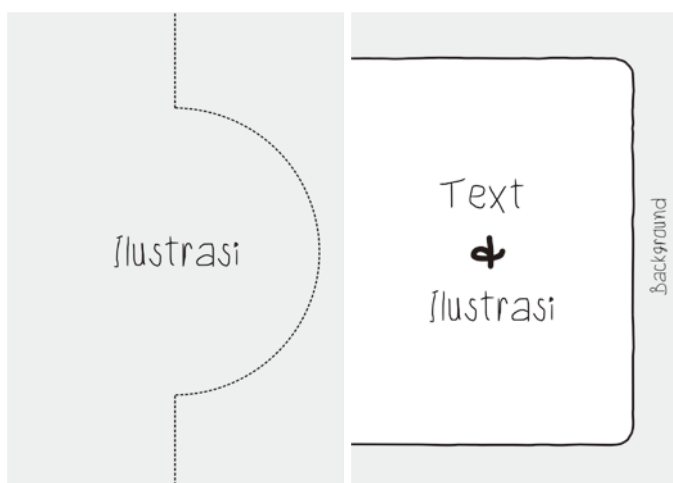
Gambar 20. Referensi *Layout* 2

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/466685580144063827/>)

Konsep *layout* isi buku berdasarkan referensi *art journal layout* yang memiliki kesan bebas dalam menempatkan ilustrasi dan *teks* cerita.



Gambar 21. Konsep *Layout* 1
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 22. Konsep *Layout* 2
(Sumber : dokumen penulis)

Penulis menggunakan konsep *layout* yang bervariasi seperti menempatkan *text* di atas, ilustrasi di tengah, *text* di bawah atau *text* panjang, ilustrasi kecil atau ilustrasi saja dan sebagainya.



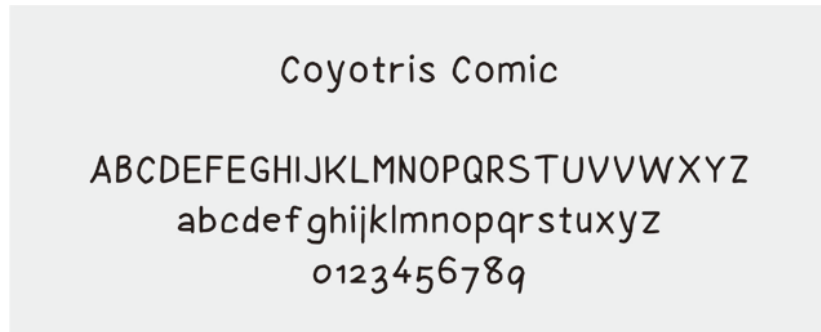
Gambar 23. Konsep *Layout* Buku 1



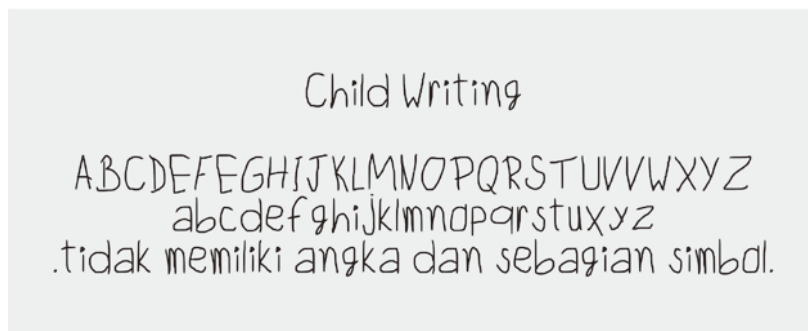
Gambar 24. Konsep *Layout* Buku 2

3. Studi Tipografi

Tipografi untuk menciptakan kesan tertentu dan kenyamanan saat membaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf dan oleh huruflah yang memandu pemahaman pembaca pesan atau ide. Tipografi pada bagian *cover* dan isi yang akan digunakan adalah *font* dengan jenis *sans serif* ialah *font coyotris comic* dan font dengan jenis fantasi ialah *font child writing*. Penulis menggunakan kedua jenis tersebut karena memiliki kesan lebih santai, ringan dan kebebasan untuk pembaca anak-anak.



