

**ERANCANGAN BUKU POP-UP WAYANG SUKURAGA
DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds)*

SKRIPSI

Oleh

Dini Octaviani

17186017



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

PERNYATAAN PENULISAN

JUDUL : PERANCANGAN BUKU *POP-UP WAYANG SUKURAGA*
DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP

NAMA : Dini Octaviani

NIM : 17186017

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing – masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti – bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Sukabumi, 6 Oktober 2022

Dini Octaviani
17186017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* WAYANG SUKURAGA DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP

NAMA : Dini Octaviani

NIM : 17186017

Tugas akhir penciptaan ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang skripsi tanggal 10 November 2022 menurut pandangan kami, skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S,Ds)

Sukabumi, November 2022

Pembimbing 1,

Elida Christine Sari, S.Ds, M.Pd.
NIDN.0418048303

Pembimbing 2,

Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
NIDN.0416019501

Ketua Pengaji,

Samuel Rihi Hadi Utomo, S.Ds, M.A.
NIDN. 0429069502

Ketua Program Studi

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Prof. Dr. Ir. H. Koesmawan, M, Sc, MBA, DBA.

NIDN : 001407520

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* WAYANG SUKURAGA DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP

Oleh:

**Dini Octaviani
17186017
Program Studi Desain Komunikasi Visual**

Tugas akhir ini berjudul Perancangan Buku Pop-Up Wayang Sukuraga Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Kelas 1 SDN 03 Cidadap. Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa kelas 1 di SDN 03 Cidadap. Dalam meningkatkan nilai-nilai tersebut penulis berinisiatif untuk menggunakan buku pop-up dengan objek kesenian Wayang Sukuraga sebagai media untuk memberikan nilai-nilai karakter kepada siswa kelas 1. Kesenian Wayang Sukuraga dipilih sebagai objek dalam penyusunan Tugas Akhir ini karena merupakan kesenian salah satu kebanggaan Kota Sukabumi yang bukan dikenal di ranah lokal saja, melainkan sudah mencapai internasional. Oleh karena itu, agar dapat mewujudkan hal tersebut maka dibuatlah perancangan yang melalui tahapan-tahapan proses produksi diantaranya pra produksi melalui pencarian ide, penulisan naskah skenario, pembuatan karakter, dan pembuatan storyboard. perancangan dibuat melalui tahapan-tahapan proses produksi diantaranya pra produksi melalui pencarian ide, penulisan naskah skenario, pembuatan karakter, dan pembuatan storyboard. Lalu dilanjutkan dengan tahap produksi dimana penulis mengolah apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya, kemudian pada tahap akhir yaitu pasca produksi dimana berisi tahap penyempurnaan Buku Pop-Up guna mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk menjadikan informasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan penulis menganalisis Buku Pop-Up yang sudah dibuat melalui pendekatan ilmu desain komunikasi visual yaitu elemen-elemen yang terkandung dalam desain komunikasi visual (warna, ilustrasi, tipografi). dibuatkannya Buku Pop-Up tentang Wayang Sukuraga menjadi suatu upaya untuk meningkatkan karakter anak agar teredukasi dari arti lakon Wayang Sukuraga.

Kata Kunci: *pop-up*, nilai-nilai, wayang sukuraga

ABSTRACT

DESIGN OF POP-UP BOOK SUKURAGA TO IMPROVE CHARACTER EDUCATION VALUES FOR CLASS 1 STUDENTS OF SDN 03 CIDADAP

by:

Dini Octaviani

17186017

(Visual Communication Design Study Program)

This final project is entitled Designing a Pop-Up Book of Puppet Sukuraga in Improving Character Education Values for Grade 1 Students of SDN 03 Cidadap. The purpose of the preparation of this final project is to improve the character education values of grade 1 students at SDN 03 Cidadap. In improving these values, the author took the initiative to use a pop-up book with the object of Puppet Sukuraga art as a medium to provide character values to grade 1 students. Puppet art Sukuraga was chosen as the object in the preparation of this Final Project because it is an art that is one of the prides of Sukabumi, which is not only known locally but internationally. Therefore, in order to realize this, a design was made that went through the stages of the production process including pre-production through idea search, script writing, character creation, and storyboard. The design of this pop-up book went through 2 stages, namely making the design and making the book. Designing begins with sketching the character of the Sukuraga puppet, then converting the sketch into digital form, which is followed by digitizing the cover and contents of the book and converting the file into png form for printing. As for making pop-up books, it is done by 2 techniques, namely cutting and presentation techniques.

