

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter merupakan aspek penting untuk kehidupan bersosial dan sangat penting bagi generasi mendatang untuk membentuk kepribadian anak remaja Bangsa Indonesia tentang moral dan etika. Perlunya pendidikan karakter dikarenakan persentase pendidikan di sekolah lebih memberatkan ke arah peningkatan pengetahuan, daripada pendidikan karakter anak remaja. Sehingga sering kali pendidikan karakter lolos dari pemantauan yang mengakibatkan kurangnya moral dan etika anak.

Sekarang ini, pendidikan karakter di Indonesia menuju ke tahap perbaikan dan sudah mulai diperkuat. Pada saat ini pendidikan karakter di sekolah mendapatkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan pendidikan pengetahuan, namun dikarenakan masa pandemi pembelajaran sekolah dirumahkan, maka pendidikan karakter pun susah dilaksanakan karena, guru tidak bisa memantau langsung siswa dan siswi oleh sebab itu persentasi pendidikan karakter lebih diberatkan kepada orang tua pelajar yang dapat memantau secara langsung. Dari situ muncullah masalah yaitu, kurangnya media untuk pembelajaran pendidikan karakter disekolah serta yang dapat diterima dan disukai untuk remaja jaman *now* atau jaman sekarang menjadi suatu masalah, oleh sebab itu media untuk pendidikan karakter sangatlah diperlukan.

Terkait masalah tersebut adanya solusi media, atau alat yang dapat digunakan yaitu, buku digital dengan menggunakan isi cerita wayang yang hampir tidak terjamah oleh khalayak remaja, terlebih pada wayang ramayana terdapat sisi drama dan aksi yang bisa diguna memikat anak remaja serta wayang adalah aset berharga untuk pendidikan karakter remaja sekarang.

Wayang adalah sebuah seni pertunjukan dan salah satu cerita wayang yaitu ramayana. Ramayana salah satu dari jenis cerita wayang yang berasal dari agama hindu dan masuk ke Indonesia melalui tulisan jawa kuno yang disebut kitab ramayana kakawin terdiri dari 7 kitab yaitu Balakanda, Ayodyakandha, Aranyakanda, Kishkindhakanda, Sudrakanda, Yuddhakanda, Uttarakanda dan dari 7 kitab tersebut adalah pembagian permasalahan, konflik atau kejadian serta memiliki pesan yang mendidik yang ada di alur cerita ramayana seperti tentang menolong, membantu, ketulusan, dan memberi pengertian kejahatan bukan hal yang baik dan masih banyak lagi. diseni pertunjukan wayang memiliki pesan moral dan perihal kepahlawanan yang bisa dipergunakan untuk sarana pendidikan karakter anak remaja dan juga menambahkan minat atau ketertarikan anak tentang wayang, seperti yang diungkapkan oleh Isnaniah didalam jurnal Sebuah Alternatif Sistem Pendidikan yaitu munculnya wayang dapat digunakan oleh siapa saja dan dapat digunakan sebagai sarana apapun. Pertunjukan wayang kulit dapat digunakan dalam pembinaan moral,

menyampaikan pesan-pesan tertentu yang mendidik, dan dapat memotivasi semangat kemasyarakatan (Isnaniah, 2010:44).

Namun karena wayang termasuk kategori seni terdahulu, dan juga kurangnya media digital yang mudah diakses untuk anak remaja, terlebih minimnya pemahaman anak remaja mengenai Bahasa Jawa, maka anak remaja jaman sekarang banyak yang tidak tahu cerita di dalamnya. Oleh karena itu media pengantar berupa buku digital ilustrasi dapat lebih mudah diakses oleh anak remaja sekarang yang rata-rata menggunakan *Gadget*.

Buku digital adalah buku berbentuk elektronik yang dapat diakses melalui alat teknologi seperti *Gadget* atau komputer dan juga sebuah inovasi untuk mengurangi penggunaan kertas berlebihan. Buku digital memiliki daya tarik yang tinggi karena dapat mempermudah dalam kegiatan literasi di zaman modern ini, baik dari fleksibilitas yang dapat dibawa kemana saja hanya menggunakan satu perangkat teknologi dan mudahnya dalam mencari buku melalui internet di sebuah platform tertentu, oleh karena itu buku digital sangat cocok untuk pendidikan anak remaja sekarang.

