

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia terus menerus mengalami perkembangan. Mengacu pada perkembangan pendidikan di Indonesia, langkah-langkah nyata telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di dalam mengembangkan sistem pendidikan sampai kepada pengembangan pendidikan karakter. Salah satu langkah nyata yang ditempuh adalah pengembangan kurikulum belajar yang berlaku. Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran yang diberikan oleh sebuah lembaga pendidikan yang memuat rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : 2012). Hingga saat ini, setidaknya sistem pendidikan Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak 10 kali, terhitung dari kurikulum pertama tahun 1947 sampai kurikulum sekarang, yaitu kurikulum 2013.

Secara umum, di dalam kurikulum memuat isi dan materi pelajaran. Kurikulum ialah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa yang bertujuan untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan. Mata ajaran (*subject matter*) dipandang sebagai pengalaman orang pandai di masa lampau, sebagai cerminan dari ilmu pengetahuan yang tersusun secara logis dan sistematis. Mata ajaran tersebut mengisi materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik, sehingga memperoleh sejumlah ilmu

pengetahuan yang berguna. Salah satunya adalah mata pelajaran yang memuat tentang muatan lokal.

Muatan Lokal (Mulok) merupakan salah satu mata pelajaran pada satuan pendidikan yang memuat pembelajaran mengenai potensi yang mengandung nilai kearifan lokal. Muatan lokal memiliki tujuan sebagai materi pembelajaran untuk pembentukan pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan lokal, serta membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan untuk mengenal lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerah peserta didik dan melestarikan keunggulan kearifan lokal daerah yang memiliki nilai guna bagi diri sendiri maupun lingkungan demi menunjang pembangunan nasional. Muatan pembelajaran lokal yang terkait di dalam materi muatan lokal antara lain seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, hingga bahasa daerah termasuk bahasa Jawa.

Secara pendidikan, bahasa Jawa merupakan salah satu dari mata pelajaran muatan lokal yang mempelajari bahasa dan keanekaragaman budaya Jawa. Hal ini dijelaskan oleh Mulyana (2008), yang menyatakan bahwa bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara seseorang dengan orang lain oleh masyarakat Jawa. Bahasa Jawa berperan sebagai sarana untuk meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan di dalam rangka untuk melestarikan kebudayaan Jawa pada peserta didik. Budaya Jawa ini tentunya tidak hanya berkutat pada percakapan sehari-hari, termasuk juga kelayakan

kompetensi yang akan menjadi materi bagi peserta didik, seperti geguritan, aksara Jawa, hingga wayang.

Wayang adalah sebuah bentuk dari pertunjukan tradisional Jawa yang disajikan oleh seorang dalang. Sampai saat ini, wayang menjadi salah satu materi yang disajikan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang dipelajari oleh peserta didik, mulai dari SD sampai dengan SMA. Hal ini ditujukan sebagai sarana untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya Jawa kepada peserta didik. Meskipun begitu, di dalam penerapan mata pelajaran bahasa Jawa hanya membahas satu jenis dari sekian banyaknya jenis wayang di Indonesia, yaitu wayang kulit purwa yang khususnya tumbuh dan berkembang di lingkungan budaya Jawa.

Secara umum, wayang kulit purwa merupakan salah satu dari jenis wayang yang tersebar di Indonesia, yang mana memiliki umur paling tua dan sejarah yang paling panjang. Wayang kulit ini berwujud boneka yang terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditatah dan diberikan warna sesuai dengan kaidah *pulasan* pedalangan, kemudian terdapat tangkai dari bahan tanduk kerbau yang diolah sedemikian rupa hingga terbentuk alat gerak boneka yang bernama *tuding* dan *gapit*. Umumnya, wayang kulit purwa mengambil bahan cerita dari kitab Mahabharata dan Ramayana, sehingga tokoh seperti para Pandawa maupun Rama-Sinta ada di dalamnya. Selain itu, wayang juga memiliki beberapa gaya atau gagrak yang membedakan jenisnya antara satu yang lain. Gagrak-gagrak tersebut meliputi gaya Surakarta, Yogyakarta, Banyumasan, Jawa Timuran, Cirebon, dan sebagainya.

Berbicara tentang wayang, tentu tidak akan lepas dari perkembangannya sampai detik ini. Dimulai dari wayang yang digunakan sebagai media pemujaan roh-jauh sebelum kerajaan-kerajaan Hindu-Budha berkembang hingga wayang sebagai media dakwah para Walisanga di dalam penyebaran agama Islam, wayang selalu hidup di masyarakat sebagai bagian dari kebudayaan Jawa. Hal ini dikarenakan wayang memiliki tokoh dan lakon tertentu yang sering dipakai untuk memberikan pemahaman terhadap kehidupan sehari-hari, dalam masa dahulu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. (Adrian Kresna, 2012 : 21). Selain itu, wayang juga diterapkan sebagai salah satu materi di mata pelajaran bahasa Jawa, yang berperan sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya Jawa serta pendidikan karakter.

Meskipun wayang kulit purwa memiliki perkembangan dan sejarah yang panjang, namun pada kenyataannya wayang yang sekarang kurang diminati oleh orang-orang secara umum, terlebih generasi muda. Generasi muda, terutama remaja hingga anak-anak beranggapan bahwa wayang kulit itu membosankan dan terkesan kuno serta sulit dipahami, baik dari segi cerita maupun bahasa. Hal ini dikarenakan karena sedari awal, anak-anak dan remaja cenderung dipengaruhi oleh globalisasi dan budaya massa, seperti film, *anime*, dan game yang menyajikan hiburan yang lebih *fresh* dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, karakterisasi wayang yang sulit dikenal oleh anak-anak membuat wayang kulit menjadi semakin jauh di mata generasi muda. Meskipun diperkenalkan melalui materi pelajaran seperti bahasa Jawa dan buku *pepak* bahasa Jawa, namun pada kenyataannya jika materi yang segala

sesuatunya berkaitan dengan pelajaran yang bersifat lama dan lampau, seperti wayang ataupun ilmu sejarah anak-anak cenderung kurang tertarik untuk mengenal, hal ini dikarenakan materi ini identik dengan hafalan, sehingga anak-anak kurang antusias di dalam mengenal wayang kulit.