Keywords: pop-up, values, wayang sukuraga

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya dalam setiap langkah kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini guna melengkapi dan sebagai syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana. Yang di mana Skripsi ini penyusun berikan judul:

“PERANCANGAN BUKU POP-UP WAYANG SUKURAGA DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan motivasinya, sehingga mampu terselesaikannya penyusunan judul Skripsi guna menyelesaikan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Kurniawan ST.,M.Si, MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradifta Junfithrana. S.Pd.,MT selaku Bidang Akademik.
3. Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan arahan,masukan,saran serta berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Ibu Elida Christine Sari, S.Ds, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan penguji yang telah memberikan arahan, masukan,saran serta berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Bapak Rifky Nugraha S.Pd M.Ds. selaku dosen pembimbing II dan penguji yang telah memberikan arahan, masukan,saran serta berbagai pengalaman kepada penulis.
6. Para dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Nusa Putra yang telah memberikan ilmu, wawasan selama kuliah.
7. SDN 1 Cidadap selaku sekolah untuk menjadi tempat penelitian saya.
8. Orang tua, keluarga, teman-teman dan sahabat yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan serta motivasi baik secara moral ataupun material kepada penulis.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Dini Octaviani
NIM : 17186017
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN BUKU POP-UP WAYANG SUKURAGA DALAM MENINGKATKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SISWA KELAS 1 SDN 03 CIDADAP”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : 6 Oktober 2022

Yang Menyatakan,

Dini Octaviani
17186017

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PENULISAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penciptaan	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.2 Unsur-unsur Desain.....	8
2.1.3 Prinsip-prinsip Kerja Desain	20
2.1.4 Kampanye	25
2.1.5 Layout	26
2.1.6 Ilustrasi	26
2.1.7 Media Pembelajaran.....	28
2.1.8 Media <i>Pop-up Book</i>	30
2.1.9 Wayang	32
2.1.10 Wayang Sukuraga	34
2.1.11 Karakter Lakon Wayang Sukuraga	35

2.1.12	Nilai Karakter.....	36
2.2	Kajian Hasil-Hasil Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		45
3.1	Kerangka Pemikiran	45
3.2	Kajian Literatur	45
3.2.1	Metode Penelitian	46
3.2.2	Desain Penelitian.....	47
3.2.3	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.2.4	Metode 5W 1H	48
3.2.5	Konsep Media	50
3.2.6	Bentuk Media.....	51
3.2.7	Metode S.W.O.T	51
3.2.8	Pra Produksi	52
3.2.9	Akses Media.....	58
3.2.10	Strategi Kreatif	58
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Analisis Visual.....	59
4.1.1	Halaman Cover.....	59
4.1.2	Halaman Bibir	62
4.1.3	Halaman Tangan	64
4.1.4	Halaman Mata	66
4.1.5	Halaman Telinga	68
4.1.6	Halaman Hidung	71
4.1.7	Halaman Kaki	73
4.1.8	Media Pendukung Puzzle	76
4.1.9	Media Pendukung Buku Bergambar	78
4.1.10	Media Pendukung Kemasan Minuman	79
4.1.11	Media Pendukung Gantungan Kunci	80
4.1.12	Media Pendukung Kalender.....	82
4.1.13	Media Pendukung <i>Totebag</i>	83
4.1.14	Media Pendukung Stiker	84

BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal timeline	8
Tabel 2.1 Nilai Karakter.....	40
Tabel 3.1 Kajian Literatur	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram alur.....	7
Gambar 2.1 Contoh macam-macam garis	10
Gambar 2.2 Contoh bentuk geometri	10
Gambar 2.3 Contoh bentuk natural	11
Gambar 2.4 Contoh bentuk abstrak.....	11
Gambar 2.5 Lukisan Van Gogh	12
Gambar 2.6 Contoh kontras pada poster pertunjukan balet	13
Gambar 2.7 Contoh Ukuran	13
Gambar 2.8 Munshell Color System.....	14
Gambar 2.9 Skema Warna Analog.....	15
Gambar 2.10 Contoh warna primer.....	16
Gambar 2.11 Contoh warna sekunder	16
Gambar 2.12 Contoh warna tersier	17
Gambar 2.13 Contoh penggunaan keseimbangan simetris pada poster acara basket	22
Gambar 2.14 Contoh penggunaan keseimbangan asimetris pada poster barcelona..	23
Gambar 2.15 Contoh penggunaan Rhythm pada arsitektur	24
Gambar 2.16 Contoh penggunaan penekanan.....	25
Gambar 2.17 Contoh kesatuan	25
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran	46
Gambar 3.2 Sketsa Karakter wayang sukuraga.....	54
Gambar 3.3 Digitalisasi lakon Wayang Sukuraga	55
Gambar 3.4 Digitalisasi Cover.....	56
Gambar 3.5 Digitalisasi Isi Buku.....	58
Gambar 4.1 Cover	61
Gambar 4.2 Halaman Bibir	64
Gambar 4.3 Halaman Tangan	66