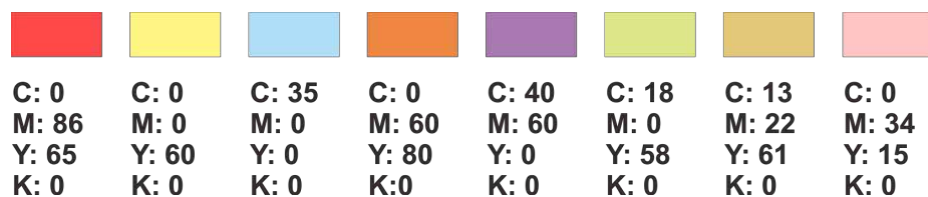
Gambar 25. *Font Sans Serif*
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 26. *Font Script*
(Sumber : dokumen penulis)

4. Studi Warna

Warna yang disukai oleh kebanyakan anak-anak adalah warna-warna yang memiliki nuansa cerah dengan mencerminkan kesan ceria dan suka bermain. Penulis akan menggunakan semua warna karena anak-anak menyukai kesan yang warna-warni. Semua warna ialah warna merah, kuning, biru, jingga, ungu, hijau, coklat, pink dan termasuk hitam dan putih.



Gambar 27. Warna Yang Digunakan
(Sumber : dokumen penulis)

5. Studi Stilasi

Stilasi adalah teknik mengubah bentuk asli dari sumber sehingga menjadi bermacam-macam bentuk baru yang bersifat dekoratif, namun ciri khas bentuk aslinya masih terlihat. Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi kartunal, karena pola-pola yang sederhana sesuai dengan *target audiens* (anak usia 8-12 tahun). Berikut adalah beberapa contoh bentuk stilasi yang digunakan penulis untuk membuat buku ilustrasi :

a. Tokoh Karakter

1) Freya



Gambar 28. Referensi Freya

(Sumber : dokumen penulis)

Referensi karakter Freya terinspirasi dari foto penulis waktu berusia sekitar 6 tahun. Penulis mengkombinasikan *style outfit* foto waktu kecilnya dari bando sampai baju dan celana kotak-kotak *overall* untuk membuat karakter Freya. Setelah itu penulis menambahkan tablet *cover* kupu-kupu dan sepatu kupu-kupu sebagai ciri *khas* Freya. Nama panjang Freya ialah Freya Diora Mulia, Freya berusia 10 tahun dan berambut hitam pendek sepundak. Freya memiliki hobi bermain *game online* di tablet kesayangannya dan suka sekali mendengarkan Kakeknya bercerita.. Freya memiliki sifat yang sangat antusias sama hal baru.

Freya sangat menyukai kupu-kupu dan capung. Ilustrasi Freya dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



Gambar 29. Sket Freya 1
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 30. Sket Freya 1
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 31. Hasil Ilustrasi Freya 1
(Sumber : dokumen penulis)



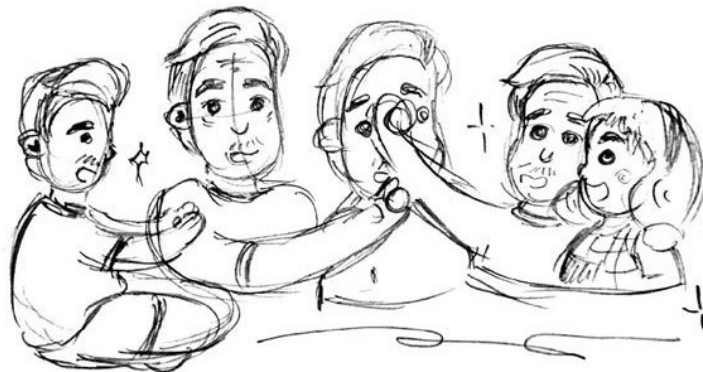
Gambar 32. Hasil Ilustrasi Freya 2
(Sumber : dokumen penulis)