Untuk memperkenalkan wayang kulit purwa kepada generasi muda, khususnya anak-anak dibutuhkan inovasi dan kreasi baru. Sebagai contoh, fenomena *revisualisasi* tokoh sejarah, mitologi, dan legenda yang baru-baru ini sering digunakan sebagai karakter dalam game, komik, novel, maupun animasi. *Revisualisasi* karakter ini terbukti sukses untuk membawa kembali tokoh-tokoh tersebut dengan pendekatan yang menarik minat para audiens, termasuk dari kalangan anak-anak dan remaja. Selain itu, perancangan media belajar yang dibawakan secara ringan dengan visual yang mudah dikenal dan diingat oleh anak-anak akan membuat pengenalan wayang menjadi semakin efektif. Oleh karena itu, didapatkan solusi yang tepat untuk memperkenalkan wayang kulit purwa kepada anak-anak, yang mana menyesuaikan dengan minat generasi muda serta lebih *friendly* kepada anak-anak. Solusi tersebut adalah perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Hal ini ditujukan sebagai langkah alternatif di dalam mengenalkan wayang kulit ke dalam ruang lingkup anak-anak, dengan visual karakter yang menyesuaikan dengan selera anak serta dibungkus dengan bahasa karakter yang menarik dan *friendly* diharapkan anak-anak menjadi antusias dan tertarik untuk mengenal wayang kulit purwa.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengidentifikasi menjadi beberapa rumusan masalah. Antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar?

C. TUJUAN

Di dalam Tugas Akhir ini, adapun tujuan yang diharapkan dapat tercapai setelah penciptaan karya ini, diantaranya adalah :

1. Merancang konsep karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.
2. Merancang desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

D. MANFAAT

Di dalam Tugas Akhir ini, adapun manfaat yang diharapkan dapat tercapai setelah penciptaan karya ini, diantaranya adalah :

- a) Bagi Penulis.

Penulis dapat meningkatkan kemampuan di dalam merancang sebuah konsep dan strategi kreatif, terutama pada perancangan desain karakter.

- b) Bagi Universitas

Tugas Akhir berupa perancangan karakter ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dan referensi tertulis yang disediakan oleh Universitas kepada mahasiswa lain yang mana seorang mahasiswa hendak melakukan perancangan karya.

c) Bagi Masyarakat

Desain karakter dari tokoh wayang kulit purwa ini diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak – anak di dalam upaya untuk memperkenalkan tokoh wayang kulit purwa, terkhusus pada usia anak sekolah dasar.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Dilansir dari Tugas Akhir dengan judul Perancangan Super Hero Anti Narkoba sebagai Icon P4GN Sukoharjo karya Hendika Novita Sari (2020), menjelaskan mengenai perancangan desain karakter maskot sebagai Icon P4GN Sukoharjo di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba. Perancangan icon *superhero* dengan menciptakan sebuah karakter yang baru dapat menciptakan sebuah trend positif bagi masyarakat terlebih di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba di lingkungan anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak cenderung mengingat dan mengidolakan sosok *superhero* sebagai figur pahlawan pembasmi kejahatan. Desain karakter superhero ini dapat menjadi sebuah identitas baru bagi P4GN Sukoharjo di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba dan menjadi sosok figur panutan baru bagi anak-anak di lingkungan kabupaten Sukoharjo.

Tugas Akhir karya dari Hendika Novita Sari ini juga memberi manfaat mengenai perancangan desain karakter. Hendika Novita Sari memfokuskan desain karakter sebagai *icon superhero* anti narkoba yang mana *icon* ini digunakan oleh P4GN Sukoharjo sebagai simbol perlawanan narkoba di Sukoharjo. Meskipun sama-sama merancang desain karakter, Hendika Novita Sari memfokuskan karakter sebagai *icon* atau maskot perlawanan narkoba yang dilakukan oleh P4GN Sukoharjo, sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, khususnya untuk anak SD.

Sumber : Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta, dilansir tanggal 17 Februari 2021.

Dilansir dari jurnal Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan judul Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Novel Bishounen karya Brigitta Rena Estidianti (2014), menjelaskan bahwa sebuah karakter game memiliki peran di dalam mengubah citra sebuah tokoh, terutama tokoh sejarah seperti halnya tokoh dari kerajaan Majapahit. Pada jurnal ini, penulis mengemas karakter dari kerajaan Majapahit ke dalam bentuk desain karakter dengan *style ikemen* ala komik *bishounen*, yang mana di dalam pembangunan karakternya memanfaatkan pengembangan personaliti dan karakteristik tokoh-tokoh sentral dari kerajaan Majapahit dan memiliki potensi untuk membentuk sebuah karakter yang baru serta selaras dengan selera di masa sekarang, terlepas dari *style* komik klasik yang cenderung kurang diminati untuk pasar remaja saat ini. Sehingga desain karakter ini

memiliki potensi untuk mengubah citra karakter dari tokoh-tokoh sejarah yang mana memiliki peluang untuk lebih disukai oleh remaja masa kini dan dapat menumbuhkan rasa penasaran akan sejarah dan budaya Indonesia.

Jurnal ini memberikan manfaat terhadap perancangan tugas akhir ini, yaitu dapat mengetahui bagaimana perancangan sebuah desain karakter dapat mengubah citra sebuah tokoh sejarah melalui pengembangan personaliti dan karakterisasi hingga menciptakan sebuah karakter baru yang selaras dengan selera dan trend pasar remaja. Hal yang menjadi pembeda dari jurnal ini adalah bagaimana Brigitta Rena Estidianti-selaku penulis dari Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Novel Bishounen di dalam mengemas desain karakternya ke dalam media Visual Novel sebagai bentuk pengenalan tokoh-tokoh Majapahit bagi pasar remaja. Sedangkan di tugas akhir ini akan dirancang desain karakter dengan tujuan sebagai media pembelajaran tentang tokoh wayang kulit purwa dengan arah segmentasi sekolah dasar.

Sumber : (<http://repository.its.ac.id/82055/> diakses 21 Februari 2021).

Dilansir dari jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3/ Desember 2018 dengan judul Perancangan Desain Karakter untuk Short Animation 2D “Sakai” karya dari Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn., M.Sn menjelaskan tentang perancangan desain karakter dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya sikap tenggang rasa antar suku dan budaya, yang mana mengambil dari fenomena di daerah kota Duri dan diaplikasikan ke dalam media pesan berupa short 2D

animation dengan judul “Sakai”. Di dalam jurnal ini, desain karakter merupakan unsur terpenting di dalam perancangan animasi 2D yang mana karakter itu sendiri berperan sebagai tokoh yang menjalankan sebuah cerita serta menyampaikan pesan ke dalam bentuk animasi.