Gambar 4.4 Halaman Mata	68
Gambar 4.5 Halaman Telinga	70
Gambar 4.6 Halaman Hidung	72
Gambar 4.7 Halaman Kaki.....	74
Gambar 4.8 Puzzle	76
Gambar 4.9 Buku Bergambar	78
Gambar 4.10 Kemasan Minuman	79
Gambar 4.11 Gantungan Kunci	80
Gambar 4.12 Kal ender	81
Gambar 4.13 <i>Totebag</i>	82
Gambar 4.14 Stiker	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses yang di dalamnya terdapat suatu aturan dan prosedur yang harus dijalani oleh setiap peserta didik. Setiap peserta didik memiliki tanggungjawab yang sama dalam proses pembelajaran. Pendidikan menjadi pilar utama untuk memajukan generasi penerus bangsa demi perkembangan intelektual anak. Perkembangan intelektual tersebut nantinya akan membentuk kepribadian atau karakter anak. Karakter yang ada pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh kondisi psikologis anak dan lingkungan keluarga, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh pergaulan anak. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi perkembangan pembentukan karakter pada anak. Karakter yang dimiliki anak dapat menentukan pola pikir mereka dalam melakukan suatu tindakan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat pentingnya karakter dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang kuat, perlunya pendidikan karakter yang dilakukan dengan tepat. Dapat dikatakan bahwa pembentukan karakter merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan kepedulian oleh berbagai pihak, baik oleh pemerintah, masyarakat, keluarga maupun sekolah. Kondisi ini akan terbangun jika semua pihak memiliki kesadaran bersama dalam membangun pendidikan karakter. Dengan demikian, pendidikan karakter harus menyertai semua aspek kehidupan termasuk di lembaga pendidikan. Idealnya pembentukan atau pendidikan karakter diintegrasikan ke seluruh aspek kehidupan, termasuk kehidupan sekolah.

Pendidikan karakter yang menjadi fokus penelitian ini yaitu Wayang Sukuraga. Wayang Sukuraga lahir di Sukabumi pada tahun 1997. Bermula pada tahun 1993 seorang pria asli Sukabumi yang bernama Effendi atau akrab disapa Fendi Sukuraga membuat lukisan bertema anggota tubuh manusia. Pada awal berdirinya hasil karya lukisannya tersebut mengikuti pameran yang

diselenggarakan di Malaysia pada tahun 1997. Dari situlah karyanya menuai banyak kritik dan saran dari para seniman lukis yang lain dan mahasiswa, kebanyakan saran yang ia terima berupa dorongan untuk mengalih-wahanakan lukisannya tersebut ke dalam lakon pementasan. Tahun 1997 pun menjadi tahun kelahiran Wayang Sukuraga, setelah tiga tahun dikandung dalam pemikiran kang Fendi, kelahirannya saat itu ditandai dengan dipentaskannya pada suatu program acara di stasiun televisi yang kemudian berkembang menjadi satu kesenian Wayang dan dikenal di kancah nasional, bahkan di beberapa negara tetangga hingga saat ini. Dalam Wayang Sukuraga siswa dapat mempelajari pendidikan karakter di setiap karakter wayang yang dipelajari.

Buku merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk kita. buku adalah benda yang wajib dimiliki apabila mereka ingin mengenal lebih luas terhadap pengetahuan yang sudah pernah dialami, dipelajari, diteliti, dicatat serta dikembangkan oleh orang-orang terdahulu kita. Dari jaman ke jaman, buku dalam perkembangannya hadir ke berbagai bentuk seperti majalah, novel, komik, buku pelajaran dan buku *pop-up*.