2) Kakek

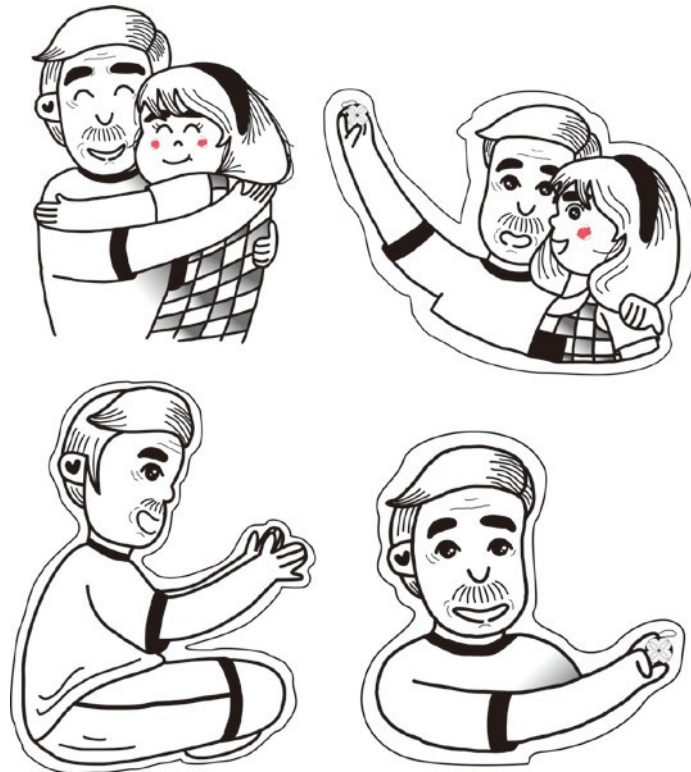


Gambar 33. Referensi Kakek
(Sumber : dokumen penulis)

Referensi karakter Kakek terinspirasi dari foto Alm.Kakek penulis. Karakter Kakek menggunakan *style outif* Alm.Kakek saat pergi ke sawah ialah baju pendek, celana pendek dan sandal jepit. Kakek berusia 65 tahun, berambut putih dan berkumis. Kakek memiliki hobi menanam padi di sawahan d bersantai di saung. Kakek memiliki sifat yang bersemangat, ceria, dan baik hati. Kakek sangat menyukai bercerita dengan cucu tercintanya, Freya. Ilustrasi Kakek dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.

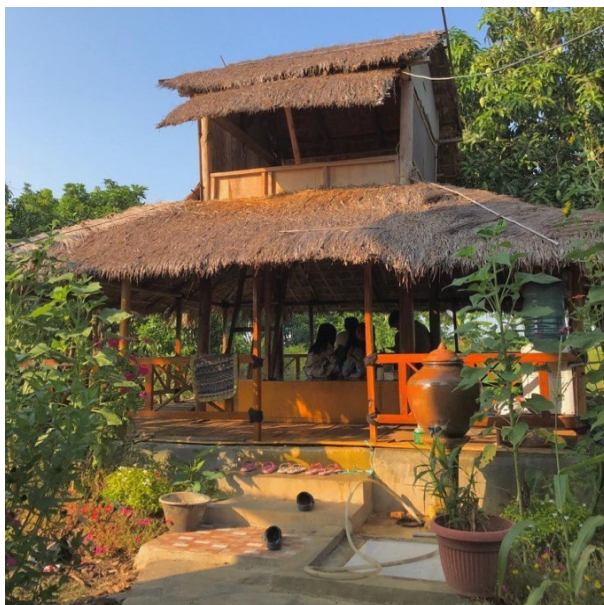


Gambar 34. Sket Kakek
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 35. Hasil Ilustrasi Kakek
(Sumber : dokumen penulis)

3) Saung



Gambar 36. Referensi Saung

(Sumber : dokumen penulis)

Referensi saung terinspirasi dari saung di rumah Alm.Kakek. Saung ini terdapat banyak sekali tanaman dan bunga yang tumbuh. Saung ini memiliki satu tangga, area bawah sangat luas sedangkan area atas sangat sempit. Ilustrasi saung dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.