Perancangan buku digital ilustrasi yang diusung untuk menambahkan ketertarikan anak remaja pastinya dengan menggunakan visual yang digemari oleh anak remaja zaman sekarang sehingga dapat memancing anak remaja berfantasi dan ceritanya menggunakan bahasa yang lebih dipahami oleh anak remaja zaman sekarang lalu, merangkai isi dari cerita wayang dengan penulisan yang bisa dinikmati oleh anak remaja sekarang sehingga pendidikan karakter tersampaikan dan tertanam secara

maksimal sekaligus memunculkan rasa penasaran anak remaja tentang wayang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan sumber ide Perancangan dari cerita Wayang Ramayana yang tepat untuk anak remaja zaman sekarang.?
2. Bagaimana merancang sebuah Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan sumber ide Perancangan dari cerita Wayang Ramayana dengan maksimal untuk menarik minat anak remaja sekarang.?

C. Tujuan

1. Membuat konsep Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan sumber ide Perancangan dari cerita Wayang Ramayana yang tepat untuk anak remaja zaman sekarang.
2. merancang sebuah Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan sumber ide Perancangan dari cerita Wayang Ramayana dengan maksimal untuk menarik minat anak remaja sekarang.

D. Manfaat

Dari penyusunan proposal tugas akhir ini diharapkan adanya manfaat yang muncul, diantaranya yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Mengembangkan kemampuan kreatifitas dan menimba ilmu dalam merancang sebuah buku digital ilustrasi dengan sumber tentang cerita wayang ramayana.

2. Bagi Masyarakat

Meningkatkan alat atau media pendidikan karakter yang tepat untuk anak remaja dan sebagai media pengantar guna memunculkan ketertarikan anak remaja tentang wayang ramayana.

E. Tinjauan Pustaka

Tugas Akhir yang dirancang oleh Amirul Roostamaji berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi “Tarian Wayang Topeng Jatiduwur” dengan Teknik Digital Painting sebagai upaya untuk mengenalkan Budaya Jombang* pada tahun 2018, tersebut membuat sebuah buku infografis ilustrasi dengan target usia 9 sampai 14 tahun yang bertujuan untuk mengenalkan Tarian Wayang Topeng Jatiduwur sebagai kebudayaan jombang, dikarenakan Wayang Topeng Jatiduwur masih belum dikenal oleh mayoritas Masyarakat Kabupaten Jombang. Oleh karena itu Amirul Roostamaji menciptakan sebuah buku infografis ilustrasi yang berisikan

informasi sejarah Wayang Topeng Jatiduwur, info topeng, info tarian dan info gerakan.

Sumber : (<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3195/1/14420100037-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>)

Tugas Akhir yang dirancang oleh Anggriano Sandy Permadi berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangan dengan teknik Digital Painting sebagai Media Informasi untuk Anak Usia 12 Tahun* pada tahun 2019, tersebut membuat sebuah buku infografis ilustrasi digital painting tokoh wayang yang tepatnya menggunakan tokoh pandawa lima, yang bertujuan untuk mengenalkan wayang pada anak-anak yang saat ini banyak yang kurang mengenal kesenian tradisional wayang. dan dikarenakan sangat dibutuhkannya media yang berbentuk gambar untuk anak-anak agar lebih memahami dan mengetahui kebudayaan wayang.

Sumber : (<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3665/1/1742010051-2019-STIKOM-SURABAYA.pdf>)

Perbedaan dari dua perancangan tugas akhir diatas dengan tugas akhir yang dibentuk ini ialah terletak pada media buku, yang dimana akan membentuk buku digital yang lebih modern, sedangkan perancangan diatas menggunakan buku cetak, lalu kebutuhan yang ditawarkan dari tugas akhir ini dibentuk lebih kearah pendidikan karakter dan pengenalan budaya wayang untuk remaja melalui isi cerita wayang ramayana, berbeda dengan perancangan diatas, yaitu menawarkan pengenalan prihal wayang kepada

target yang dituju dengan isinya yaitu, informasi serta sejarah singkat tentang tokoh wayang dan tarian wayang topeng.

Jurnal yang disusun oleh Celline Nadya Ramadhani dan Fauzi Rahman berjudul *Desain Buku informasi Wayang Ukur sebagai wujud pembaharuan Seni Pewayangan Yogyakarta* pada tahun 2019, tersebut adalah sebuah desain buku informasi wayang ukur. Didalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa para seniman wayang menciptakan wayang ukur. Wayang ukur adalah wayang jenis baru yang diperlukan di zaman sekarang, dikarenakan wayang yang sudah ada dianggap terlalu kaku, baik dari segi tata bahasa yang digunakan maupun lamanya durasi pertunjukan yang tidak sesuai kebutuhan dan keadaan zaman, oleh karena itu terciptanya wayang yang menjawab masalah tersebut guna menciptakan minat masyarakat akan cerita wayang, lalu munculnya kebutuhan buku informasi tentang wayang ukur, guna mempromosikan sebuah informasi wayang baru, isi dari buku tersebut diantaranya adalah sejarah terciptanya wayang ukur, perkembangan bentuk, unsur-unsur pementasan.

Sumber : (https://www.researchgate.net/publication/338087440_Desain_Buku_Informasi_Wayang_Ukur_sebagai_Wujud_Pembaharuan_Seni_Pewayangan_Yogyakarta)

Jurnal yang disusun oleh Burhan Nurgiantoro berjudul *Wayang dan pengembangan Karakter Bangsa* pada tahun 2011, tersebut menerangkan dan mengupas dalam mengenai wayang sebagai pengembangan karakter bangsa. Isi jurnal tersebut menjabarkan berbagai macam perspektif wayang, dimulai dari sastra, budaya, pertunjukan, karakter dan juga menerangkan munculnya pendidikan karakter dari nilai-nilai yang terdapat pada cerita wayang.

Sumber : (<https://media.neliti.com/media/publications/121044-ID-wayang-dan-pengembangan-karakter-bangsa.pdf>)

Kedua jurnal diatas sangat berguna untuk proses pembuatan karya agar merangkai sebuah cerita wayang yang sudah ada dengan seindah mungkin sehingga tidak terlihat kaku dan juga tidak bertele-tele serta menambahkan pengertian dalam proses perancangan sebuah buku dan menambahkan pengetahuan yang berguna untuk proses perancangan isi buku yaitu tentang wayang dari berbagai sudut pandang bermacam-macam dari sastra, budaya dan pertunjukan sehingga munculnya pendidikan yang membentuk karakter bangsa.

F. LANDASAN TEORI

1. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang

dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39).

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Berdasarkan pengertian di atas secara singkatnya, perancangan adalah proses dalam membentuk sebuah system. Dari kedua penjabaran di atas berguna sebagai pemahaman pengetahuan dan memperlancar dalam penyusunan karya tugas akhir yang baik dan benar serta bermanfaat sesuai perancangan yang diusung.

2. Buku

Buku adalah sumber informasi yang memiliki kumpulan lembar dan didalamnya terdapat teks atau gambar selain itu buku juga terbagi menjadi dua tipe yaitu, digital dan cetak seperti yang dijelaskan didalam jurnal Nick Soedarso dan buku Basman tompo :

a) Buku cetak :

Adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman (Soedarso, 2014 : 565).

b) Buku digital :

Buku digital biasa pula disebut dengan *e-book* atau buku elektronik. Buku digital adalah buku publikasi dalam bentuk digital (elektronik), yang terdiri dari teks, gambar, dan multimedia yang dapat dibaca pada komputer, laptop atau perangkat elektronik portable lainnya (*tablet* dan *smartphone*). Jika pada umumnya buku terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan Informasi digital yang juga dapat berwujud teks, gambar, audio maupun video (Basman Tompo, 2017 : 4).

Dari pemaparan diatas bisa disimpulkan bahwa buku terdiri dari dua tipe yaitu buku digital dan buku cetak, buku cetak adalah kumpulan lembar yang berisikan teks atau gambar lalu buku digital adalah buku yang berbentuk file elektronik yang dibuka menggunakan alat elektronik seperti *gatged* dan computer. Pemaparan diatas berguna untuk pengetahuan dalam memahami buku dan sebagai kelancaran dalam penulisan tugas akhir, lalu juga berguna sebagai penguatan media yang diambil.

3. Jenis - Jenis Buku

Nick Soedarso menjelaskan bahwa jenis-jenis buku terbagi menjadi dua kategori, yaitu :

a) Buku Fiksi :

jenis buku ini merupakan jenis yang banyak diciptakan. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Contoh buku fiksi adalah, novel, novel grafis dan juga komik.

b) Buku *non* Fiksi :

buku buku *non* fiksi banyak yang digunakan sebagai buku referensi ataupun buku ensiklopedia. Contoh buku non fiksi antara lain buku pelajaran, buku sejarah, buku biografi dan semua buku yang merupakan kejadian sesungguhnya (Soedarso, 2014 : 565).

Dari pemaparan diatas sangat berguna bagi pemahaman jenis buku dan sangat berguna bagi kelancaran penulisan. Pengertian yang dijelaskan diatas bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa jenis buku terbagi menjadi dua bagian yaitu, buku fiksi dan *non* fiksi. Yang dimaksud fiksi adalah buku yang bersifat karangang atau tulisan yang bukan mengandung kenyataan sedangkan buku *non* fiksi yang mengandung kenyataan.

4. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi (Hunt, 1996 : 110).

Menurut Rothlein dan meinbach menjelaskan bahwa buku ilustrasi ataupun buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar, dengan buku bergambar yang baik anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach, A. M,1991: 132).

Kesimpulan yang didapat dari pemaparan diatas, buku ilustrasi adalah sebuah pencampuran gambar dan teks dalam sebuah buku. Adanya ilustrasi bermaksud memberi penjelasan dari teks yang dipaparkan. Pengertian diatas memberi penerangan yang berguna untuk penguatan ilmu tentang buku ilustrasi dan memperjelas apa buku ilustrasi itu sendiri guna mempermudah dalam proses perancangan karya tugas akhir.

5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah penciptaan gambar untuk menyampaikan dan menerangkan pesan tertentu kepada objek yang dituju atau teks. Dari teks yang di ilustrasikan dapat mempermudah pembaca dalam menikmatinya serta memancing pembaca dalam berimajinasi dan dari mengilustrasikan objek tertentu dapat mempersingkat waktu saat berusaha menerima pesan yang disampaikan. ilustrasi juga sebagai alat untuk memperindah sesuatu. Seperti yang dipaparkan oleh Sugihartono, ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatches*. Dan

Sugihartono juga menjelaskan bahwa ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria. Diantaranya adalah:

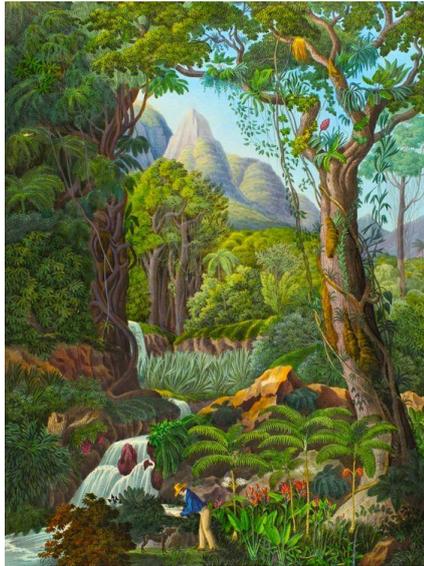
- a) Komunikatif, informatif, mudah dipahami.
 - b) Menggugah perasaan dan hasrat.
 - c) Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat.
 - d) Memiliki daya pikau yang kuat.
 - e) Memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni)
- (Supriyono 2010 : 169).

Dari penyampaian di atas berguna sebagai memperkuat pengetahuan dan memperlancar dalam penyusunan proposal sebagai syarat untuk membuat karya tugas akhir yang baik dan benar serta bermanfaat sesuai perancangan yang diusung dan berguna untuk teori dalam penciptaan karya ilustrasi dengan memperhatikan poin-poin yang ada.

6. Jenis - jenis Ilustrasi

Soedarso menjelaskan ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam berdasarkan penampilannya. Diantaranya adalah :

- a) Ilustrasi Naturalis yaitu gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*real*) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.



Gambar 01. Ilustrasi Naturalis

Sumber : (<https://id.pinterest.com/pin/540150549062681625/>)

- b) Ilustrasi Dekoratif yaitu gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.



Gambar 02. Ilustrasi Dekoratif

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/326581410484598003/>)

- c) Ilustrasi Kartun yaitu gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 03. Ilustrasi Kartun

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/477240891758242660/>,
<https://id.pinterest.com/pin/578008933403803987/>)

- d) Ilustrasi Karikatur yaitu gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 04. Ilustrasi Karikatur

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/635570566153842975/>)

- e) Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam) yaitu sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



Gambar 05. Ilustrasi Cerita Bergambar

Sumber :

(<https://id.pinterest.com/pin/362187995035246936/>,
<https://id.pinterest.com/pin/77335318591181430/>)

- f) Ilustrasi Buku Pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.



Gambar 06. Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber :

(<http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

g) Ilustrasi Khayalan yaitu gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 07. Ilustrasi Khayalan

Sumber : (<https://id.pinterest.com/pin/641692646887376655/>)

(Soedarso, 2014 : 566).

Dari penerangan jenis diatas memunculkan kesimpulan bahwa dari berbagai jenis dasar ilustrasi yang sudah dijabarkan tadi haruslah dipilih dengan menyesuaikan kebutuhan dan tujuan agar pesan yang hendak disampaikan semakin kuat. Dari penjabaran diatas sangat berguna untuk pemahaman pengetahuan dan memperlancar dalam penyusunan proposal sebagai syarat untuk membuat karya tugas akhir yang baik dan berguna untuk menentukan jenis dasar ilustrasi yang hendak diambil.

7. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter didefinisikan sebagai pengajaran yang dirancang untuk mendidik dan membantu siswa dalam mengembangkan nilai-nilai kewarganegaraan dasar dan karakter, etika pelayanan dan masyarakat sekitarnya, memperbaiki lingkungan sekolah dan prestasi belajar siswa. Program ini dapat mencakup pengajaran dan kepercayaan termasuk kejujuran, integritas, keandalan dan kesetiaan, hormat termasuk memerhatikan orang lain, toleransi dan sopan santun, tanggung jawab, termasuk kerja keras, kemandirian ekonomi, akuntabilitas, ketekunan, dan pengendalian diri dan keadilan termasuk keadilan sebagai konsekuensi dari perilaku buruk, prinsip-prinsip nondiskriminasi dan kebebasan dari prasangka; peduli termasuk kebaikan hati, empati, kasih sayang, pertimbangan, kemurahan hati dan amal; dan kewarganegaraan termasuk cinta negara, perhatian terhadap kebaikan bersama, rasa hormat kepada otoritas dan hukum dan pola pikir masyarakat (Elkind & Sweet, 2004).

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong lahirnya anak-anak yang baik. Tumbuh dengan karakter yang baik, anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmen untuk melakukan yang terbaik. Mereka melakukan banyak hal dengan benar, dan cenderung memiliki tujuan dalam hidup. Pendidikan Karakter yang efektif ditemukan di lingkungan sekolah yang memungkinkan semua peserta didik berpotensi mendemonstrasikannya untuk mencapai tujuan yang sangat penting. Tujuan pendidikan karakter lebih difokuskan pada menanamkan nilai dan

mereformasi kehidupan, sehingga bisa sepenuhnya menciptakan karakter, dan karakter mulia peserta didik, terpadu dan seimbang, dan bisa dilakukan terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari. Ini menjadi sangat penting karena pendidikan karakter memiliki posisi strategis dalam menciptakan manusia dengan karakter yang mulia (Handayani dan Indartono, 2016:511).

Dari adanya dua teori diatas bisa di simpulkan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah pembelajaran anak tentang etika dan moral yang digunakan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik, dan berguna untuk membentuk bangsa yang baik pula. Dari kedua pemaparan diatas sangatlah penting untuk memperkuat judul yang diambil penulis dan memperjelas sangat pentingnya pendidikan karakter, serta berguna sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan karakter secara teori.

8. Wayang dan kisah ramayana

Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata *watu* dan batu, yang berarti batu dan kata *wuri* dan *huri*, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut (Amir Mertosedono, 1994 : 28).

Wayang merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Wayang kulit yang memberikan hiburan sehat bagi penontonnya, adanya unsur-unsur tragedi, komedi, dan tragikomedi. Wayang bukan hanya pagelaran yang bersifat menghibur saja, tetapi juga sarat akan nilai-nilai

falsafah hidup. Di dalam cerita wayang, tiap-tiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Kehidupan di dunia ini dapat dikatakan sebagai perwujudan peperangan antara kedua buah kutub yang saling bertentangan yaitu antara kebaikan dan kejahatan, kekacauan dan ketertiban, benar dan salah, serta antara keindahan dan keburukan. Wayang diciptakan dalam berbagai lakon cerita yang mengandung pertentangan dalam diri manusia. Wayang dibawakan dan disampaikan oleh seorang dalang sebagai pelaku cerita tersebut secara dialog dan gerak perbuatan yang menghidupkan tokoh wayang dan jalan cerita. Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan berdasarkan isi cerita (Rizem Aizid, 2012 : 12).

Cerita Ramayana adalah cerita kepahlawanan yang biasa disebut dengan *epos* atau *wiracarita*. *Wiracarita* Ramayana berasal dari kebudayaan Hindu yang sarat dengan ajaran agama. Ramayana disusun dari 200 SM hingga 200 M. Ramayana adalah sebuah cerita epos atau wiracarita dari India yang ditulis oleh Walmiki (Valmiki). Ramayana terdiri dari 24.000 *sloka* (bait) dan terbagi menjadi 7 *kanda*, yaitu Balakanda, Ayodyakandha, Aranyakanda, Kishkindhakanda, Sudrakanda, Yuddhakanda, Uttarakanda (Moehkardi, 2011: 2).

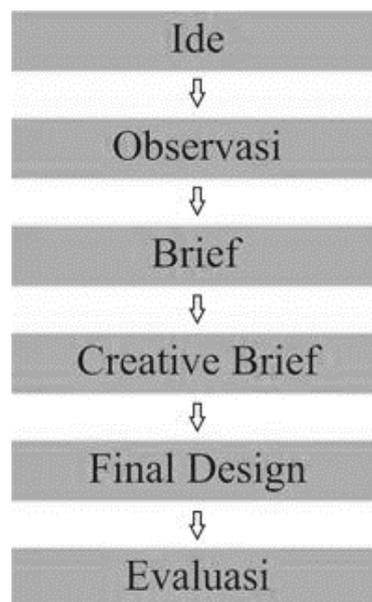
Zoetmulder menjelaskan bahwa wiracarita Ramayana pertama kali muncul di Indonesia ditulis dalam bentuk puisi Jawa kuno. Cucu

Janabadra yaitu Yogiswara menterjemahkan kitab Ramayana dalam bahasa Kawi pada tahun 903 Masehi. Terjemahan ini kemudian disebut kitab Ramayana Kakawin. Ramayana Kakawin ada 2 versi, keduanya sama-sama ditulis dalam bahasa Jawa Kuna (Kawi). Versi yang pertama bersumber pada karya sastra India abad 6-7 M. Inti cerita dalam versi yang pertama ini adalah *Ravanavadha* atau kematian Rama. Versi yang kedua disebut *Uttarakandha*, kisahnya sama dengan *Ravanavadha* karena diilhami karya Walmiki, tetapi akhir ceritanya berbeda. Perbedaan yang mencolok diantara dua versi ini adalah pada *Ravanavadha* Rama dan Sinta bertemu kembali dan bahagia, sedangkan pada *uttarakandha*, Rama terpengaruh rakyat yang sangsi dengan kesucian Sinta. Rama mengusir Sinta yang sedang mengandung. Sinta kemudian melahirkan anak kembar yang diberi nama Kusa dan Lawa, sedangkan Sinta akhirnya ditelan bumi Zoetmulder (1983: 288).

Pengertian dan penjelasan yang dipaparkan diatas adanya kesimpulan yaitu wayang memiliki arti bayangan dan wayang adalah seni petunjukan tradisional yang memiliki nilai lebih dan salah satu ceritanya ialah ramayana adalah salahsatu dari jenis cerita wayang yang berasal dari agama hindu dan masuk ke Indonesia melalui tulisan jawa kuno yang disebut kitab ramayana kakawin dan terdiri dari 2 jenis yaitu *Ravanavadha* dan *Uttarakandha* terdiri dari 7 kitab. dari pemaparan yang dijelaskan, kedua teori diatas sangatlah bermanfaat bagi memperkuat judul yang diusung yaitu, memperkenalkan kebudayaan tradisional yang sangat

berguna sebagai warisan dan pendidikan karakter untuk generasi selanjutnya dan berguna sebagai penerangan pengetahuan tentang wayang secara lebih dalam serta memperlancar perancangan penulisan.

G. Metode Perancangan



Gambar 08 : Bagan Metode Perancangan
Sumber : (Tugas Akhir Maulana Yakub, 2019)

Membuat sebuah perancangan memiliki tahapan dan proses yang harus dilakukan, Diantaranya :

- a) Ide adalah suatu pemikiran atau gagasan yang nantinya akan diolah menjadi sebuah perancangan. Ide yang mendasari dari sebuah perancangan ini adalah penyebab pembelajaran sekolah dirumahkan sehingga pendidikan karakter kurang terpantau maka dibutuhkannya media pendidikan karakter yang mewakili anak

remaja sekarang, melalui itu munculnya ide atau gagasan sebuah perancangan buku digital ilustrasi wayang ramayana yang dibentuk sesuai visual yang diinginkan anak remaja sekarang. diharapkan dapat menyampaikan pesan pendidikan karakter dan menambahkan minat anak akan kebudayaan wayang.

- b) *Observasi* adalah sarana untuk meneliti dan mengamati guna mencari sumber data yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan. *Observasi* dalam penulisan tugas akhir yang dilakukan dalam rangka memunculkan sebuah ide tersebut ialah dengan cara studi pustaka dari membaca buku, tugas akhir, jurnal dan mengamati fenomena lalu studi dokumentasi data dinas pendidikan karanganyar.
- c) *Brief* yang dibentuk ialah melalui pengumpulan data dari *observasi* lalu, meringkasnya dengan mengambil poin-poin yang penting serta disesuaikan terhadap kebutuhan perancangan yang akan dibuat agar lebih spesifik dan lebih mudah dipahami. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan ini ialah dengan cara studi pustaka dan pengumpulan data penelitian di dinas pendidikan.
- d) *Creative Brief* adalah sebuah rancangan terstruktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan menentukan cara yang tepat dalam memvisualisasikan ide kedalam bentuk visual melalui hasil *observasi* yang sudah dilakukan dan *brief* yang ditentukan.

Buku ilustrasi dibuat secara *full* digital, dari sketsa awal sampai akhir dan nantinya akan diaplikasikan juga menjadi bentuk buku digital.

- 1) Aplikasi yang dipakai dalam pembuatan buku ilustrasi ialah menggunakan, procreate, adobe photoshop.
 - 2) Media utama buku ilustrasi akan diaplikasikan kedalam bentuk buku digital.
 - 3) Media pendukung yang diambil dalam buku ilustrasi ini adalah, kartu cerita wayang, x banner, kaos, poster, pin, stiker, gantungan kunci, art print.
- f) *Final Design* adalah hasil eksekusi perancangan karya berdasarkan hasil konsep yang ditentukan dari tahap sebelumnya.
- g) Evaluasi adalah sebuah kesimpulan hasil karya yang telah dibuat apakah sudah memenuhi target yang ditentukan. Evaluasi akan dilakukan dan terlihat apabila karya sudah dipublikasikan.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari beberapa bab yang diantaranya saling memperkuat dan berkaitan, diantaranya :

BAB I

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

Berisikan informasi dari data yang telah diperoleh dari informasi studi pustaka wayang ramayana serta pengumpulan studi dokumentasi data dinas pendidikan karanganyar dan analisa SWOT.

BAB III

Berisikan konsep dari perancangan karya buku ilustrasi yang akan dibuat yaitu berupa analisa data, USP, ESP, positioning, strategi kreatif, konsep teknis dan media plan.

BAB IV

Berisikan tentang visualisasi karya buku digital ilustrasi yang dibuat dan penjelasan tentang penggunaan mock up yang akan direalisasikan.

BAB V

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari perancangan tugas karya yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang referensi buku, tugas akhir, jurnal dll