Buku *pop-up* menjadi salah satu media yang berfokus pada perkembangan moral individu anak karena pada masa kanak-kanak (dari usia dini hingga 10 tahun) terjadi penyerapan informasi yang sangat pesat hingga membentuk dasar-dasar berpikir seorang anak sampai menjadi dewasa. Masa pembelajaran dasar ini tidak akan terulang dua kali, sehingga orang tua dan pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pendidikan anak perlu menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menstimulasi perkembangan daya pikir anak sekaligus menanamkan nilai-nilai budi pekerti pada anak. Di sini lah buku *pop-up* memainkan peran yang sangat penting. Buku *pop-up*, dengan ilustrasi yang “tepat” dan terdapat bacaan dari arti lakon Wayang Sukuraga dapat menjadi daya tarik yang sangat baik bagi anak-anak sehingga anak bisa bermain sambil belajar dengan aktif dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan di SDN 03 Cidadap kepada siswa kelas 1, permasalahan yang dihadapi oleh guru yakni saat lengah atau tidak dalam pantauan guru, siswa sering turun dari kursi dan menjahili teman, sehingga menyebabkan pertengkar, semangat belajar pun berkurang karena adanya teknologi dan nilai-

nilai karakter pada diri siswa pun mulai menurun. Kemungkinan siswa jahil itu disebabkan karena bosan, dan siswa merasa jemu. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak menyukai pelajaran yang aktif serta interaktif, seperti ketika guru bercerita atau belajar dengan menggunakan metode game. Adanya buku *pop-up* di sekolah peneliti berharap agar siswa mengetahui tokoh karakter dalam buku *pop-up* dan mengetahui nilai karakter yang terkandung dalam buku *pop-up* tersebut sehingga siswa mengambil pelajaran yang ada pada isi buku *pop-up* tersebut. Selain itu, buku *pop-up* ini memang layak untuk digunakan dalam penanaman nilai karakter.

Dari permasalahan diatas maka dibutuhkannya kampanye atau *public relation*, seperti yang dikatakan oleh John E. Marston bahwa *Public Relation* merupakan sesuatu yang direncanakan berupa komunikasi persuasif yang didesain untuk mempengaruhi segmen publik tertentu. Dan Desain Komunikasi Visual sebagai pemecah masalah seperti yang diutarakan oleh Sumbo, Tinarbuko (1998:66) yaitu Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecah masalah (komunikasi atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru diantara desain yang baru.

Berlandaskan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa dengan judul “Perancangan Buku *Pop-up* Wayang Sukuraga dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa kelas 1 SDN 03 Cidadap”.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti yaitu bagaimana perancangan buku *pop-up* Wayang Sukuraga yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SDN 03 Cidadap dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Informasi dibuat melalui media buku *pop-up*.
2. Isi buku yang dibuat seputar karakter yang terdapat pada lakon Wayang Sukuraga.
3. Segmentasi perancangan buku ini ditujukan khusus bagi siswa kelas 1 SDN 03 Cidadap.

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini untuk menjawab pertanyaan dari bagian rumusan masalah. Sehingga dapat menghasilkan buku *pop-up* Wayang Sukuraga yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 1 SDN 03 Cidadap dalam rangka meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat yang didapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini adalah sebagai upaya untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman dalam menulis karya tulis ilmiah dan memperdalam bidang yang diteliti yaitu, menciptakan sebuah inovasi terhadap buku *pop-up* Wayang Sukuraga dalam meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa.

2. Bagi sekolah

Manfaat perancangan media ini untuk mengedukasi bagi para siswa/siswi dan mendukung bagi para guru dalam proses pembelajaran mengenai pendidikan karakter yang kemudian menerapkannya melalui praktik yang diwajibkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan yang dapat dipakai untuk penelitian lebih lanjut serta menjadikan *input* untuk menambah wawasan dan pengetahuan apabila ada pengembangan penelitian sejenis berikutnya.

4. Bagi khalayak umum

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi edukasi serta referensi untuk mengenal Wayang Sukuraga sebagai sebuah bentuk kesenian dan budaya, serta sebagai identitas masyarakat Sukabumi selaku tempat lahirnya Wayang Sukuraga melalui pengenalan mengenai konsep Desain Komunikasi Visual.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi menjadi beberapa bagian dengan disertakan sistematika penyampaiannya, sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal berisikan halaman cover, judul, Kata pengantar

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari 3 bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian.

Bab I Latar Belakang

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Pengumpulan Data Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini berisikan konsep dan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang melandasi permasalahan penelitian serta menjadi acuan penulisan sesuai dengan topik pembuatan dalam penelitian, yang meliputi pengertian dan definisi, teori umum dan teori khusus.