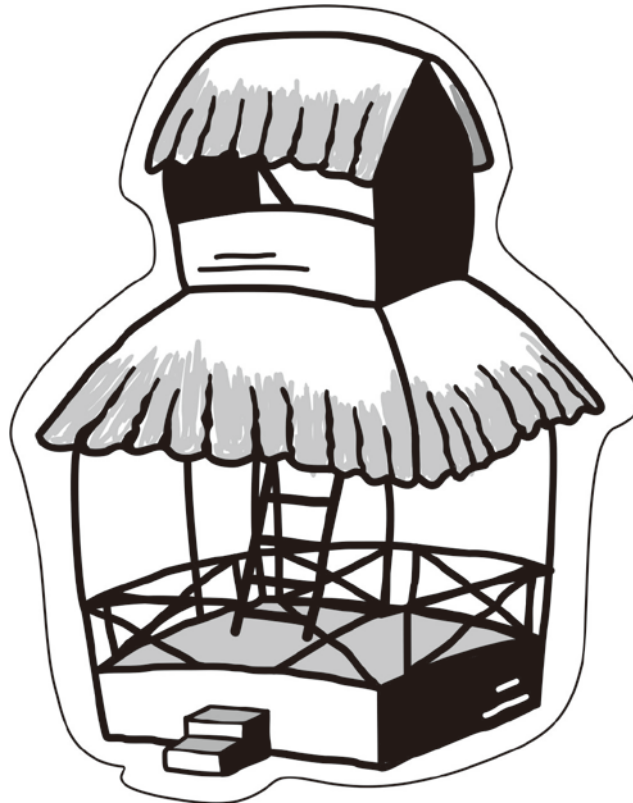


Gambar 37. Sket Saung 1
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 38. Sket Saung 2

(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 39. Hasil Ilustrasi Saung

(Sumber : dokumen penulis)

4) Kupu, capung, bunga, daun dan sebagainya



Gambar 40. Referensi Kupu-Kupu, Capung, Bunga, Daun dan sebagainya

(Sumber : dokumen penulis)

Referensi kupu-kupu, capung, bunga, daun dan sebagainya terinspirasi dari kumpulan foto penulis. Ilustrasi kupu-kupu, capung, bunga, daun dan sebagainya dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



Gambar 41. Sket Kupu-Kupu, Capung, Bunga, Daun dan sebagainya

(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 42. Hasil Ilustrasi Kupu-Kupu, Capung, Bunga, Daun dan sebagainya

(Sumber : dokumen penulis)

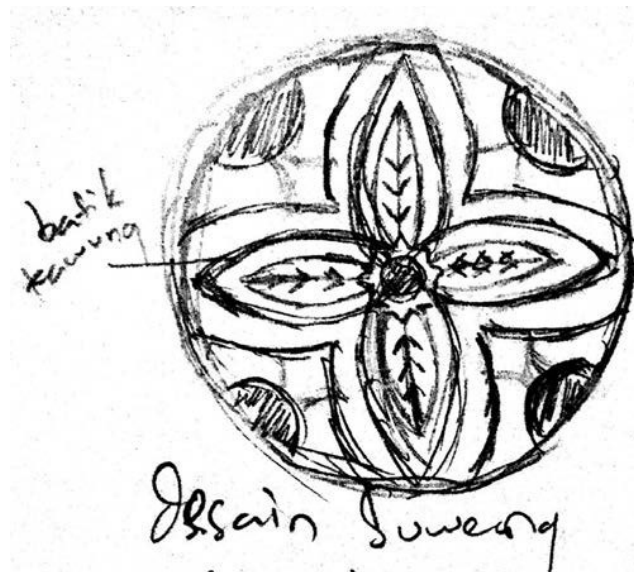
5) Batik kawung dan parang



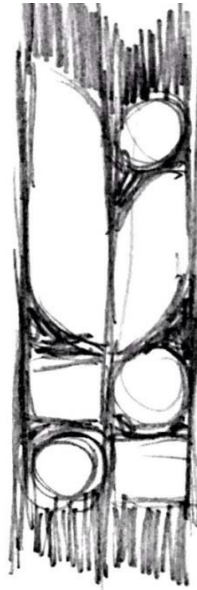
Gambar 43. Referensi Batik Kawung dan Parang

(Sumber : kumpulan foto internet)

Referensi batik kawung dan parang terinspirasi dari kumpulan foto internet. Ilustrasi batik kawung dan parang dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



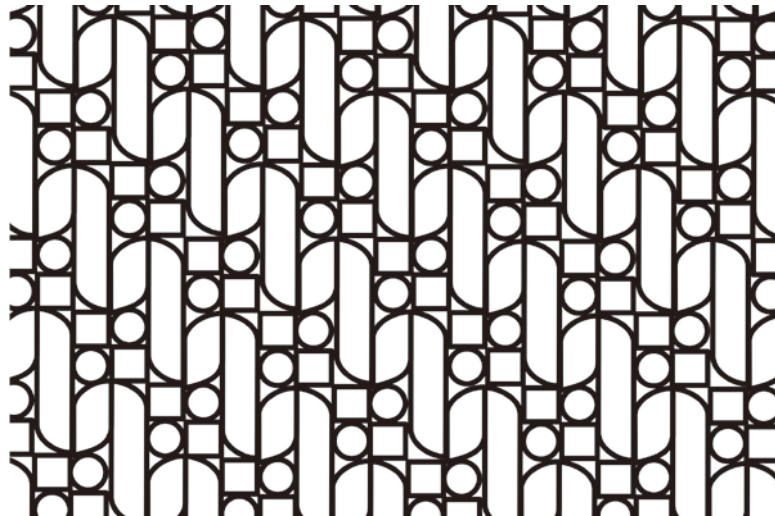
Gambar 44. Sket Batik Kawung
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 45. Sket Batik Parang
(Sumber : dokumen penulis)