Di dalam jurnal ini, adapun manfaat yang diperoleh. Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn., M.Sn selaku penulis dari jurnal Perancangan Desain Karakter untuk Short Animation 2D “Sakai” menyatakan bahwa desain karakter dapat digunakan sebagai media penyampai pesan kepada masyarakat luas, yang mana pada perancangan Short Animation 2D ini mengangkat topik utama tentang Suku Sakai dan Kota Duri. Hal ini ditujukan sebagai upaya untuk memperkenalkan sifat tenggang rasa sesama suku dan budaya, seperti halnya yang tercermin di dalam perancangan desain karakter Short Animation 2D yang dibuat. Sedangkan untuk tugas akhir ini akan mengangkat topik tokoh wayang kulit purwa yang dikemas ke dalam bentuk desain karakter sebagai upaya untuk memperkenalkan dan pembelajaran wayang kulit purwa kepada anak-anak, khususnya kalangan anak sekolah dasar.

Sumber :

(<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7551> diakses 21 Februari 2021).

Dilansir dari jurnal Universitas Kristen Petra Desain Komunikasi Visual dengan judul Perancangan Karakter Tokoh Superhero dengan Gaya Chibi untuk Anak Usia 3-12 Tahun karya Franciscus E.J, Suryo Baskoro, dan Yusuf Hendra, menyatakan bahwa sebuah desain karakter mampu dimanfaatkan

sebagai media untuk memperkenalkan kembali sebuah budaya lampau kepada generasi muda yang sudah lama dilupakan. Dalam jurnal ini, budaya lampau yang diangkat adalah superhero Indonesia yang telah eksis di era 1969-1980-an dan diterapkan ke dalam bentuk karakter baru. Adapun karakter ini akan diaplikasikan kembali menjadi karakter dalam pembuatan film, game, mainan, maupun output lainnya.

Di dalam jurnal ini, adapun manfaat yang diperoleh di dalam perancangan desain karakter. Manfaat tersebut adalah pengaplikasian superhero sebagai desain karakter dalam rangka untuk memperkenalkan kembali budaya lampau Indonesia yang sudah dilupakan oleh para generasi muda. Meskipun sama-sama merancang sebuah desain karakter, Franciscus E.J dkk. hanya memfokuskan desain karakter ini sebagai media pengenalan pahlawan Indonesia lampau yang mana dapat diaplikasikan ke dalam media film, game, mainan, maupun output yang masih memiliki relevansi terhadap karakter superhero Indonesia, sedangkan untuk perancangan desain karakter pada tugas akhir ini berfokus untuk membuat desain karakter dengan tema tokoh wayang kulit purwa sebagai media pengenalan dan pembelajaran kepada anak-anak, khususnya di usia sekolah dasar.

Sumber : (<https://media.neliti.com/media/publications/84450-ID-none.pdf> diakses 1 Maret 2021).

F. LANDASAN TEORI

1. Desain

a. Pengertian Desain

Secara umum, desain merupakan sebuah rancangan atau perencanaan yang dilakukan sebelum seseorang melakukan pembuatan suatu objek, sistem, struktur, ataupun komponen. Secara bahasa, pengertian desain sudah disusun menurut beberapa kamus dan ensiklopedi yang tersusun oleh ahli bahasa dan kaum professional (Sachari, 2005 : 7-8), diantaranya :

- 1) Desain adalah garis besar, sketsa, rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (The American Collage Dictionary)
- 2) Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat (Readers Dictionary, Oxford Progressive English)

Hal ini ditegaskan oleh evaluasi dari Bruce Archer (Sachari, 2005:6), yang menyatakan bahwa desain merupakan salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda manusia. Sehingga, dari pengertian diatas dapat ditarik

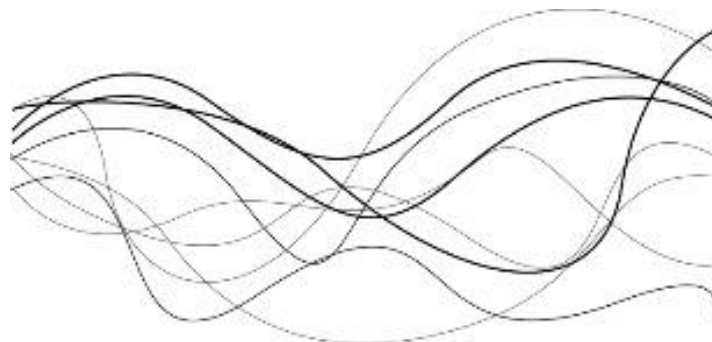
kesimpulan bahwa desain adalah perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan pembuatan suatu objek, sistem, ataupun struktur yang mana dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuan untuk mencerminkan perhatian terhadap sekelilingnya, yang dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena di lingkungan masyarakat.

b. Unsur Desain

Di dalam desain, ada beberapa unsur yang harus dipelajari di dalam merancang sebuah karya. Dilansir dari website Yayasan Pelatihan Anak Bangsa materi komputer desain dan web tentang unsur-unsur desain grafis, Unsur desain dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah :

1) Garis (*Line*)

Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan dengan titik poin yang lain sehingga membentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).



Gambar 1.1 : Garis sebagai unsur desain.
(<http://allaboutstream.org/materi/images/a%20lines.jpg>)

2) Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

Pada umumnya, bentuk dasar yang dikenal oleh orang-orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).



Gambar 1.2 : Bentuk sebagai unsur desain.
(<http://allaboutstream.org/materi/images/a%20shape.jpg>)

3) Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.



Gambar 1.3 : Tekstur sebagai unsur desain.
(<http://allaboutstream.org/materi/images/a%20texture.jpg>)

4) Ruang (*Space*)

Ruang merupakan jarak antar suatu bentuk dengan bentuk lainnya, yang mana ruang ini dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Di dalam identifikasi bentuknya, ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5) Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah salah satu unsur dari dalam desain yang menjelaskan besar kecilnya sebuah objek. Dengan unsur ini, seorang desainer dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) terhadap objek desain sehingga orang-orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6) Warna (*Colour*)

Warna merupakan sebuah unsur penting di dalam objek desain, karena warna berperan penting di dalam menampilkan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Warna

terbagi menjadi dua kelompok, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas ialah kelompok warna dengan rentang setelah dari lingkaran warna (merah sampai kuning). Sedangkan warna dingin ialah kelompok warna dengan rentang setelah lingkaran warna (hijau sampai kuning).