Bab III Metode Penciptaan

Proses penentuan metode yang akan digunakan pada proses penelitian hingga pembuatan seperti menjelaskan tentang proses pembuatan buku bergambar dimulai dari analisis lapangan, pencarian ide, pembuatan *script*, pembuatan *storyboard* sampai masuk ke tahap produksi dan dilanjutkan dengan proses *finishing* pada tahap pasca produksi.

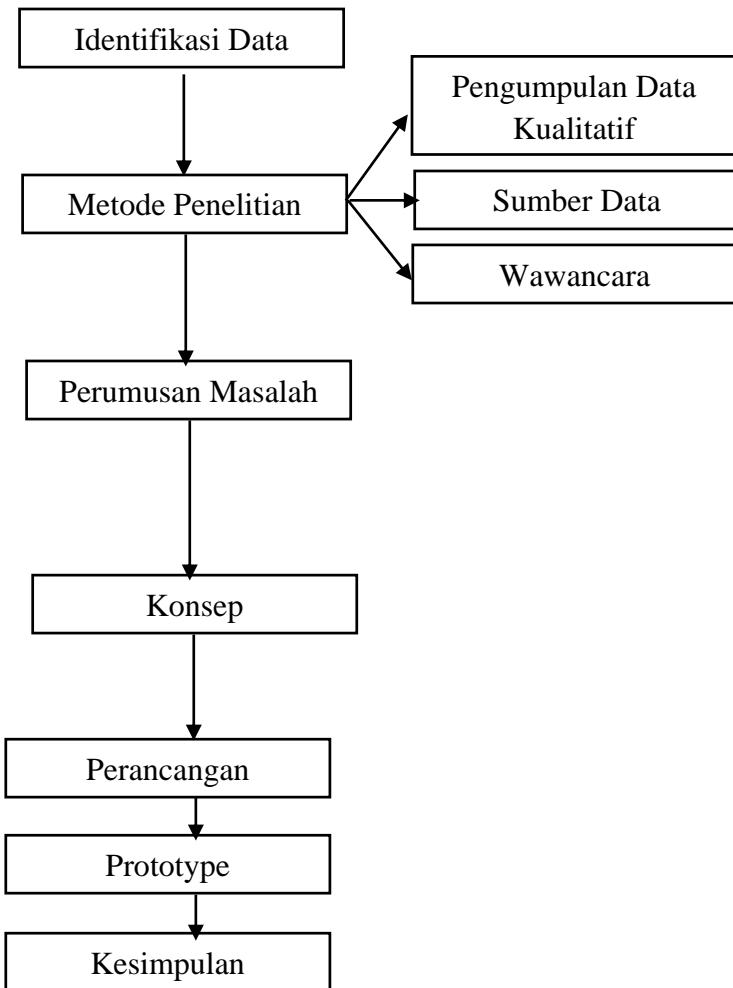
Bab IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan analisis baik pada data, media dan konsep.

Bab V Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Diagram Alir



Gambar 1.1 Diagram alur

(Sumber: Penulis)

Timeline

Tabel 1.1
Jadwal timeline

No	Kegiatan	Jadwal Kegiatan																													
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus					
		2022				2022				2022				2022				2022				2022				2022					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Bimbingan																														
2	Perizinan																														
3	Observasi																														
4	Studi Pustaka																														
5	Penyusunan Usulan Penelitian																														
6	Sidang Usulan Penelitian																														
7	Perancangan																														
8	Penulisan Skripsi																														
9	Sidang Skripsi																														

(Sumber: Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Konsep dan perancangan Buku *Pop-Up* tentang Wayang Sukuraga ini menunjukan bahwa kita selaku masyarakat yang lahir di wilayah Sukabumi patut berbangga atas keberadaan Wayang Sukuraga di Sukabumi, sebab dalam Wayang Sukuraga sendiri terdapat filosofi dan nilai karakter yang disampaikan melalui lakon-lakonnya, serta menjadi identitas Sukabumi di mata nasional bahkan Internasional.

Oleh karena itu perancangan dibuat melalui tahapan-tahapan proses produksi diantaranya pra produksi melalui pencarian ide, penulisan naskah skenario, pembuatan karakter, dan pembuatan *storyboard*. Lalu dilanjutkan dengan tahap produksi dimana penulis mengolah apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya, kemudian pada tahap akhir yaitu pasca produksi dimana berisi tahap penyempurnaan Buku *Pop-Up* guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Untuk menjadikan informasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan penulis menganalisis Buku *Pop-Up* yang sudah dibuat melalui pendekatan ilmu desain komunikasi visual yaitu elemen-elemen yang terkandung dalam desain komunikasi visual (warna, ilustrasi, tipografi). dibuatkannya Buku *Pop-Up* tentang Wayang Sukuraga menjadi suatu upaya untuk meningkatkan karakter anak agar teredukasi dari arti lakon Wayang Sukuraga.