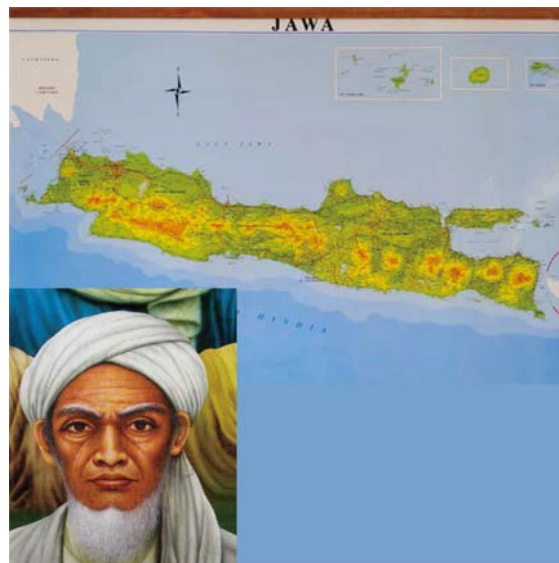
Gambar 46. Hasil Ilustrasi Batik Kawung
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 47. Hasil Ilustrasi Batik Kawung

(Sumber : dokumen penulis)

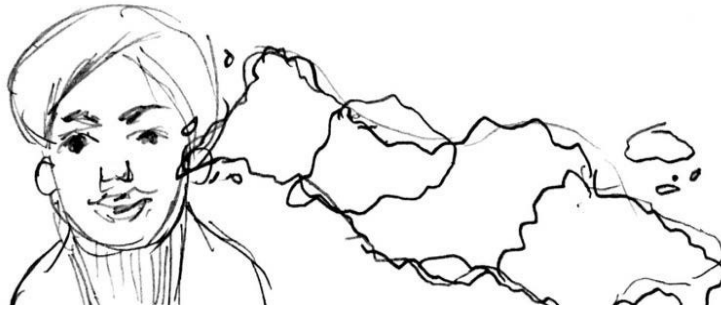
6) Sunan Giri dan peta pulau Jawa



Gambar 48. Referensi Sunan Giri dan Peta Pulau Jawa

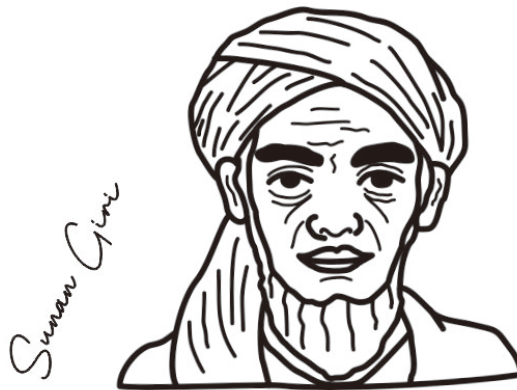
(Sumber : kumpulan foto internet)

Referensi Sunan Giri dan peta Pulau Jawa terinspirasi dari kumpulan foto internet. Ilustrasi Sunan Giri dan peta Pulau Jawa dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



Gambar 49. Sket Sunan Giri dan Peta Pulau Jawa

(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 50. Hasil Ilustrasi Sunan Giri dan Peta Pulau Jawa

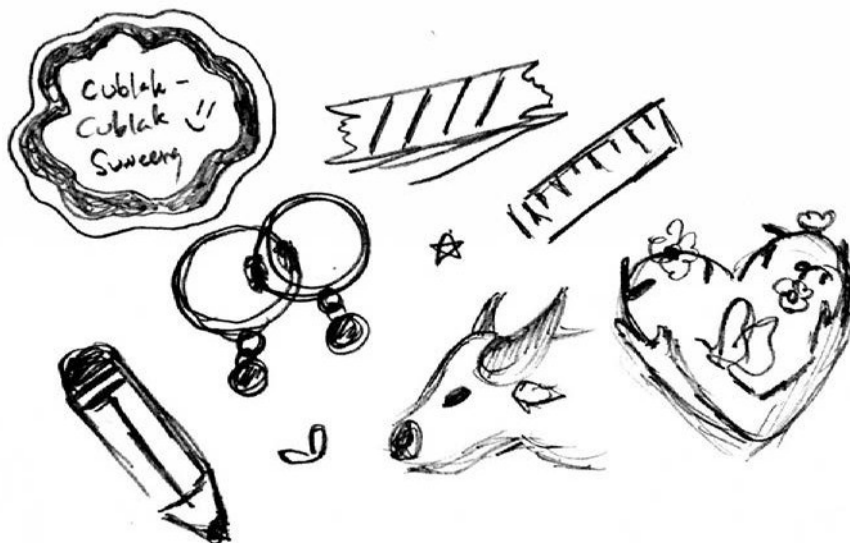
(Sumber : dokumen penulis)

7) Harta karun, anting Jawa, anak kerbau dan sebagainya



Gambar 51. Referensi Harta Karun, Anting Jawa, Anak Kerbau dan sebagainya
(Sumber : kumpulan foto internet)

Referensi harta karun, anting Jawa, anak kerbau dan sebagainya terinspirasi dari kumpulan foto internet. Ilustrasi harta karun, anting Jawa, anak kerbau dan sebagainya dibuat *sesimple* mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



Gambar 52. Sket Harta Karun, Anting Jawa, Anak Kerbau dan sebagainya
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 53. Hasil Ilustrasi Harta Karun, Anting Jawa, Anak Kerbau dan sebagainya

(Sumber : dokumen penulis)

8) Anak-anak bermain cublak-cublak suweng



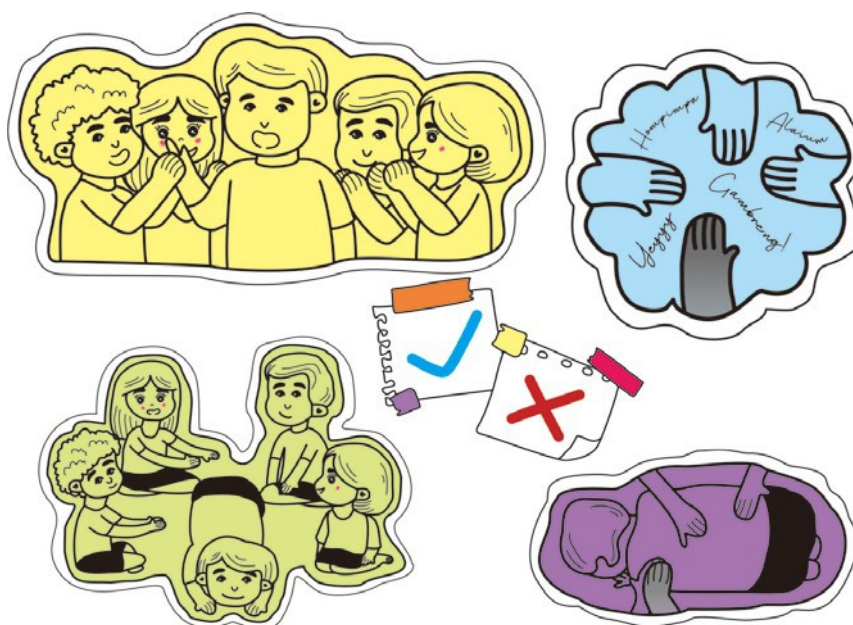
Gambar 54. Referensi Anak-Anak Bermain Cublak-Cublak Suweng

(Sumber : kumpulan foto internet)

Referensi anak-anak bermain *cublak-cublak suweng* terinspirasi dari kumpulan foto internet. Ilustrasi anak-anak bermain *cublak-cublak suweng* dibuat sesimple mungkin sehingga membentuk gambar yang lucu atau memiliki ciri *khas* tertentu.



Gambar 55. Sket Anak-Anak Bermain Cublak-Cublak Suweng
(Sumber : dokumen penulis)



Gambar 56. Hasil Ilustrasi Anak-Anak Bermain Cublak-Cublak Suweng
(Sumber : dokumen penulis)