Menurut Albert H. Munsell (1858), warna dibagi menjadi 3 dimensi yaitu :

- Hue : Warna dasar yang terdiri dari warna merah , jingga, kuning, hijau, biru, ungu, dan lain-lain.
- Chroma : Warna yang dipengaruhi oleh tingkat gelapnya warna netral, dimulai dari abu-abu hingga seterusnya.
- Value : warna yang mana dipengaruhi oleh tingkat gelapnya warna, mulai dari tingkat paling atas (warna putih) sampai tingkat yang paling bawah (warna hitam)

c. Prinsip Desain

Di dalam sebuah perancangan desain, prinsip desain merupakan sebuah komponen penting di dalam pertimbangan perancangan karya. Dilansir dari website Internasional Design School mengenai prinsip-prinsip desain, dapat dibagi menjadi beberapa prinsip, diantaranya :

1) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan salah satu dari prinsip desain yang mana menampilkan semua komponen visual berada di titik yang seimbang, antara satu objek dengan yang lain. Di dalam

keseimbangan, ada dua pangkal pokok yang menjadi patokan di dalam menentukan prinsip ini, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Simetris diitung berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar dari arah sisi dan kanan, sedangkan asimetris memiliki pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap halaman.

2) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan di dalam prinsip desain adalah sebuah konsistensi yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan Unity, sebuah desain mendapatkan sebuah kepaduan semua elemen hingga menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat antar satu dengan yang lain.

3) Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah sebuah prinsip desain yang membuat sebuah desain memiliki sebuah irama. Irama yang dimaksud adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen dari sebuah kesatuan desain.

4) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah salah satu dari prinsip desain yang berbentuk penonjolan terhadap sebuah objek. Emphasis memiliki tujuan untuk mewujudkan pesan yang disampaikan oleh desainer sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak.

5) Proporsi

Proporsi merupakan sebuah bentuk hubungan perbandingan antara bagian satu dengan yang lain atau beberapa elemen secara keseluruhan. Dapat juga diartikan sebagai perubahan ukuran tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga gambar dengan proporsi akan terlihat distorsi.

d. Tujuan Desain

Tujuan utama dari sebuah desain adalah untuk merancang sebuah sistem yang berupa objek visual dengan tujuan agar bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat. Adapun tujuan desain yang dapat dibagi sebagai berikut :

- 1) Menciptakan sebuah objek, sistem, dan struktur secara visual yang memiliki tujuan untuk manfaat lingkungan dan masyarakat.
- 2) Menciptakan sesuatu yang mampu meningkatkan produktivitas dan efisiensi serta kualitas seorang individu.
- 3) Sebagai media seorang manusia untuk mengetahui seberapa jauh kemampuannya.

2. Desain Karakter

a. Pengertian Desain Karakter

Desain Karakter merupakan salah satu bentuk dari jenis ilustrasi yang menyajikan visualisasi karakter yang dibuat dengan segala atributnya meliputi gambar tubuh, ekspresi, pose, busana, dan gaya

(*style*). Pada umumnya, desain karakter memiliki bentuk yang beraneka ragam, baik berbentuk manusia, hewan, tumbuhan, gabungan dari dua makhluk yang berbeda, sampai benda mati, baik bersifat naturalis maupun surealis.

Di dalam buku yang berjudul *Exploring Character Design* (Kevin Hedgpeth : 2006), ada beberapa proses yang bisa diambil di dalam perancangan desain karakter. Desain karakter dapat dibentuk dengan membuat terlebih dahulu sebuah konsep yang kemudian dibangun hingga menjadi sebuah kesatuan karakter yang utuh. Tetapi, ada juga perancangan karakter dengan cara menyusun spesifikasi karakter yang akan dibuat sebagai dasar dari pembuatan karakter. Hal ini memunculkan sebuah teborsan baru melalui metode *self-interest* dan *project driven*. *Self-interest* lebih mengacu pada perancangan karakter berdasarkan pilihan dan ide dari seorang individu, sedangkan *project driven* mengarah pada pengembangan karakter yang dikembangkan sebagai bagian dari cerita, konsep game, atau ide pembuatan mainan.

Di dalam bukunya, Kevin Hedgpeth juga menyinggung bahwa di dalam perancangan desain karakter, gestur dan ekspresi karakter memiliki peranan penting di dalam menghidupkan sebuah karakter. Gestur memiliki peranan di dalam membentuk pose pada karakter agar tampak terlihat lebih hidup, sedangkan ekspresi karakter dapat diterapkan sebagai media untuk menunjukkan emosi dari karakter yang

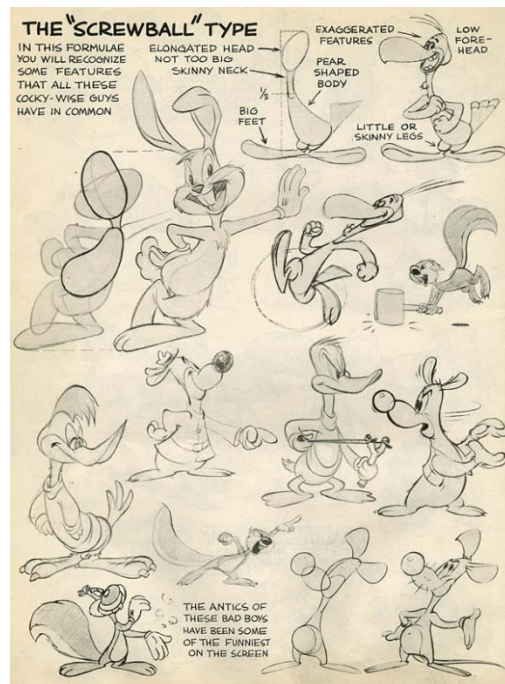
memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dari *creator* atau desainer yang dicitrakan melalui sebuah karakter.

b. Tipe Desain Karakter

Di dalam perancangan desain karakter, adapun beberapa tipe-tipe karakter yang bisa digunakan sebagai bahan rujukan di dalam membuat sebuah desain karakter. Adapun tipe-tipe tersebut yang mana dilansir dari buku *Advanced Animation* karya Preston Blair, diantaranya adalah:

1) The Screwball

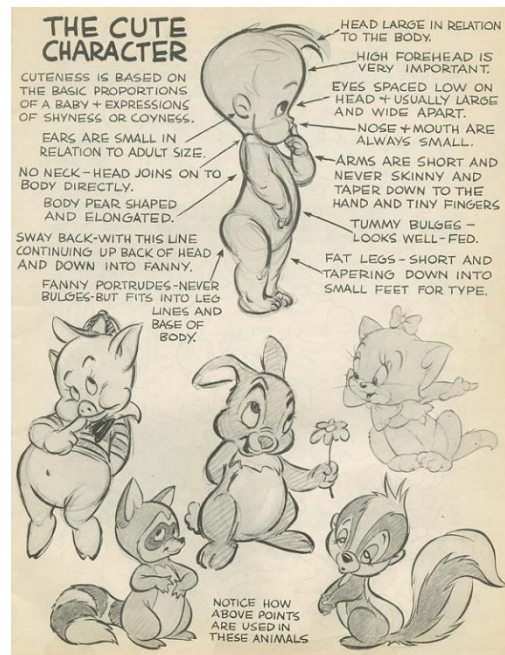
The Screwball memakai teknik penggambaran kepala yang memanjang, leher yang tidak terlalu besar, dan bentuk karakter yang kurus. Pada umumnya, tipe ini memiliki ciri khas telinga yang cenderung lebih besar. The Screwball sering dipakai untuk menggambarkan tokoh yang jenaka.



Gambar 1.4 : Desain Karakter The Screwball.
 (<https://idseeducation.com/wp-content/uploads/2018/03/1-1.jpg>)

2) The Cute Character

The Cute Character memakai teknik penggambaran dengan bentuk seperti tubuh bayi dengan ekspresi malu-malu, tidak memiliki leher, badan berbentuk seperti buah pir, dengan ukuran kepala yang biasanya lebih besar dari ukuran badannya. Sehingga, tipe ini menghasilkan kesan karakter yang lucu, imut, dan menggemaskan.



Gambar 1.5 : Desain Karakter The Cute Character.
 (<https://idseeducation.com/wp-content/uploads/2018/03/2.jpg>)

3) The Heavy Character

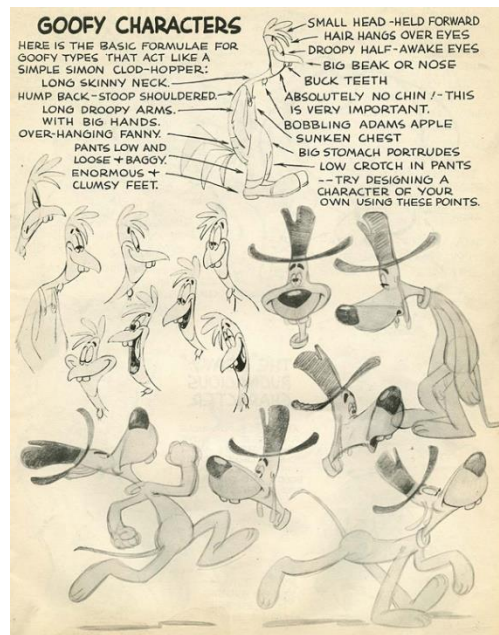
The Heavy Character memakai bentuk badan yang besar dengan kaki dan kepala lebih kecil dari badan karakter. Pada umumnya, Heavy Character dibuat untuk menggambarkan seorang karakter yang memiliki sifat *antagonis* dan merupakan lawan dari *protagonist*.



Gambar 1.6 : Desain Karakter The Heavy Character.
 (<https://idseeducation.com/wp-content/uploads/2018/03/3.jpg>)

4) The Goofy Character

The Goofy Character memiliki bentuk tubuh yang tinggi dan kurus dengan bentuk kepala yang agak lonjong dengan hidung yang besar, memiliki dua gigi di depan.



Gambar 1.7 : Desain Karakter The Goofy Character.
 (<https://idseeducation.com/wp-content/uploads/2018/03/4-2.jpg>)

3. Wayang Kulit Purwa

1. Pengertian

Secara bahasa, Wayang Kulit Purwa memiliki arti awal yang mana memiliki umur paling tua dibandingkan dengan wayang kulit yang lain. Menurut Adrian Kresna (2012 : 21) menyatakan bahwa wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai dengan lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Bayangan itu dipahami sebagai gambaran perwatakan dan karakter manusia sebagai gambaran kehidupan di dalam isi cerita. Model wayang di Jawa yang paling terkenal adalah wayang kulit purwa, suatu tokoh wayang dalam lakon tertentu sering

dipakai untuk memberikan pemahaman terhadap perjalanan hidup sehari-hari, dalam masa dahulu, sekarang, dan masa yang akan datang.

Hal ini ditegaskan melalui pendapat dari Soetarno (1995:1). Soetarno menjelaskan bahwa wayang kulit merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang sangat populer dan disenangi oleh berbagai lapisan masyarakat di Jawa. Selain kepopulerannya wayang kulit wayang kulit juga merupakan satu-satunya jenis wayang yang ada di Jawa yang masih bertahan sampai sekarang.

Sesuai namanya, wayang kulit dibuat dari bahan dasar kulit dengan menggambarkan wujud manusia maupun binatang, yang diperlihatkan dengan satu sisi, sehingga menghasilkan visual karakter yang miring. Namun, berbeda dengan karakter raksasa (*buto*) dan kera (*kapi*) yang masih menunjukkan dua matanya secara nampak. Isi dari cerita wayang merupakan pandangan budaya Jawa tentang dunia, mulai dari jaman purba sampai raja-raja Jawa.

Hal ini juga dijelaskan oleh Maria A. Sardjono (1992) yang dikutip oleh Ardian Kresna (2012:21) wayang kulit merupakan suatu rangkuman tindakan simbolis yang terpadu dan terdiri dari berbagai unsur, berupa seperangkat gamelan, seperangkat wayang kulit, seperangkat lakon, seperangkat lagu, dan seperangkat manusia yang mempergunakan aturan-aturan, termasuk tata cara dalam hal berpakaian, bersikap, dan berbahasa, begitu erat dengan kehidupan orang Jawa.

Bila disimpulkan dari pernyataan-pernyataan diatas, wayang kulit purwa merupakan suatu bentuk seni pertunjukan tertua dari budaya Indonesia, terkhusus Jawa yang mana berwujud pergelaran gerakan bayangan yang dapat bergerak dengan lakon yang dihidupkan oleh seorang. Bayangan tersebut diyakini sebagai gambaran perwatakan dan karakter manusia sebagai gambaran kehidupan di dalam sebuah cerita yang dibawakan.

2. Sejarah Perkembangan Wayang Kulit Purwa

Wayang kulit purwa merupakan salah satu jenis wayang yang ada di Indonesia yang memiliki umur sangat tua dibandingkan dengan jenis wayang yang lain. Meskipun berumur sangat tua, pada kenyataannya wayang kulit ini menjadi salah satu dari jenis wayang yang paling dikenal oleh masyarakat Indonesia, terkhusus pada masyarakat Jawa. Hal ini dikarenakan wayang kulit purwa berbeda dengan jenis wayang lain dan mampu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Kemampuan untuk bertahan hidup itu dikarenakan wayang kulit purwa mengandung nilai-nilai historis, filosofis, dan pedagogis yang mendalam, sehingga wayang kulit purwa tidak pernah mati.

Wayang kulit purwa tentunya tak lepas dari sejarah yang panjang. Menurut Ardian Kresna (2012:17) asal-usul wayang dimulai sekitar tahun 1500 SM, dimana masyarakat pada saat itu meyakini bahwa setiap benda yang hidup pasti memiliki ruh baik maupun ruh jahat. Wayang

kemudian dipresentasikan sebagai bentuk ilusi maupun bayangan serta perwujudan dari upaya penggambaran kehidupan manusia pada umumnya.

Pada awalnya, wayang digunakan sebagai media untuk pemujaan ruh. Adapun setelah zaman kerajaan Kadari di Singasari, terutama pada zaman Airlangga dan Jayabaya, ketika kebudayaan Hindu dari India tersebar dalam kehidupan di masyarakat Jawa, munculah cerita Mahabharata dan Ramayana. Kemudian, munculnya agama Islam di Nusantara dengan ditandai runtuhnya Kerajaan Majapahit, wayang berubah fungsi menjadi media dakwah oleh para wali penyebar agama Islam, cerita dalam lakon pewayangan tersebut dianggap sebagai cerminan kehidupan manusia di dunia dan mengandung nilai moral yang tinggi. (Ardian Kresna, 2012:30)

Sejarah perkembangan wayang kulit Purwa tak lepas dari peran para Walisanga, khususnya Sunan Kalijaga di dalam upaya untuk menyebarkan agama Islam di Indonesia. Menurut babad Cirebon, Sunan Kalijaga merupakan orang yang pertama kali melakukan pertunjukan wayang kulit sekaligus menjadi dalang dengan diiringi gamelan sekaten asli Cirebon. Wayang yang pada awalnya menjadi bagian dari prosesi upacara keagamaan pada masyarakat Hindu dan Budha dengan ditambahkannya sesaji, kemudian berubah ketika agama Islam masuk. Walisanga menggunakan wayang sebagai media penyebaran agama

Islam dengan menyisipkan nama-nama dan lakon cerita yang bernafaskan Islam.

Di dalam segi sumber cerita, wayang kulit masih mengacu kepada kitab Mahabharata dan Ramayana, yang kemudian oleh Sunan Kalijaga disesuaikan dengan dasar-dasar ajaran agama Islam. Seperti misalnya dengan penciptaan tokoh Punakawan yang diyakini merupakan personifikasi dari kesembilan Walisanga di dalam menjalankan dakwah agama Islam, diantaranya : Semar, Gareng, Ceblek, Dawala, Cingkring, Witorata, Bagol, Curis, dan Buntung.

Dalam pementasannya, wayang selalu memiliki pakem atau lakon yang hampir sama yang merujuk pada kisah di dalam kitab Ramayana dan Mahabharata. Namun, di dalam pertunjukannya dalam tetap memiliki wewenang di dalam memodifikasi cerita maupun menyisipkan pesan moral di dalam lakon yang akan dibawakan.

Bila disimpulkan, wayang kulit purwa pada awalnya digunakan sebagai media pemujaan ruh yang kemudian pada zaman kerajaan dan masuknya agama Hindu dan Budha munculah kitab Mahabharata dan Ramayana yang menjadi kitab pedoman utama di dalam pementasan wayang, Hingga pada munculnya Islam di Indonesia wayang berubah fungsi yang semula digunakan sebagai media pemujaan menjadi media dakwah yang dilakukan oleh Walisanga.

4. Concept Art Gaya Gambar.

Concept Art terbagi ke dalam beberapa jenis atau gaya penggambaran menurut kategorinya. Diantaranya adalah Realis, Simbolik, Kartun, *Anime*, *Hard Surfaces*, *Organic*, dan *Environment* (Withrow, 2007 : 56).

a. Realis

Realis atau gaya realism adalah salah satu gaya gambar yang mana mengutamakan kesesuaian keadaan sesungguhnya di dalam kehidupan dunia nyata.

b. Simbolik

Simbolik merupakan gaya gambar yang mana concept artist melambangkan sesuatu secara simbolis, sehingga tidak bisa diketahui makna gambarnya bila tidak membaca penjelasan mengenai gambar tersebut.

c. Kartun

Kartun atau *cartoon* merupakan gaya gambar yang lucu dan menghibur, yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa maupun animasi.

d. Hard Surfaces

Gaya gambar hard surfaces merupakan sebuah definisi untuk segala sesuatu buatan manusia, misalnya mesin, robot/*mecha*, dan lain-lain. *Hard surfaces* memiliki arti secara literal yaitu permukaan yang keras.

e. Organic

Organic merupakan sebuah definisi untuk penggambaran *fantasy* realis seperti *monster, elf, orc*, dan sebagainya. Istilah ini lebih sering digunakan untuk karakter hidup non manusia.

f. Environment

Environment merupakan penggambaran concept art yang mencakup tentang lanskap, *setting* cerita, dan suasana. Mengabaikan porsi dari pengolahan karakter, environment concept art lebih memusatkan pada lingkungan yang akan digunakan atau berhubungan dengan karakter yang akan muncul nantinya. Gaya gambar ini lebih memiliki tujuan untuk mendukung cerita. Environment concept art sendiri biasanya dibuat setelah concept art selesai.

g. Anime

Anime merupakan cara gambar bergaya Jepang yang diperkenalkan oleh Osamu Tezuka pada awal 1960an. Serupa dengan gaya kartun, yaitu penggambarannya yang lucu dan menghibur. Hanya saja gaya anime atau manga lebih mengutamakan pada pembawaan warna pada karakternya, serta menggunakan sedikit elemen garis. Gaya gambar anime atau manga lebih sering mempertahankan proporsi anatomi manusia, berbeda dengan gaya kartun yang bebas mendeformasi suatu karakter. Penggambaran gaya anime atau manga ini awalnya lebih banyak ditujukan untuk anak-anak, karena sifat gambarnya yang lucu dan kekanak-kanakan.

Namun demikian, seiring berkembangnya jaman gaya gambar ini mulai banyak digunakan untuk orang remaja dan dewasa.

Gaya gambar chibi sendiri sebenarnya tidak terdeskripsi secara langsung pada pembagian gaya. melainkan gaya chibi adalah gaya gambar yang bercabang dari kategori anime atau manga. Chibi merupakan istilah dari bahasa Jepang (chibi=kecil), biasa digunakan dalam istilah Jepang untuk menyebut anak-anak, orang yang pendek, binatang kecil, dan sebagainya. Selain itu, istilah chibi juga digunakan untuk mengkonotasikan sesuatu yang lucu dan mungil. Gaya gambar chibi pertama kali digunakan oleh komikus Jepang *Momoko Sakura* dalam *Chibi-Maruko-Chan*, 1986. Secara umum, penggambaran chibi membawakan karakternya dengan ukuran kepala yang bulat besar (*oversized*), dan badan yang kecil, membuat karakternya menjadi seperti anak kecil. Gaya gambar ini dibuat sedemikian rupa karena memang mengutamakan pada pembawaan ekspresi dan emosi karakternya dengan cara yang berlebihan (*exaggerated*).

5. Concept Art Prinsip Character.

Di dalam buku *Character Design* milik Steven Withrow, terdapat 3 jenis dari dasar concept art berdasarkan penggambaran prinsip character, diantara adalah :

a. Identity

Penggambaran karakter haruslah menarik dan sesuai dengan ciri khas masing-masing karakter. Apabila karakter yang heroic, karakter itu akan digambarkan dengan kesan yang gagah dan kuat, begitu pula sebaliknya. Namun, penggambaran karakter bukan hanya berdasarkan pada kesan menarik, tetapi ketepatan karakter juga harus diperhatikan dalam pembuatan concept art.

b. Functionality

Setiap karakter atau konsep yang dibuat harus memiliki kejelasan fungsi, atau setidaknya memiliki suatu alasan mengapa hal tersebut ada, atau perlu digambarkan. Sehingga tidak terdapat informasi kosong yang disampaikan dari suatu karakter. Ada baiknya bila setiap elemen visual karakter membangun konsep karakter yang akan dibawakan menjadi satu kesatuan.

c. Personality

Karakter tokoh akan lebih kuat, bermakna dan hidup apabila dipahami lebih dahulu segala sesuatunya tentang karakter tersebut, seperti fisik, sifat, latar belakang, ataupun historisnya. Sehingga dapat dideskripsikan dengan baik bentuk karakter yang akan dikembangkan.

6. Media Belajar

a. Pengertian Media Belajar

Media Belajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku

sampai penggunaan alat elektronik, dengan tujuan untuk menjelaskan atau memvisualisasikan sebuah materi. Hal ini dijelaskan oleh pendapat H. Malik (1994), yang menyatakan bahwa media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan, serta media belajar juga merupakan sebuah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, yang termasuk dalam teknologi perangkat keras. (National Education Association : 1969).

Media belajar dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dipergunakan sebagai media untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan maupun ketrampilan seorang siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti *tape recorder*, buku, kaset, video camera, video recorder, film, *slide*, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat *verbal*

- 2) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- 4) Menjadikan pengalaman manusia dari hal yang abstrak menjadi konkret
- 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpotensi meningkatkan prestasi belajar
- 6) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar lebih aktif

b. Fungsi dan Manfaat Media Belajar

Menurut Hamalik (1986) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2010:15), mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media belajar pada kegiatan belajar mengajar (KBM) menambah keefektivitas di dalam penyampaian materi dan pesan pelajaran. Selain itu, media pembelajaran diyakini membantu siswa di dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan sebuah data dengan menarik dan terpercaya. Selain itu, media pembelajaran selalu membawa dan membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat bagi siswa di dalam menjalani proses belajar, serta mampu untuk

memantapkan pengetahuan pada siswa dan menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentz (1982) yang dikutip oleh Hujair AH. Sanaky (2009:6), mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, dan Fungsi Kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Fungsi Atensi memiliki peran untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran dengan materi pelajaran yang ditampilkan.

2) Fungsi Afektif

Fungsi Afektif merupakan sebuah fungsi yang terlihat dari tingkat kenikmatan seorang siswa atau peserta didik di dalam belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual memiliki peran untuk menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif merupakan fungsi yang berupa lambang visual atau gambar yang memperlancar pencapaian tujuan di dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam sebuah gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi yang berwujud sebuah konteks dari hasil penelitian untuk memahami teks yang bertujuan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi ke dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran di dalam proses kegiatan belajar mengajar, antara lain sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Bahkan pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih mudah melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasi, memamerkan, dsb.

c. Jenis Media Belajar

Media Pembelajaran memiliki berbagai macam jenis. Mayoritas media yang hampir selalu dipakai oleh instansi pendidikan (sekolah maupun universitas) adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, media belajar lain seperti gambar, model, *overhead projector* (OHP) dan objek-objek nyata yang lain juga sering dimanfaatkan instansi pendidikan di dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian, media lain seperti kaset, VCD, *slide*, serta program pembelajaran computer masih jarang digunakan walaupun media-media tersebut tidak asing lagi bagi tenaga pendidik.

Menurut klasifikasi yang dikategorikan oleh Seels dan Richey yang dikutip oleh Arsyad (2016:31) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kategori atau golongan yang menaunginya. Adapun jenis-jenis tersebut, diantaranya :

- 1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah sebuah media yang menghasilkan dan menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis maupun fotografis. Kelompok media ini meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual ini merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran yang lainnya. Contoh media pembelajaran cetak adalah

buku teks, modul, buku petunjuk, majalah, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dsb.

2) Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan yang berupa audio dan visual. Contoh media audio visual adalah audio rekaman, video pembelajaran, video klip, film edukasi ,dsb.

3) Media hasil teknologi berbasis computer

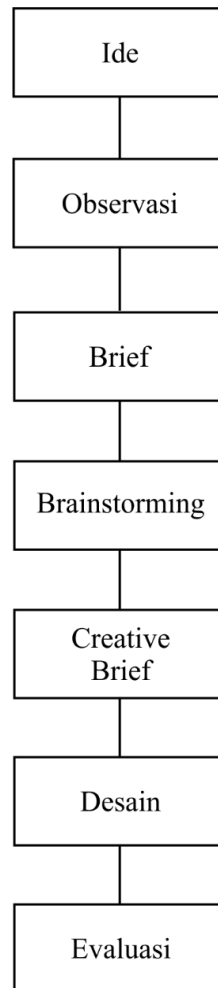
Media hasil teknologi computer merupakan sebuah media yang menggunakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprocessor. Berbagai jenis aplikasi berteknologi computer di dalam pengajaran dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan computer). Contoh media berbasis computer adalah media TIK/ Informatika yang diakses secara *daring*, website interaktif, aplikasi android, dsb.

4) Media gabungan

Media gabungan merupakan sebuah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer. Contoh dari media

gabungan adalah *teleconference*, video game pembelajaran, video mapping interaktif, *augmented reality*, dsb.

G. METODE PERANCANGAN



Gambar 3.1: Bagan metode perancangan.
(*Enrico, 2022*)

1. Ide

Dengan adanya ide atau gagasan, seorang desainer memiliki modal besar untuk menentukan konsep yang tepat di dalam melakukan perancangan sebuah karya desain, yang mana pada tugas akhir ini

dirancang sebuah desain karakter yang bersumber dari tokoh wayang kulit purwa yang ditujukan sebagai media pembelajaran bagi anak sekolah dasar. Dengan perancangan gagasan yang matang serta penentuan konsep yang baik akan memiliki pengaruh kepada proses observasi data. Oleh karena itu, ide yang dirancang di tahap awal ini sebisa mungkin dimatangkan di dalam perencanaan penggalian data dan penentuan konsep tema yang diambil agar observasi data yang akan dilakukan di tahap selanjutnya dapat berjalan baik dan efisien.

2. Observasi

Di dalam metode ini, dilakukanlah penggalian data dalam rangka untuk memenuhi apa saja yang harus dipersiapkan di dalam perancangan desain karakter. Observasi data yang dilakukan dalam rangka untuk memperoleh informasi di dalam perancangan desain karakter meliputi membaca skripsi maupun tugas akhir pengkaryaan baik dari perpustakaan kampus maupun *e-library*, membaca jurnal *online*, membaca buku cetak maupun *e-book* yang memiliki relevansi terhadap konsep tema yang diambil, peninjauan lembaga pendidikan seperti dinas pendidikan di kota setempat serta melakukan tinjauan website lembaga pendidikan untuk memperoleh data yang lebih akurat. Setelah berbagai data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data melalui tahap Brief.

3. Brief

Di dalam tahap ini, semua data yang terkumpul disaring dan diolah dengan tujuan untuk mengidentifikasi data yang akan diterapkan ke dalam konsep. Adapun data-data dari hasil observasi dipaparkan ke dalam bentuk penjelasan detail dengan tujuan agar data yang didapat menjadi mudah dipahami dan lebih terstruktur.

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk perancangan tugas akhir perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, antara lain sebagai berikut :

- 1) Wawancara dengan Dinas Pendidikan sebagai pendukung pengumpulan data dalam membuat perancangan karakter.
- 2) Pustaka dengan menelaah melalui buku, *e-book*, jurnal, dan skripsi, dan tugas akhir sebagai sumber data yang akurat dalam penulisan tugas akhir.
- 3) Dokumen seperti foto maupun dokumentasi visual lain yang dapat digunakan sebagai referensi dan tolak ukur di dalam merancang sebuah karya.

b. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam rangka untuk menyusun perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, diantaranya adalah :

- 1) Observasi atau *survey* data terhadap objek yang akan diteliti. Di dalam penggalan data ini, digunakanlah wawancara dengan dinas pendidikan untuk mendapatkan data yang sesuai sebagai sumber data pada perancangan tugas akhir.
- 2) Tinjauan pustaka sebagai media untuk pengumpulan data tertulis. Data tertulis tersebut meliputi buku, *e-book*, jurnal, skripsi, tugas akhir, serta sumber-sumber data lain yang bersifat *online* (data yang diperoleh dari website) maupun sumber data yang bersifat *offline* (buku-buku yang tersedia di perpustakaan)
- 3) Dokumentasi yang berisi mengenai foto maupun video hasil dari observasi data di tahap sebelumnya. Adapun foto-foto ini didapatkan melalui dokumentasi langsung ketika peninjauan lokasi maupun foto-foto yang didapatkan lewat internet yang memiliki relevansi terhadap tugas akhir yang akan dirancang.

4. Brainstorming

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan konsultasi kepada beberapa pihak dengan tujuan untuk memperoleh solusi di dalam menyelesaikan masalah. Adapun langkah yang dilakukan, yaitu konsultasi kepada dosen pembimbing secara rutin. Dengan dilakukannya konsultasi, diharapkan data-data yang didapatkan dapat dikembangkan hingga menjadi sebuah kesatuan data yang memiliki nilai

keakuratan data yang baik, serta membangun pondasi perancangan yang kuat.

5. Creative Brief

Pada tahap ini, data-data dari proses Brief dan Brainstorming yang sudah diidentifikasi akan dikembangkan menjadi analisa data serta perancangan strategi kreatif guna menyusun visual karakter tokoh wayang kulit purwa yang sesuai dengan hasil penggalian data yang dilakukan di tahap sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan di dalam menyusun strategi perancangan desain karakter pada tugas akhir ini, diantaranya adalah :

- a. Menyusun analisa data yang akan digunakan di dalam perancangan desain karakter, meliputi segmentasi (demografi, geografis, psikografis, behavior), USP (Unique Selling Point), ESP (Emosional Selling Point), dan Positioning.
- b. Menyusun strategi kreatif yang akan digunakan di dalam perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, meliputi konsep ilustrasi yang akan digunakan sampai kepada perancangan media plan yang akan diterapkan di dalam desain karakter.
- c. Ilustrasi yang sudah terkonsep, akan diilustrasikan secara digital sebagai sketsa awal melalui *software Paint Tool SAI*. Di *software* ini berlangsung proses dari eksekusi desain karakter, meliputi

pembuatan sketsa sampai dengan *final design*. Untuk perancangan media plan, digunakan software *CorelDraw*.

- d. Untuk pengaplikasian ilustrasi dari desain karakter, nantinya akan diaplikasikan ke dalam bentuk *prototype figur karakter*.
- e. Sedangkan untuk media pendukung, akan diaplikasikan ke dalam bentuk figure karakter, *notebook*, kaos (*t-shirt*), poster, pin, *keychain*, *sticker pack*, *labelbook*, masker kain, *hand sanitizer* dan *x-banner*.

6. Desain

Di tahap ini, sudah dilakukan eksekusi karya berdasarkan dari rancangan konsep strategi kreatif yang sudah disusun di tahap sebelumnya.

7. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir di dalam metode perancangan konsep karakter tokoh wayang kulit purwa. Di tahap ini, memuat tentang kesimpulan hasil karya tugas akhir yang telah dirancang, apakah sudah sesuai dengan ketentuan serta memberi solusi untuk permasalahan yang diangkat pada tugas akhir ini.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Di dalam sistematika penulisan, adapun beberapa bab yang akan dirancang secara sistematis yang bertujuan untuk menjabarkan mengenai konsep

perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar, antara lain sebagai berikut :

BAB I

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II

Berisi tentang identifikasi data dari data yang akan dibahas di dalam tugas akhir, meliputi data wayang kulit purwa, data Sekolah Dasar di ruang lingkup kota Surakarta dan analisa SWOT.

BAB III

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat, meliputi analisa data, (Segmentasi, USP atau Unique Selling Point, ESP atau Emosional Selling Point, dan positioning), analisa karakter, strategi kreatif, konsep teknis, dan media plan.

BAB IV

Berisi tentang perwujudan karya yang dibuat dan juga berisi penjelasan secara detail mock up yang akan digunakan sebagai media perancangan desain karakter tokoh wayang kulit purwa yang akan dibuat.

BAB V

Berisi simpulan dan saran dari perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa yang sudah dirancang.