5.2 Saran

Perancangan tentang Wayang Sukuraga ini menghasilkan Buku *Pop-Up* tentang filosofi yang tertuang pada tiap lakonnya dengan pemberian pesan edukasi pada anak. Oleh karena itu, penulis berharap agar perancangan ini akan dikembangkan kedepannya serta dapat mempelajari proses pembuatan Buku *Pop-Up* tentang Wayang Sukuraga ini sebagai studi kompetitor untuk produksi hal yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wibowo (2013), *Managemen Pendidikan Karakter di Sekolah*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Agustriana, E., & Buwono, S. (2014). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ardianti, Ratih and , Dr. Nafron Hasyim and , Drs. Zaenal Arifin, M.Hum (2014) *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye : Tinjauan Sosiologi Sastra Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SMA*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arifin, M dan Barnawi. (2012). *Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogjakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Bluemel, N., & Taylor, R. L. H. (2012). *Pop-up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. California: Santa Barbara.
- Darmaprawira W.A., Sulasmri. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*Edisi Ke-2. Bandung: Penerbit ITB
- Halisah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book guna Menunjang Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hidayat, Sholeh. (2013). Pengembangan Kurikulum Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Hidayatullah (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang
- Hidayatullah, M. F., & Rohmadi, M. (2010). *Pendidikan karakter: membangun peradaban bangsa*. Yuma Pustaka.
- Kemendiknas (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Puskur. Balitbang Kemendiknas.
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2013) *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia,
- Majid, A dan Andayani, D. (2015). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: ROSDA
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif (C. Anwar (ed.))*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.

- Masna, A. A. (2015). Pengembangan bahan ajar *pop-up* mata pelajaran IPA untuk anak tunarungu kelas IV SDLB B di Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku cinta buku: menumbuhkan minat baca pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Mulyasa (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. BumiAksara
- Mulyono, S. (1983). *Simbolisme dan mistikisme dalam wayang: Sebuah tinjauan filosofis* (Vol. 10). Gunung Agung.
- Naim, Ngainun. (2012). *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter Bangsa*. Ar-ruzz Media : Yogyakarta
- Najib, M. dkk. (2015). *Manajemen Masjid Sekolah Sebagai Laboratorium Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya*. Yogyakarta: Gava Media
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD: Konsep, Praktik dan Strategi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurlucyana, E. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Pop-up Book* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung.
- Roihatul jannah, (2013) *upaya pendidikan berbasis pesantren dalam meningkatkan karakter religius siswa studi kasus di smp berbasis pesantren roudlatut tholabah kemuningsari kidul kecamatan jenggawah kabupaten jember tahun 2013/2014*. STAIN Jember
- Siswanto. (2013). Pendidikan Karakter Berbasis Religius. *Jurnal Pendidikan. Volume 8 No 1. STAIN : Pamekasan*.
- Solichin. (2015). *Manajemen Masjid Sekolah Sebagai Laboratorium Pendidikan Karakter*. Gava Media : Yogyakarta.
- Solihah, Bahiyyah. (2015). *Konsep Cinta Tanah Air Perspektif Ath-Thah tahwi dan Relevansinya Dengan Pendidikan Di Indonesia*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta.
- SUBARKAH, M. (2016). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, IAIN JEMBER).
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2001) *Media Pemelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetia.

- Suryo, Wawan. (2014). *Analisis Pengembangan Karakter Kerja Keras dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gatak Kabupaten Sukoharjo*. Skripsi. UMS : Surakarta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tinarbuko, Sumbo. (1998). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Vedian Rizky Setiady, G. (2019). *BUKU ILUSTRASI PANDUAN UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Ma'arif, M. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Yanti, Noor. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Warga Negara Yang Baik Di Sma Korpri Banja.

BIODATA MAHASISWA**• Data Pribadi**

Nama : Dini Octaviani
Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi,
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Kp. Mariuk, RT 01/01, Desa. Cidadap, Kec.
Simpenan, Kab. Sukabumi
No.Hp/Telepon : 085846142144
Email : dinoctaviani88@gmail.com

• PENDIDIKAN

2011 : SDN 01 CIDADAP
2014 : SMPN 01 PALABUHANRATU
2017 : SMA MUTIARA TERPADU PALABUHANRATU
2022 : UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI