

**VISUALISASI *PIWULANG LAN PIWELING*
DALAM DESAIN ILUSTRASI BUKU ANAK**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Kiky Dwi Antoro

NIM 08206241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Visualisasi Piwulang lan Piweling dalam Desain Ilustrasi Buku Anak* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Pembimbing I

R. Kuncoro Wulan D., M.Sn
NIP. 19660320 199412 1 001

Pembimbing II

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn
NIP. 19760131 20112 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Visualisasi Piwulang lan Piweling dalam Desain Ilustrasi Buku Anak* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 10 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.	Ketua Penguji		10 September 2015
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		10 September 2015
Dr. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.	Penguji Utama		10 September 2015
R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.	Penguji Pendamping		10 September 2015

Yogyakarta, September 2015

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : **Kiky Dwi Antoro**

NIM : 08206241010

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2015

Penulis,



Kiky Dwi Antoro

MOTTO

Jika kamu menghabiskan terlalu banyak waktu untuk berpikir tentang suatu hal,
maka kamu tidak akan pernah menyelesaikannya.

(Bruce Lee)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk

Tuhan Yang Maha Esa

Ayah, Ibu, kakak, adik dan ibu asuh untuk semua pengorbanan, perjuangan,
do'a serta keikhlasannya.

Keluarga besar Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

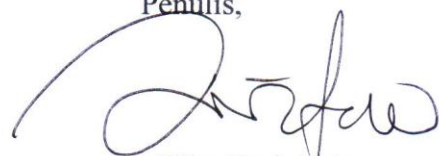
Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Rasa hormat, terimakasih, saya sampaikan kepada kedua pembimbing, R. Kuncoro W D, M.Sn, Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn dan Sigit W Nugroho selaku dosen penasehat akademik atas kesabarannya dan kebijaksanaannya. Terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kemudahan kepada saya.

Ucapan terimakasih secara pribadi saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini, yaitu keluarga, saudara dan Chintya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi. Semua Bapak dan Ibu Dosen beserta *staff*, kakak dan adik tingkat mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Bapak Suhartoyo, Ibu Wiwin, Mas Septa, Mas Roni Setiawan, Rendy, terimakasih atas informasi-informasi yang telah diberikan. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY angkatan 2008, Banu, Wiwit, Richo, Agustian, Fuat, dan kawan-kawan. Pak Ronny, Bu Enil dan segenap karyawan Bjongngopi, Om Fredy serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih atas segala bentuk bantuannya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2015

Penulis,



Kiky Dwi Antoro

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penciptaan.....	5
F. Manfaat Penciptaan.....	5
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN/ PERANCANGAN.....	 6
A. Kajian Sumber.....	6
B. Kerangka Pikir	24
C. Metode Perancangan/ Penciptaan	27
 BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	 31
A. Hasil Penciptaan.....	31

	B. Pembahasan Hasil	58
BAB IV	PENUTUP.....	81
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 2 Konsep Perancangan	28
Gambar 3 Contoh <i>Grid Layout</i>	32
Gambar 4 Font <i>Sf Slapstick SC</i>	34
Gambar 5 Font <i>Steel City Comic</i>	34
Gambar 6 Font <i>Comic Sans MS</i>	34
Gambar 7 Perancangan Karakter Didi	36
Gambar 8 Perancangan Karakter Dodo.....	37
Gambar 9 Perancangan Karakter Ibu Ani	38
Gambar 10 Perancangan Karakter Bapak Mali.....	39
Gambar 11 Perancangan Karakter Mbah Mangun.....	40
Gambar 12 Perancangan Ilustrasi Gambar 1 “ <i>Aja pipis karo ngadêg, mundhak besuk ora kêna dikekahi</i> ”	41
Gambar 13 Perancangan Ilustrasi Gambar 2 “ <i>Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunên</i> ”	42
Gambar 14 Perancangan Ilustrasi Gambar 3 “ <i>Aja nucup banyu kêndhi, mundhak ora ilok</i> ”	43
Gambar 15 Perancangan Ilustrasi Gambar 4 “ <i>Aja kudhung kukusan, mundhak dipangan baya</i> ”	44
Gambar 16 Perancangan Ilustrasi Gambar 5 “ <i>Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên</i> ”	45
Gambar 17 Perancangan Ilustrasi Gambar 6 “ <i>Aja sok ngêmut driji, ora ilok</i> ”	46
Gambar 18 Perancangan Ilustrasi Gambar 7 “ <i>Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok</i> ”	47
Gambar 19 Perancangan Ilustrasi Gambar 8 “ <i>Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan</i> ”	48
Gambar 20 Perancangan Ilustrasi Gambar 9 “ <i>Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn</i> ”	49

Gambar 21 Perancangan Ilustrasi Gambar 10 “Aja sok mangan <i>pêpanganan kang panas-panas, mundhak gêlis ompong</i> ”	50
Gambar 22 Perancangan Ilustrasi Gambar 11 “Aja ngombe nganggo irus, <i>mundhak ora ilok</i> ”	51
Gambar 23 Perancangan Ilustrasi Gambar 12 “Yèn madhang aja sok nisa, <i>mundhak mati pitike</i> ”	52
Gambar 24 Perancangan Ilustrasi Gambar 13 “Aja sok nglinggihi <i>krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa</i> ”	53
Gambar 25 Perancangan Ilustrasi Gambar 14 “Aja nabuhi dandang, <i>mundhak digabro utang</i> ”	54
Gambar 26 Perancangan Ilustrasi Gambar 15 “Yèn angop kudu ditutupi <i>cangkême, mundhak dilêboni setan</i> ”	55
Gambar 27 Hasil Perancangan 1 “Aja pipis karo ngadêg, mundhak besuk <i>ora kêna dikekahi</i> ”	56
Gambar 28 Palet Warna 1	57
Gambar 29 Hasil Perancangan 2 “Aja sok lungguh ing bantal, mundhak <i>lara wudunên</i> ”	57
Gambar 30 Palet Warna 2	58
Gambar 31 Hasil Perancangan 3 “Aja nucup banyu kêndhi, mundhak ora <i>ilok</i> ”	59
Gambar 32 Palet Warna 3	60
Gambar 33 Hasil Perancangan 4 “Aja kudhung kukusan, mundhak <i>dipangan baya</i> ”	60
Gambar 34 Palet Warna 4	61
Gambar 35 Hasil Perancangan 5 “Aja sok mangan ana paturon, mundhak <i>lara gudhigên</i> ”	62
Gambar 36 Palet Warna 5	63
Gambar 37 Hasil Perancangan 6 “Aja sok ngêmut driji, ora ilok”	63
Gambar 38 Palet Warna 6	64
Gambar 39 Hasil Perancangan 7 “Aja gandhulan lawang, mundhak ora <i>ilok</i> ”	65
Gambar 40 Palet Warna 7	66

Gambar 41 Hasil Perancangan 8 “ <i>Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan</i> ”	66
Gambar 42 Palet Warna 8	67
Gambar 43 Hasil Perancangan 9 “ <i>Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn</i> ”	68
Gambar 44 Palet Warna 9	69
Gambar 45 Hasil Perancangan 10 “ <i>Aja sok mangan pêpanganan kang panas-panas, mundhak gêlis ompong</i> ”	69
Gambar 46 Palet Warna 10	71
Gambar 47 Hasil Perancangan 11 “ <i>Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok</i> ”	71
Gambar 48 Palet Warna 11	72
Gambar 49 Hasil Perancangan 12 “ <i>Yèn madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike</i> ”	73
Gambar 50 Palet Warna 12	74
Gambar 51 Hasil Perancangan 13 “ <i>Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa</i> ”	74
Gambar 52 Palet Warna 13	75
Gambar 53 Hasil Perancangan 14 “ <i>Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang</i> ”	76
Gambar 54 Palet Warna 14	77
Gambar 55 Hasil Perancangan 15 “ <i>Yèn angop kudu ditutupi cangkême, mundhak dilêboni setan</i> ”	77
Gambar 56 Palet Warna 15	78

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Wawancara Dwi Winarsih	85
Lampiran 2 Surat Keterangan Wawancara Bp. Suhartoyo S. Pd	86
Lampiran 3 Hasil Wawancara Bp. Hartoyo S. Pd	87
Lampiran 4 Daftar Tamu Pameran TAKS	90
Lampiran 5 Hasil Perancangan Desain Ilustrasi Buku Anak	91
Lampiran 6 <i>Display</i> Pameran TAKS.....	97

VISUALISASI *PIWULANG LAN PIWELING* DALAM DESAIN ILUSTRASI BUKU ANAK

Kiky Dwi Antoro
NIM 08206241010

ABSTRAK

Visualisasi *Piwulang lan Piweling* Dalam Desain Ilustrasi Buku Anak bertujuan untuk membuat media visual untuk penyampaian mitos *gugon tuhon* kepada anak usia 6-9 tahun. *Piwulang* dan *piweling* yang selama ini hanya disampaikan melalui mulut ke mulut, divisualisasikan dalam desain ilustrasi buku cerita anak sehingga terciptalah sebuah media visual untuk media penyampaian *piwulang* dan *piweling* untuk anak-anak.

Visualisasi dilakukan melalui tahapan pengumpulan data yang berupa data tertulis dan wawancara kepada pengamat kebudayaan Jawa serta pendidik anak-anak. Data kemudian dianalisis dengan menginterpretasikan kalimat-kalimat *piwulang lan piweling* ke dalam bentuk visual dan dirangkai menjadi sebuah desain ilustrasi buku anak-anak. Langkah visualisasi menggunakan teknik manual dan *digital painting* dengan beberapa instrumen antara lain: perangkat menggambar, perangkat komputer, *scanner*, *software Corel Draw X4* serta *Microsoft Office 2007*.

Konsep yang dihasilkan berupa desain ilustrasi yang berasal dari kalimat-kalimat *piwulang lan piweling*. Hasil perancangan diaplikasikan pada kertas *Artpaper* 150 gram dan dikemas dalam sebuah jilidan buku berukuran 17x17 cm dengan tebal 34 halaman. Visualisasi desain ditampilkan dengan gaya kartun sederhana dan menyenangkan, tanpa menggunakan *outline stroke* dan mengandalkan kontras warna untuk menonjolkan obyek utama. Tokoh yang ditampilkan adalah anak-anak, dengan latar belakang kehidupan sehari-hari. Desain ilustrasi kartun disajikan dengan teknik *digital painting* jenis *vector* sehingga bentuk dan warna yang dihasilkan bersifat halus dan nyaman dipandang mata anak-anak.

Kata Kunci: Visualisasi, *Piwulang lan Piweling*, Desain Ilustrasi, Buku Anak

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan tersendiri. Maka dari itu, sebagai negara bangsa Indonesia memiliki 2 macam sistem budaya, yaitu sistem budaya lokal dan nasional dimana keduanya harus selalu dipelihara dan dilestarikan. Tujuannya yaitu menghayati kebudayaan nasional, namun tidak melupakan nilai-nilai kebudayaan lokal. Banyak cara untuk melestarikan nilai-nilai kebudayaan, baik dengan cara yang kreatif maupun naratif.

Untuk penanaman kesadaran budaya, pendidikan merupakan sarana yang efektif, baik pendidikan formal maupun non formal. Dalam pendidikan formal, dapat disampaikan melalui materi-materi muatan lokal yang ada. Untuk pendidikan non formal, kesadaran budaya dilestarikan dalam penerapan nilai-nilai budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Pendeknya, upaya membangun kesadaran terhadap adanya kearifan lokal sebagai sebuah identitas budaya, pada akhirnya memang tidak boleh diabaikan. Dengan cara demikian, pada akhirnya masyarakat diharapkan memiliki ketahanan budaya yang memadai.

Nilai – nilai kearifan lokal memiliki fungsi yang strategis dalam membentuk karakter dan identitas, yang nantinya akan memunculkan sikap budaya yang mandiri, tangguh dan kreatif dalam masyarakat. Kearifan lokal yang juga tidak terlepas dari adanya muatan budaya masa lalu, juga berfungsi untuk membangun

kerinduan pada kehidupan nenek moyang, yang menjadi tonggak kehidupan masa sekarang. Penghayatan semacam itu perlu ditanamkan sejak dini sebagai landasan pembinaan kesantunan sikap dan budi pekerti luhur.

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.

Periode pendidikan pada usia dini tersebut akan mudah bagi orang tua dan pendidik untuk mengajarkan dan menanamkan berbagai nilai sopan santun kepada anak usia dini yang dapat digunakan sebagai modal dasar untuk berinteraksi dan bergaul dengan lingkungan sosialnya. Hal tersebut menjadi suatu hal sangat penting karena untuk membantu anak di dalam menyelesaikan salah satu tugas perkembangannya, yaitu mulai meluaskan lingkungan sosialnya.

Fenomena yang timbul saat ini adalah kurang pedulinya masyarakat akan pelestarian nilai-nilai luhur kearifan lokal. Generasi muda khususnya anak-anak, lebih dekat dengan cara hidup yang tidak sesuai dengan kebudayaan lokal. Saat ini lebih banyak anak-anak yang pandai berbahasa Inggris daripada berbahasa Jawa. Banyak pula anak-anak yang bertingkah laku layaknya orang-orang Barat, dan mengabaikan kebudayaan sendiri begitu saja. Dalam hal ini, mitos termasuk salah satu yang kurang mendapatkan perhatian dari generasi muda saat ini. Mitos cenderung ditinggalkan karena dianggap kuno dan tidak masuk akal.

Dari berbagai jenis mitos yang berkembang di masyarakat Jawa, terdapat jenis mitos tradisional yang mengandung nasehat tersamar. Nasehat tersamar yang dituangkan dalam mitos tradisional itu adalah nasehat yang tidak dicetuskan ke dalam bahasa lugas atau terus terang, tapi dengan menggunakan bahasa *aradan* atau petunjuk perbuatan, yaitu kalimat atau kata-kata yang biasanya didahului atau diakhiri dengan kata sebutan *ora ilok*. Misalnya “*Aja nucup banyu kendhi, mundhak ora ilok*” (jangan meminum air langsung dari *kendhi*, itu tidak baik). Maksudnya adalah larangan meminum air langsung dari *kendhi*, karena tidak pada tempatnya. Di balik kalimat tersebut terdapat nasehat yang tersamar. Kalimat tersebut mengajarkan kita untuk selalu menjaga kebersihan, dalam hal ini adalah kebersihan ketika minum.

Nilai-nilai yang terkandung dalam mitos jenis ini disebut *piwulang* dan *piweling*. *Piwulang* yaitu pelajaran, *piweling* berarti ajaran atau nasehat. Larangan – larangan yang terkandung di dalamnya bukan sekedar perkataan, namun berisi tentang nilai-nilai budi pekerti yang penting bagi kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat di daerah Jawa. *Piwulang* dan *piweling* termasuk dalam jenis mitos *gugon tuhon*, yaitu hal-hal yang diyakini dan dipercayai oleh orang Jawa. *Piwulang* dan *piweling* sebenarnya mengajarkan sikap-sikap yang sesuai dengan adat istiadat orang Jawa, serta menanamkannya kepada pribadi masyarakat sebagai ciri masyarakat Jawa yang kental akan tradisi.

Mitos yang sejauh ini hanya berkembang melalui cerita dan dalam sistem kebudayaan naratif, perlu lebih dikembangkan melalui media. Menanggapi perkembangan teknologi modern, melalui media tentunya akan membantu

mempermudah masyarakat untuk memahami mitos-mitos tradisional, dalam hal ini yaitu *piwulang* dan *piweling* yang terkandung dalam mitos *gugon tuhon*. Mitos-mitos Jawa berbentuk cerita, atau sekedar teks-teks pendek. Pemahaman anak-anak pada sebuah teks atau literatur, dirasa kurang maksimal. Akan berbeda ceritanya jika teks-teks tersebut dikemas dengan baik dan disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung dan sesuai dengan usia anak-anak.

Perancangan karya ilustrasi buku tentang *piwulang* dan *piweling*, diharapkan dapat menjadi salah satu daya tarik bagi anak-anak untuk mempelajari kebudayaan lokal, terutama mitos Jawa. Nilai budi pekerti yang terkandung dalam mitos-mitos sangat penting untuk diketahui dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, terutama di lingkungan masyarakat Jawa yang kental akan budaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Mitos merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budi pekerti, terutama jenis *piwulang* dan *piweling*
2. *Piwulang* dan *piweling* disampaikan kepada anak-anak hanya secara verbal, tanpa menggunakan media apapun.
3. Penyampaian *piwulang* dan *piweling* kepada anak-anak perlu dikembangkan lewat media yang sesuai dengan karakter anak-anak.
4. Media visual merupakan media yang efektif untuk anak-anak.'

C. Batasan Masalah

Dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Piwulang* dan *piweling* yang disampaikan kepada anak-anak secara lisan kurang bisa dipahami oleh anak-anak.
2. Perancangan media visual berupa gambar ilustrasi diperlukan untuk membantu anak-anak memahami *piwulang* dan *piweling*

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan konsep *piwulang* dan *piweling* melalui media komunikasi visual agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
2. Bagaimana bentuk visualisasi ilustrasi buku cerita yang berdasarkan teks-teks *piwulang* dan *piweling*?

E. Tujuan Penciptaan

1. Merancang konsep *piwulang* dan *piweling* melalui media komunikasi visual agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak
2. Membuat gambar ilustrasi berdasarkan teks-teks *piwulang* dan *piweling* dan dikemas dalam buku anak-anak.

F. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis : Mengetahui kriteria yang tepat dalam membuat perancangan ilustrasi buku pembelajaran untuk anak-anak.
2. Bagi Pengguna : Mendapatkan sebuah media tambahan untuk upaya pelestarian nilai-nilai budi pekerti yang terkandung dalam budaya lokal.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN/ PERANCANGAN

A. Kajian Sumber

1. Deskripsi Teori

a. Visualisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, visualisasi/ *vi·su·a·li·sa·si/ n* 1 pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dsb; 2 proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen; (<http://kbbi.web.id/>)

b. Mitos

Mitos adalah cerita prosa rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya. Dalam pengertian yang lebih luas, mitos dapat mengacu kepada cerita tradisional. Pada umumnya mitos menceritakan terjadinya alam semesta, dunia dan para makhluk penghuninya, bentuk topografi, kisah para makhluk supranatural, dan sebagainya. Mitos dapat timbul sebagai catatan peristiwa sejarah yang terlalu dilebih-lebihkan, sebagai personifikasi bagi fenomena alam, atau sebagai suatu penjelasan tentang ritual. Mereka disebarkan untuk menyampaikan pengalaman religius, untuk membentuk model sifat-sifat tertentu, dan sebagai bahan ajaran dalam suatu komunitas.

Budiono Herusatoto mengemukakan bahwa kelompok mitos tradisional yang sebenarnya (*salugu*) dibagi menjadi 3 jenis. Jenis pertama, mitos tradisional yang berasal dari legenda Jawa asli. Jenis kedua, mitos yang berasal dari cerita fiksi, dan jenis ketiga, campuran antara keduanya (Mitologi Jawa: 2012)

Mitos tradisional yang berasal dari legenda Jawa asli dikisahkan dalam bentuk lakon *carangan* (ranting) wayang purwa. Mitos ini disampaikan dalam bentuk kisah-kisah pewayangan. Lakon caragan wayang purwa adalah kisah murni hasil karya *adicarita* (pendongeng) zaman Jawa Saka, yang kini disebut Dalang, dengan meminjam tokoh wayang purwa : Bathara Kala putra bungsu dari *Sang Hyang Jagatnata* (Dewa Raja Dunia) atau *Sang Hyang Guru*, guru dari seluruh *jagat* (dunia semesta raya).

Mitos tradisional yang sebenarnya (*salugu*), jenis yang kedua, adalah kisah fiksi yang berasal dari karya sastra tentang kisah-kisah legenda (cerita zaman dulu yang bertalian atau dipercaya bertalian erat dengan peristiwa sejarah lokal setempat), seperti dongeng *Baru Klinthing* yang merupakan legenda mengenai awal mula terjadinya *Rawa Pening* di Banyubiru, Ambarawa, Jawa Tengah. Atau dongen *Lara Jonggrang* yang berkisah tentang cikal bakal terjadinya Candi Prambanan di Yogyakarta.

Mitos tradisional yang sebenarnya (*salugu*), jenis yang ketiga, adalah karya sastra hasil *nyipta*, berupa gabungan antara cerita wayang dan legenda, berupa karya sastra karya sastra tentang kisah-kisah lakon carangan, yang dipercaya masyarakat yang seolah-olah dianggap benar-benar terjadi di tanah Jawa karena dikaitkan dengan nama-tempat-tempat tertentu. Dari kisah-kisah tersebut, sampai

saat ini masih banyak nama tempat-tempat yang dianggap sebagai peninggalan dari kisah tokoh pewayangan yang hidup di zaman dahulu kala, seperti *Gunung Indrakila*, *Candi Gedong Sanga*, dan *Kali Serayu*.

c. **Mitos Tradisional yang Berupa Larangan atau Anjuran**

Pantangan-pantangan atau *pepali* (pamali) atau *wewaler* (batasan laku/bertindak) merupakan bagian dari kebudayaan. Asdi S. Dipodjojo (1985) menyatakan bahwa *Nilai-nilai yang terlihat pada setiap perbuatan atau tingkah laku anggota masyarakat, perlu ditegakkan untuk melestarikan irama kehidupan yang sesuai dengan kodrat alam dan cita-cita luhur suatu masyarakat atau bangsa.*

Nilai-nilai yang terkandung dalam *pepali* atau *wewaler* ini pun bisa menunjukkan identitas dan kepribadian kelompok masyarakat yang bersangkutan. Dalam perwujudannya yang aktif, nilai-nilai tersebut berwujud norma, dan ini merupakan pedoman perbuatan anggota masyarakat. Dengan demikian, norma ini merupakan perbuatan yang mencerminkan nilai yang dijadikan contoh atau perbuatan selanjutnya. (Sunoto : 1983)

Pepali atau *wewaler* ini dapat dibedakan menjadi 2 golongan: (1) *Pepali* atau *wewaler* yang dapat berlaku umum bagi seluruh warga masyarakat, tidak terikat kepada kelompok atau komunitas, wilayah suku, bangsa atau agama tertentu saja. (2) *Pepali* atau *wewaler* yang terbatas berlaku bagi kelompok, komunitas, wilayah, suku, bangsa atau agama tertentu saja. Kelompok kedua inilah yang terkadang dikelompokkan dalam mitos tradisional yang dianggap fiksi atau ditakhayulkan. (Budiono Herusatoto: 2012).

d. *Gugon Tuhon dan Piwulang Piweling*

Gugon tuhon berasal dari kata *gugu* (percaya) dan *tuhu* (setia), yang dalam bahasa Indonesia berarti sesuatu yang diyakini. *Piwulang* dan *piweling* merupakan semacam larangan (*pepali*) yang beredar di kalangan masyarakat Jawa. *Gugon tuhon* berisi tentang hal-hal yang dianggap tidak masuk akal atau takhayul dalam berbagai aspek kehidupan. Misalnya kepercayaan akan datangnya kesialan ketika membangun rumah tepat di persimpangan jalan, kesialan jika memelihara burung gagak, dan masih banyak contoh lainnya.

Piwulang dan *piweling* termasuk ke dalam *gugon tuhon*, namun cakupannya lebih sempit yaitu tentang cara-cara berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya “*Aja nucup banyu kendhi, mundhak ora ilok*” (jangan minum air langsung dari *kendhi*, itu tidak baik). Maksudnya adalah larangan minum air langsung dari *kendhi*, karena tidak pada tempatnya. Di balik kalimat tersebut terdapat nasehat yang tersamar. Kalimat tersebut mengajarkan kita untuk selalu menjaga kebersihan, dalam hal ini adalah kebersihan ketika minum.

Umumnya, istilah *piwulang* dan *piweling* ini beredar dari orangtua ke anak-anak mereka, atau oleh guru ke muridnya. *Piwulang* dan *piweling* adalah larangan atau anjuran tentang perilaku-perilaku yang pantas atau kurang pantas dilakukan, dan dipercaya akan mendatangkan kesialan jika dilakukan. Maka, anak-anak diajarkan beberapa hal yang lebih baik tidak dilakukan, meski kadang-kadang sulit diterima akal sehat.

Dalam pengelompokan sistem etika Jawa, *piwulang* dan *piweling* tidak termasuk dalam kelompok etika besar (*ahlak*), tapi termasuk dalam kelompok

etika kecil yang oleh Prof. Dr. Sudarsono disebut *etiket*. *Etiket* adalah sistem nilai yang menyangkut hal-hal layak, patut, dan serba teratur. *Etiket* termasuk dalam kelompok *trapsila*, yaitu aturan dalam bertingkah laku yang baik dan benar. Sedangkan *Piwulang* dan *piweling* itu sendiri berisi tentang perbuatan-perbuatan yang dianjurkan untuk tidak dilakukan, karena memang akan berakibat buruk untuk kehidupan, serta tidak sesuai dengan norma-norma yang ada. Pada akhirnya membimbing masyarakat kepada kebiasaan bertingkah laku yang baik dan benar.

Piwulang dan *piweling* umumnya disampaikan secara langsung, atau melalui cerita-cerita legenda dan mitos serta melalui tembang-tembang Jawa (*macapat*). Banyak sekali cerita-cerita rakyat yang di dalamnya terdapat *piwulang* dan *piweling* di dalamnya. Biasanya, *piwulang* dan *piweling* yang terdapat dalam sebuah cerita akan dipatuhi oleh masyarakat suatu daerah tertentu. Meskipun tidak ada larangan tertulis (karena di Jawa banyak cerita rakyat yang hanya disampaikan secara lisan dan tidak diketahui pengarangnya), Masyarakat mematuhi larangan yang ada di dalam cerita tersebut. Meskipun sepertinya tidak masuk akal, namun hal tersebut adalah kearifan lokal suatu daerah yang patut dilestarikan.

e. Ilustrasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* menerangkan ilustrasi sebagai gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb.

Adi Kusrianto mendefinisikan ilustrasi sebagai berikut

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna

sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa dibentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140).

Ilustrasi menurut Mike Susanto (2011:190) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat member arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. .

f. Desain

1) Pengertian Desain

Menurut Tim Penulis buku Irama Visual (2009:89) desain berasal dari bahasa inggris yang berarti rancangan atau desain, yaitu suatu perbuatan atau aktivitas menggambar, dalam bahasa italia disebut *disegno* yang berarti gambar. Adi Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007:12). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* disebutkan bahwa de·sain /désain/ sebagai kata benda adalah kerangka bentuk; rancangan; motif; pola; corak.

Menurut Agus Sachari, dkk (1998:46) desain (proses atau sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai-nilai estetika, sosial, lingkungan, dan nilai-nilai moralitas dalam kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan perubahan dan peningkatan kualitas hidup

manusia. Desain (benda atau karya) adalah wujud akhir dari satu proses pemecahan kebutuhan fisik dan psikis manusia dengan penekanan dan aspek-aspek (atau salah satu aspek) fungsi, kecanggihan teknologi, persaingan pasar, eksperimentasi, sosial, gaya hidup atau ideologi pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat banyak dengan metode tertentu.

2) Unsur – Unsur Visual dalam Desain

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan. Berikut ini adalah penjelasan tentang unsur-unsur desain menurut Adi Kusrianto (2007:30):

a) Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b) Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembantuan suatu obyek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

c) Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur luasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

d) Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antarobjek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

e) Warna

Menurut Adi Kusrianto (2007:31), Warna sebagai unsur visual berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmen nya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan), dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah *Lightness*. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap

tanpa cahaya), sebaliknya jika *Lightness* bernilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwarna karena terlalu silau. Pada nilai 40 hingga 40, kita dapat melihat warna-warna dengan jelas.

Mike Susanto (2011:433) mendefinisikan warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi *subtraktif* dan *aditif*. Warna *aditif* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna *aditif* ialah merah, hijau dan biru, dalam komputer disebut RGB. Warna pokok *subtraktif* menurut teori adalah sian (*cyan*) atau biru, magenta atau merah, dan kuning, dalam komputer disebut CMY.

f) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

3) Prinsip-Prinsip Desain

Menurut penuturan Drs. Darumoyo Dewojati (2004:56), sebuah rancangan yang memiliki keteraturan, kontinuitas dan kesatuan yang harmonis dari masing-masing unsur harus memiliki ciri-ciri intrinsik yang dapat menjadikan daya tarik

dan menimbulkan minat dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain. Beberapa prinsip desain yang dapat dijadikan pedoman untuk menghasilkan mutu perancangan yang berhasil guna antara lain:

a) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur seni sehingga menjadi satu kesatuan organis, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:96), desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah tidak berat sebelah. Efek keseimbangan bisa didapat dengan cara menggerombolkan bentuk-bentuk dan warna-warna disekitar pusat sedemikian rupa sehingga terdapat suatu daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi dari pusat tersebut. M. Suyanto (2004:58) juga menyebutkan bahwa keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:86), komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara yang disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Kedua, keseimbangan asimetris (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dan sisi kiri namun terasa seimbang. Pencapaian keseimbangan asimetris dapat diperoleh dengan mempertimbangkan aspek ukuran, penyusunan garis,

warna, *value*, bidang dan tekstur yang diperhitungkan bobot visualnya. *Layout* asimetris sering digunakan untuk publikasi hiburan, acara anak-anak dan dunia remaja yang memiliki karakter dinamis dan tidak formal.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari satu unsur atau unsur-unsur atau arti yang lain adalah penggunaan aksen-aksen yang teratur. Gerak ritmis dapat diperoleh dengan tiga cara yaitu: (1) Pengulangan bentuk dengan pengulangan dan pergantian yang teratur. (2) Dengan progresi ukuran. (3) Melalui gerak garis kontinyu. Menurut dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi).

d) Kontras (*Contrast*)

Kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan ketidaksamaan, pertentangan atau perasaan yang sangat berbeda. Kontras muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lurus dan lengkung, objek yang dekat dan jauh, bentuk-bentuk *vertical* dan *horizontal*, tekstur kasar dan halus, area rata dan yang dekorasi, adanya ruang yang padat dan kosong.

e) Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah fokus dan suatu susunan atau dengan kata lain suatu pusat perhatian di sekitar dimana unsur-unsur yang lain bertebaran dan ikut membantunya. Dalam pengertian yang sama, menurut Rakhmat Supriyono

(2010:89), prinsip ini disebutkan sebagai tekanan (*emphasis*), dimana informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke *audience* harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian, sering dikenal dengan istilah *focal point*. Penonjolan elemen visual dalam karya desain dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (1) Teknik kontras, yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. (2) Isolasi objek, yaitu dengan memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lainnya. (3) Penempatan objek, yaitu dengan menempatkan objek di tengah bidang atau pada titik pusat garis perspektif.

f) Keselarasan (*Harmony*)

Harmoni adalah kombinasi atau adaptasi dari bagian-bagian, unsur-unsur atau hal-hal yang berhubungan untuk dapat membentuk suatu keutuhan yang teratur dan konsisten. Harmoni merupakan salah satu prinsip penyatu yang kuat dan dapat menyatukan bagian-bagian untuk dapat membentuk sesuatu menjadi teratur, konsisten dan utuh.

g) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah perbandingan unsur-unsur satu dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dari rasio tertentu. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam proporsi adalah: (1) Cara penempatan susunan yang dapat menarik. (2) Cara pembuatan ukuran bentuk yang paling tepat. (3) Cara menentukan ukuran yang dapat disusun atau diatur sebaik mungkin.

g. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *lay-out*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan/atau audio visual kepada target sasaran. (Semiotika Komunikasi Visual:2009)

h. Desain Grafis

Adi Kusrianto (2007: 100) menyatakan bahwa

Graphic, atau Grafis dalam Bahasa Indonesia, berasal dari Bahasa Yunani *Graphien* yang berarti menulis atau menggambar. Sementara itu, Seni Grafis yaitu seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku anak-anak adalah termasuk salah satu bentuk karya desain grafis, karena akan diperbanyak melalui proses cetak.

i. Tipografi

Secara etimologi, tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu (*typos*) yang berarti bentuk dan (*graphe*) yang berarti tulisan. Pada mulanya tipografi adalah sebuah kata untuk mengistilahkan segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik penataan huruf dan pencetakannya. Tipografi modern dedefinisikan sebagai teknik mengatur huruf (*arranging type*) untuk menuliskan bahasa. Pengaturan

huruf tersebut meliputi pemilihan huruf (*typeface*), ukuran huruf, panjang baris, spasi, leading, tracking dan kerning. (Adien Gunarta, 2013:1). Menurut Sumbo Tinarbuko (2012:25), tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk kesan sosial ataupun komersial.

j. Perkembangan Anak Usia 6-9 Tahun

Usia 6-9 tahun adalah masa anak bersekolah di bangku Sekolah Dasar kelas 1-3. Pada usia ini anak mulai belajar mandiri dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Perilaku anak telah tenang dan anak juga bersemangat. Anak mulai mengembangkan wawasan dan pengalaman, emosinya pun mulai terkendali.

Menurut Yaya Suharya, S.Kom dalam artikel yang dimuat di www.scribd.com , anak pada usia 6-9 tahun memiliki perkembangan fisik, kognitif dan sosial yang meningkat. Anak juga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Berikut perkembangan yang bisa diperhatikan dari sikap dan sifat sehari-hari sang anak :

1) Anak usia 6-7 tahun :

- a) ketangkasan meningkat
- b) melompat tali
- c) membaca seperti mesin
- d) menguraikan objek-objek dengan gambar
- e) bermain sepeda
- f) mengulangi tiga angka mengurut ke belakang
- g) membaca waktu untuk seperempat jam

- h) mungkin menentang dan tidak sopan
- i) cemas terhadap kegagalan
- j) kadang malu atau sedih
- k) peningkatan minat pada bidang spiritual
- l) suka bertanya-tanya dengan keingintahuan yang tinggi.

2) Anak usia 8-9 tahun:

- a) kecepatan dan kehalusan aktivitas motorik meningkat
- b) menggunakan alat-alat seperti palu
- c) ketrampilan lebih individual
- d) ingin terlibat dalam segala sesuatu
- e) menyukai kelompok dan mode
- f) mencari teman secara aktif
- g) tunduk pada aturan permainan
- h) cenderung memuji diri sendiri
- i) suka membandingkan diri dengan anak lain
- j) menginginkan pencapaian prestasi atau nilai rapor yang baik.

k. Buku Anak

Menurut Dhanumurti dalam jurnal yang diunduh dari <http://digilib.itb.ac.id>, jenis buku anak adalah sebagai berikut:

1) *Baby Books*

Berisi tentang pantun dan nyanyian sederhana (lullabies and burserly rhymes), permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama

sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Buku dengan genre ini ditujukan untuk bayi dan batita (bawah tiga tahun). Panjang cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan isi materi.

2) *Early Picture Books*

Sebuah buku untuk usia di batas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

3) *Picture Books*

Dapat menjangkau kelas usia 4-10 tahun dalam bentuk buku setebal kurang lebih 32 halaman. Naskahnya mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutugnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita.

4) *Easy Readers*

Juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih dewasa ukuran trim per halaman buku yang lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-1.500 kata atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan

dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat).

5) *Transition Books*

Kadang disebut juga sebagai *Chapter Books* tahap awal, untuk usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara genre *Easy Reads*, namun lebih panjang (naskahnya biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab), ukuran trim per halamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih di beberapa halaman.

6) *Chapter Books*

Untuk usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding genre *Transition Books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

7) *Middle Grade*

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (100-150 halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup modern. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hingga *science-fiction* atau

petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek dan topik-topik multibudaya.

8) *Young Adult*

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini untuk usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat rumit dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringkali relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Kategori *new age* (usia 10-14 tahun) perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja. Buku-buku di kelompok ini sedikit lebih pendek dibanding untuk kelompok usia 12 tahun ke atas, seta topiknya (fiksi dan nonfiksi) lebih cocok untuk anak-anak yang telah melewati buku genre *middle grade*, tapi belum siap membaca buku-buku fiksi atau belum mempelajari subjek nonfiksi yang materinya ditujukan untuk pembaca di kelas sekolah menengah. Dalam hubungannya dengan teori *multiple intelegence*, buku cerita berperan besar dalam proses pengajaran untuk anak-anak yang unggul dalam kecerdasan spasial. Melalui pendekatan seorang anak terhadap materi belajar dengan cara melihat gambar dan visualisasi seorang anak dengan kecerdasan spasial dapat lebih terbantu.

I. Kriteria Buku Pendidikan Anak Yang Baik

1) Bahan yang aman

Buku untuk anak harus menggunakan bahan yang aman. Misalnya, pinggiran kertas tidak boleh tajam sehingga bisa membuat anak terluka. Sangat

penting juga untuk menggunakan bahan yang tebal dan mudah dibuka seperti kertas karton atau kain vinil yang lembut.

2) Tema yang menarik

Untuk membuat anak berminat dengan buku pendidikan, maka buku pendidikan anak harus memiliki tema menarik yang sesuai dengan perkembangan usia anak. Bagi anak yang masih bayi hingga berusia dua tahun, akan lebih cocok bila diperkenalkan dengan buku yang memuat banyak gambar benda dengan warna-warni cerah dan akrab dengan kehidupan sehari-hari anak. Untuk anak usia tiga tahun, orang tua dapat memilih buku dengan tema mengenal angka atau huruf.

3) Pesan moral yang positif

Tokoh utama cerita dalam buku harus dapat memberikan pesan moral yang baik dan dapat merasuk ke dalam hati nurani anak untuk membentuk kepribadian mulia sejak dini. Penggambaran tokoh jahat juga disarankan tidak terlalu berlebihan atau diungkapkan dengan melakukan perbuatan yang terlalu keji, karena dapat mempengaruhi anak untuk mengimitasinya.

4) Lebih banyak ilustrasi

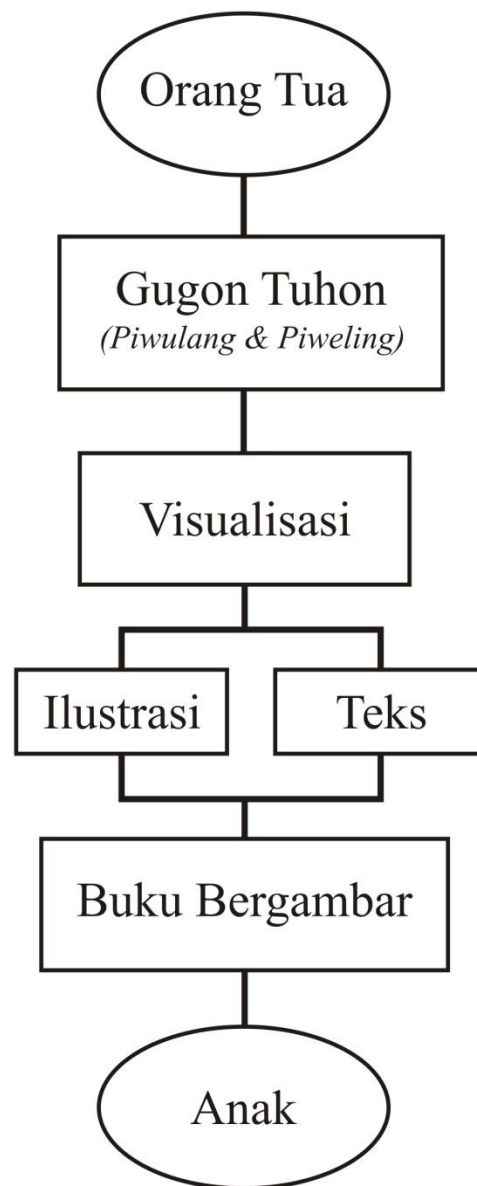
Buku pendidikan anak untuk bayi hingga berusia tiga tahun hendaknya lebih sedikit mengandung tulisan tetapi banyak berisi ilustrasi gambar dengan warna cerah, benda yang diilustrasikan jelas dan tidak membingungkan, serta tidak menyramkan.

B. Kerangka Pikir

Piwulang dan *Piweling* adalah pesan yang disampaikan dari orang tua kepada anak-anaknya. Pesan yang disampaikan tersebut berbentuk nasihat lisan yang disampaikan secara langsung. Penyampaian pesan ini dilakukan pada kehidupan sehari-hari, di mana saja dan kapan saja. Biasanya pesan *gugon tuhon* disampaikan setelah terjadi kejadian yang dianggap tabu oleh masyarakat. Penyampaian secara lisan membuat anak-anak bertanya-tanya dan berimajinasi sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman antara pesan yang disampaikan orang tua dan pemahaman anak-anak.

Perancangan media visual berfungsi untuk membantu penyampaian *piwulang* dan *piweling* kepada anak-anak melalui media visual. Pesan lisan yang divisualkan akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Gambar ilustrasi dapat membantu pemahaman anak tentang pesan yang akan disampaikan oleh orang tua. Dengan media visual ini, kesalahpahaman pesan akan dapat dihindarkan.

Secara garis besar, visualisasi *piwulang* dan *piweling* yaitu mengubah teks-teks yang telah didapatkan dari sumber terkait, dan dipadukan dalam sebuah kemasan buku cerita anak. Buku cerita anak menjadi media orang tua untuk menyampaikan pesan-pesan dalam *piwulang* dan *piweling*



Gambar 1: **Kerangka Pikir**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

C. Metode Perancangan/ Penciptaan

1. Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Data primer diambil dari sumber tertulis seperti buku, jurnal atau literatur yang berupa cetakan atau berasal dari internet. Selain itu ada juga data sekunder yang diperoleh dari wawancara beberapa ahli terkait, untuk mendukung data primer.

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan studi pustaka, mencari teori-teori terkait dari buku jurnal atau literatur yang berupa cetakan atau berasal dari internet.

2) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengamati data-data yang telah tersedia sebagai pertimbangan perancangan buku anak ini. Dokumentasi meliputi pengamatan jenis-jenis buku anak yang tersedia di toko buku, gaya ilustrasi yang diterapkan di dalamnya, teknik pewarnaan serta susunan anatomi buku itu sendiri.

3) Wawancara

Wawancara singkat dilakukan untuk menambah teori yang mendukung perancangan buku anak ini. Adapun target wawancara adalah para tokoh yang dianggap berkompeten di bidang kebudayaan, psikologi anak dan desain grafis.

Dalam perancangan ini dilakukan wawancara mendalam terhadap 2 narasumber yaitu pendidik mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu Suhartoyo (guru mata pelajaran Bahasa Jawa SMP N 4 Depok Yogyakarta) dan Dwi Winarsih

(pendidik, mantan pengajar *Yogyakarta International School*) yang dianggap berkompeten dalam pengajaran anak usia dini.

c. Teknik Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dimana data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk menemukan sebuah kesimpulan bagaimana merancang ilustrasi buku yang tepat dan sesuai dengan selera anak sehingga dapat menyampaikan pesan dengan efektif.

2. Konsep Perancangan

a. Pemahaman Teks dan Penafsiran Visual

Data primer yang didapat adalah berupa tulisan dalam buku cetak. Teks-teks yang telah didapat kemudian dipelajari lebih lanjut untuk memahami gambaran visualnya. Setelah data dipahami, kemudian segera ditafsirkan dalam bentuk gambar ilustrasi berdasarkan teks.

b. Proses Karya Desain

Setelah dilakukan penafsiran visual dari data tertulis yang telah diperoleh, proses selanjutnya yaitu visualisasi data ke dalam sebuah karya ilustrasi, dengan tahapan sebagai berikut:

1) Layout

a) Rough Layout

Rough layout adalah sketsa kasar dari penafsiran visual yang telah dilakukan. Sketsa kasar dibuat secara manual menggunakan pensil di atas kertas.

Sketsa kasar dibuat lebih dari satu, yang kemudian akan dipilih salah satu sebagai *Comprehensive Layout*.

b) *Comprehensive Layout*

Sketsa kasar yang telah dibuat kemudian dipilih salah satu untuk di proses ke tahap selanjutnya. *Comprehensive Layout* hanyalah proses pemilihan sketsa kasar dengan pertimbangan estetika yang paling sesuai dengan yang diinginkan. Sketsa yang telah terpilih kemudian diproses dalam *software* digital.

c) *Complete Layout*

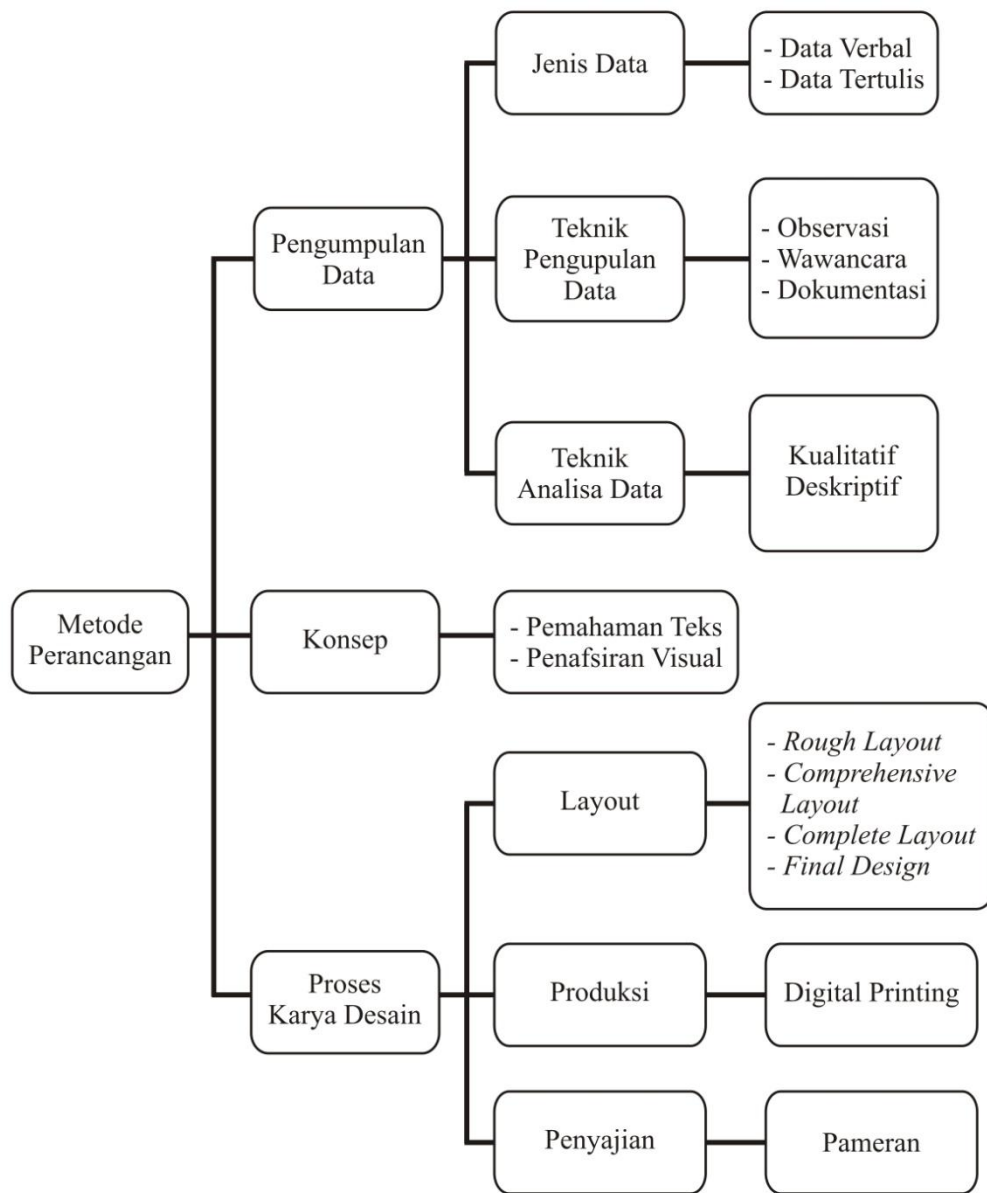
Layout yang telah terpilih kemudian disempurnakan dengan teknik digital painting menggunakan *software* Coreldraw X4. Dalam proses ini *Comprehensive Layout* disempurnakan, diberi warna dan shadow untuk memperjelasnya.

2) **Produksi**

Karya ilustrasi buku anak kemudian dicetak untuk dijadikan buku anak yang siap disajikan. Pencetakan menggunakan teknik digital printing dengan menggunakan media kertas *Artpaper* 150g dan kertas Ivory 230g.

3) **Penyajian**

Karya ilustrasi disajikan dalam dua bentuk, yaitu dalam bentuk buku dan poster untuk keperluan pameran. Buku ilustrasi mempunyai dimensi 17x17 cm dengan tebal 34 halaman. Karya Ilustrasi dicetak dalam poster berbahan kertas *Artpaper* 150 gram berukuran 23,5x47 cm dengan format *landscape* kemudian dikemas dalam rangkaian display pada sebuah ruang pameran yang telah disediakan.



Gambar 2 : **Konsep Perancangan**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penciptaan

1. Konsep Desain

a. Teori Buku Anak

Dalam buku *Best Book for Kids Who (Think They) Hate to Read* yang diunduh dari <http://thesis.binus.ac.id>, Laura Backes memberi delapan karakteristik buku yang menarik minat anak. Delapan karakteristik tersebut adalah :

- 1) Humor
- 2) Karakter atau peran yang jelas
- 3) Plot yang cepat
- 4) Bab yang pendek dan singkat
- 5) Memiliki relevansi dengan kehidupan anak
- 6) Penyajian yang unik
- 7) Menarik secara visual

Perancangan buku anak ini mengandung karakteristik yang tersebut di atas. Penerapan karakteristik buku anak merupakan hal yang sangat penting untuk menarik minat baca anak terhadap buku yang dibuat.

b. Profil Target

1) Target Primer

Demografi

- a) Orang tua yang memiliki anak usia 6-9 tahun
- b) Usia 30-40 tahun

- c) Status ekonomi menengah ke atas
- d) Memiliki waktu yang cukup untuk anak-anaknya

Geografi

- a) Tinggal di daerah perkotaan di daerah Jawa
- b) Pegawai swasta atau wirausahawan

Psikografi

- a) Memiliki kepedulian terhadap kebudayaan Jawa
- b) Edukatif, cermat dan sabar dalam membimbing anak

2) Target Sekunder

Demografi

- a) Anak laki-laki dan perempuan
- b) Usia 6-9 tahun
- c) Status ekonomi menengah ke atas

Geografi

- a) Tinggal di daerah perkotaan di daerah Jawa
- b) Bersekolah kelas 1-3 SD
- c) Bersekolah di sekolah swasta

Psikografi

Bersemangat, rasa ingin tahu besar, mau belajar

3) Target Tersier

Demografi

- a) Pengajar Sekolah Dasar
- b) Usia 25-50 tahun

c) Mengajar mata pelajaran Bahasa Jawa

Geografi

Mengajar di Sekolah Dasar daerah perkotaan

Psikografi

Bersemangat, rasa ingin tahu besar, mau belajar

c. **Ilustrasi**

Menurut Dwi Winarsih, salah seorang pengamat anak-anak dan mantan pengajar Yogyakarta *International School* (YIS), setidaknya ada tiga peranan ilustrasi dalam buku anak:

- 1) Ilustrasi harus menyenangkan untuk dinikmati atau dibaca oleh anak-anak.
- 2) Ilustrasi harus merangsang anak untuk berimajinasi.
- 3) Ilustrasi harus menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak yang membacanya.

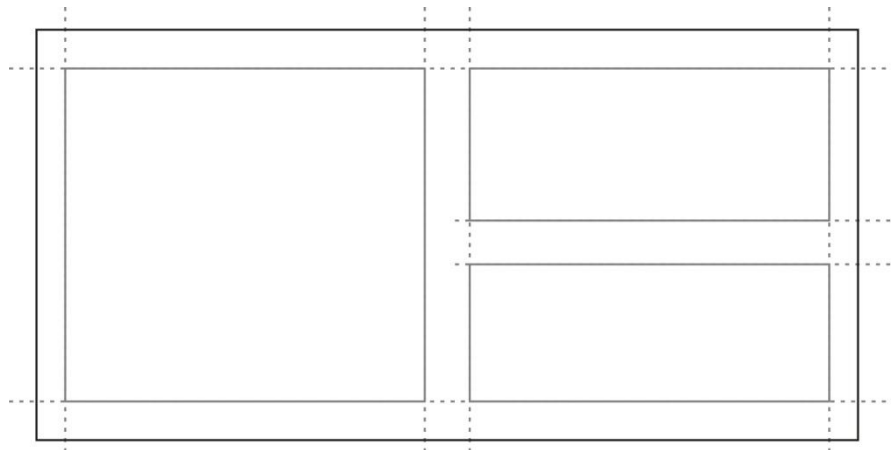
Dalam perancangan buku anak ini, ilustrasi dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Penggunaan bentuk-bentuknya sederhana, tanpa menggunakan outline stroke, hanya berupa shape dan shadow untuk memperjelas.

d. **Layout**

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan untuk pembaca mendapat informasi yang disajikan. Adapun perbandingan *layout* dalam buku ini adalah 30% teks dan 70% ilustrasi. Dalam sebuah *layout* digunakan garis bantu yang disebut *Grid*.

Sebuah *grid* atau garis bantu diciptakan untuk mempermudah penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang sehingga tercipta komposisi visual yang baik. *Grid* dapat membantu menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang diciptakan. Tujuan utama dari sebuah *grid* adalah untuk menciptakan rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetika.

Dalam buku ini digunakan *grid* asimetris, yaitu keseimbangan halaman sebelah kanan tidak sama dengan halaman sebelah kiri. *Layout* asimetris dapat membantu mengurangi kebosanan dalam membaca, karena bersifat lebih dinamis. Berikut adalah contoh *grid* asimetris yang diterapkan pada buku.



Gambar 3: **Contoh *Grid Layout***

e. **Tipografi**

Menurut Ilene Strizver, seorang konsultan tipografi dan pendiri *The Type Studio*, saat memilih jenis huruf untuk teks yang ditujukan untuk anak-anak, yang harus dipertimbangkan adalah:

- 1) Huruf yang sebaiknya digunakan adalah yang bentuknya sederhana dan mudah dibaca.

- 2) Jangan menggunakan tipografi yang baku (serif) karena hal ini akan membuat anak-anak kesulitan mengenali bentuk huruf.
- 3) Pilihlah ketebalan huruf yang lazim, jauhi bentuk yang sangat tipis (*hairline weight*) atau malah sangat tebal.
- 4) Jika menggunakan huruf miring, pastikan huruf-huruf tersebut juga tidak sulit dibaca, tidak terlalu tebal atau bergaya.
- 5) Pastikan ada cukup kontras antara jenis *font* dengan *background* jika akan memasukkan lebih dari satu paragraf dalam satu halaman, sebaiknya gunakan garis dan bukan sekedar jarak sebagai pemisah antar paragraf. Hal ini akan memberikan semacam rehat, baik kepada teks itu sendiri maupun pembacanya.
- 6) Kesempatan untuk berkreasi terletak pada judul. *Font* untuk judul atau pikiran utama dapat lebih variatif baik dalam gaya, warna dan tata letak, karena lebih sedikit menggunakan kata. *Font* yang dekoratif, berwarna-warni, dan tatanan yang melengkung atau tidak rata dapat digunakan untuk menarik minat dan menghibur anak-anak.

([http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab 42011-2-00275-DS](http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab%2011-2-00275-DS))

Berdasarkan teori di atas, huruf yang digunakan dalam buku ini adalah sans serif yang memiliki rounded pada setiap ujungnya. Yang memberi kesan sederhana, menyenangkan dan dinamis. *Font* yang dipilih juga mempertimbangkan tingkat keterbacaannya. Jangan sampai anak-anak mengalami kesulitan dalam membacanya.

Headline menggunakan *font* jenis *SF Slapstick Comic SC*, garis huruf memiliki ketebalan tidak sama sehingga terkesan dinamis. Meskipun ujungnya tidak memiliki *rounded*, namun bentuk huruf ini sederhana dan tegas sehingga cocok untuk diaplikasikan sebagai *headline*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

SF Slapstick Comic Sc

Gambar 4: **Font *Sf Slapstick SC***

Sub Headline menggunakan *font* jenis *Steel City Comic*, memiliki karakter lembut karena memiliki *rounded* pada ujungnya. Bentuknya sederhana sehingga mudah terbaca sekalipun dalam ukuran yang kecil.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
XYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Steel City Comic

Gambar 5: **Font *Steel City Comic***

Body Copy menggunakan *font* jenis *Comic Sans MS* yang cocok untuk kalimat-kalimat yang panjang. Jenis *font* ini memiliki bentuk yang sangat sederhana, memiliki *rounded* pada ujungnya, sehingga nyaman dibaca dalam bentuk sebuah paragraf. *Comic Sans MS* sering digunakan dalam pembuatan teks-teks buku komik atau buku anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Comic Sans MS

Gambar 6: *Font Comic Sans MS*

f. Warna

Di dalam buku ini akan menggunakan warna pastel, yaitu warna terang dan gelap yang ditemukan pada suatu kombinasi pigmen warna. Perpaduan ini akan membentuk warna yang terkesan lembut, agar tidak mencolok dipandang mata. Pewarnaan karakter dalam buku dibuat sedikit lebih mencolok dengan tujuan untuk menjadikan ilustrasi sebagai pusat perhatian bagi anak yang membacanya.

Penggunaan warna meliputi warna *background*, warna tokoh ilustrasi, dan warna *background* teks. Untuk memadukannya digunakan kombinasi kontras warna, yaitu perpaduan dua corak warna yang didapat dari warna yang mempunyai sifat lain. Contoh : Warna Kuning dengan merah, Warna kuning dengan biru, Warna merah dengan biru.

2. Perancangan Tokoh

Pesan dalam perancangan buku ini disampaikan kepada pembaca melalui gambaran kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar kita. Untuk itu, perancangan tokoh (pelaku) diperlukan untuk memperagakan kejadian yang akan digambarkan.

Dalam perancangan buku ini terdapat 5 tokoh. Terdiri dari 1 tokoh utama bernama Didi, dan 4 tokoh pendamping yaitu Dodo (kakak), Ibu Ani (Ibu), Pak Mali (ayah) dan Mbah Mangun (kakek). Tokoh-tokoh dalam buku ini dirancang sedekat mungkin dengan kehidupan anak-anak.

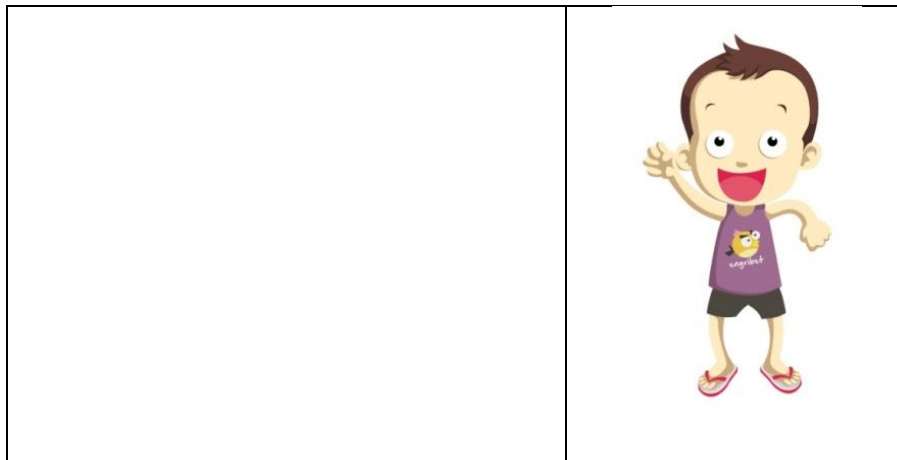
a. Didi (tokoh utama)

1) Deskripsi

Didi adalah seorang anak laki-laki berusia 5 tahun. Memiliki wajah berbentuk bulat, dengan rambut hitam. Didi senang memakai kaos oblong dan celana pendek. Didi tergolong anak yang bandel, ceria, dan cerdas. Ia bercita –cita ingin menjadi pilot.

2) Visualisasi

<i>Rough Layout</i>	<i>Comprehensive Layout</i>
	 <i>Complete Layout</i>



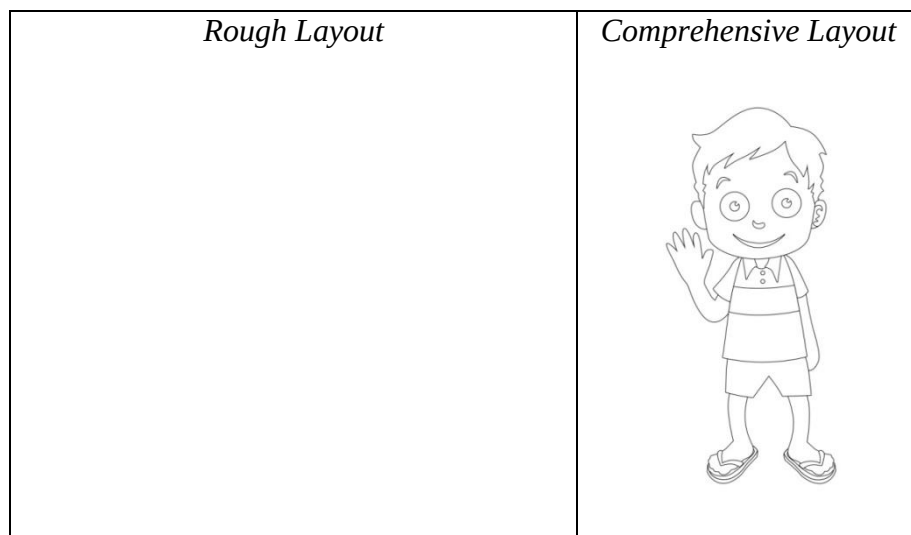
Gambar 7: **Perancangan Karakter Didi**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

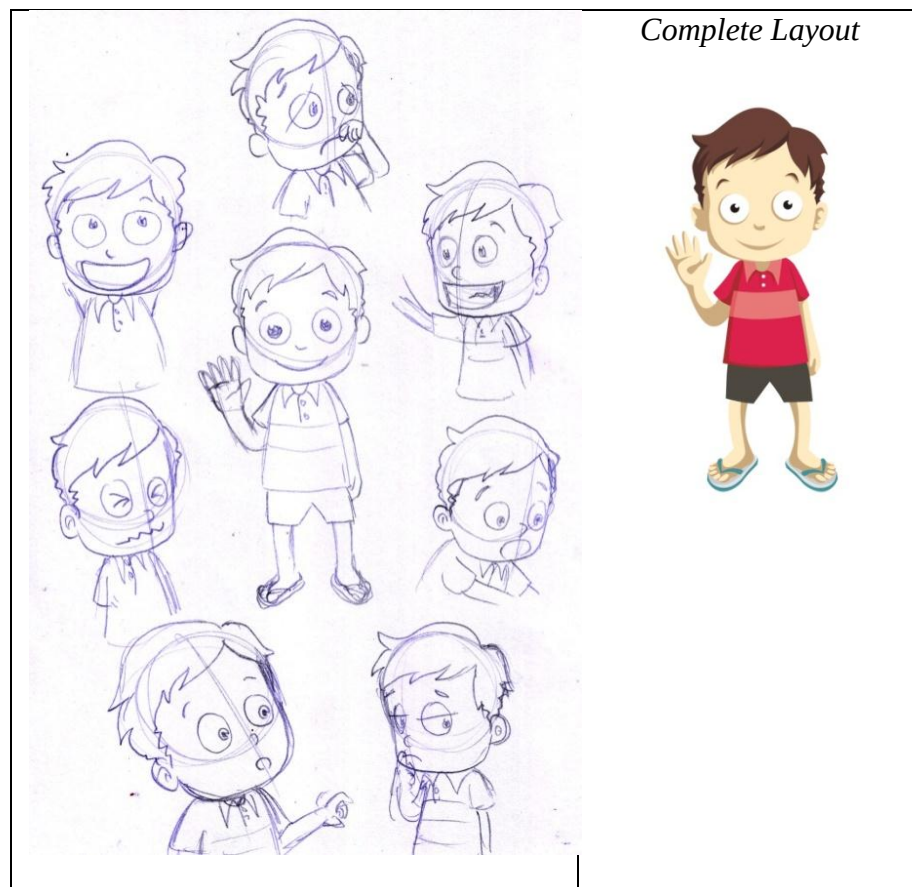
b. Dodo

1) Deskripsi

Dodo adalah seorang anak laki-laki berusia 10 tahun. Memiliki wajah berbentuk kotak, dengan rambut hitam lurus. Dodo adalah seorang siswa kelas 4 SD yang pintar, namun sedikit pendiam.

2) Visualisasi





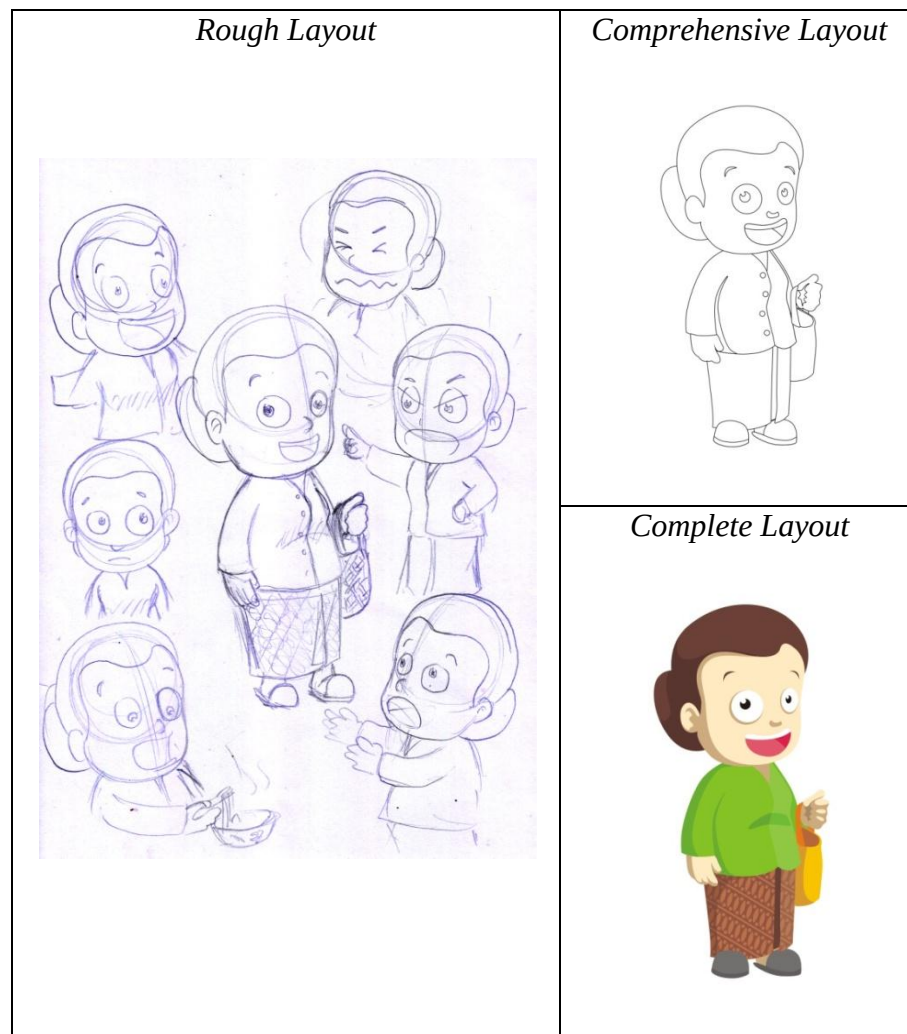
Gambar 8: **Perancangan Karakter Dodo**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. Ibu Ani

1) Deskripsi

Ibu Ani berusia 35 tahun dan sudah memiliki 2 orang anak, yaitu Didi dan Dodo. Ia merupakan ibu rumah tangga memiliki perawakan tubuh sedikit gemuk. Ibu Ani selalu berpakaian layaknya orang Jawa, yaitu mengenakan kebaya sederhana dengan bawahan kain jarik, serta selalu menyanggul rambutnya.

2) Visualisasi



Gambar 9: **Perancangan Karakter Ibu Ani**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

d. Pak Mali

1) Deskripsi

Pak Mali adalah seorang pegawai swasta berusia 40 tahun. Perawakannya sedang, memiliki tinggi badan 170cm. Pak Mali berambut pendek lurus, dan memiliki ciri khas yaitu kumis kecilnya yang mirip dengan kumis komedian Jojon.

2) Visualisasi



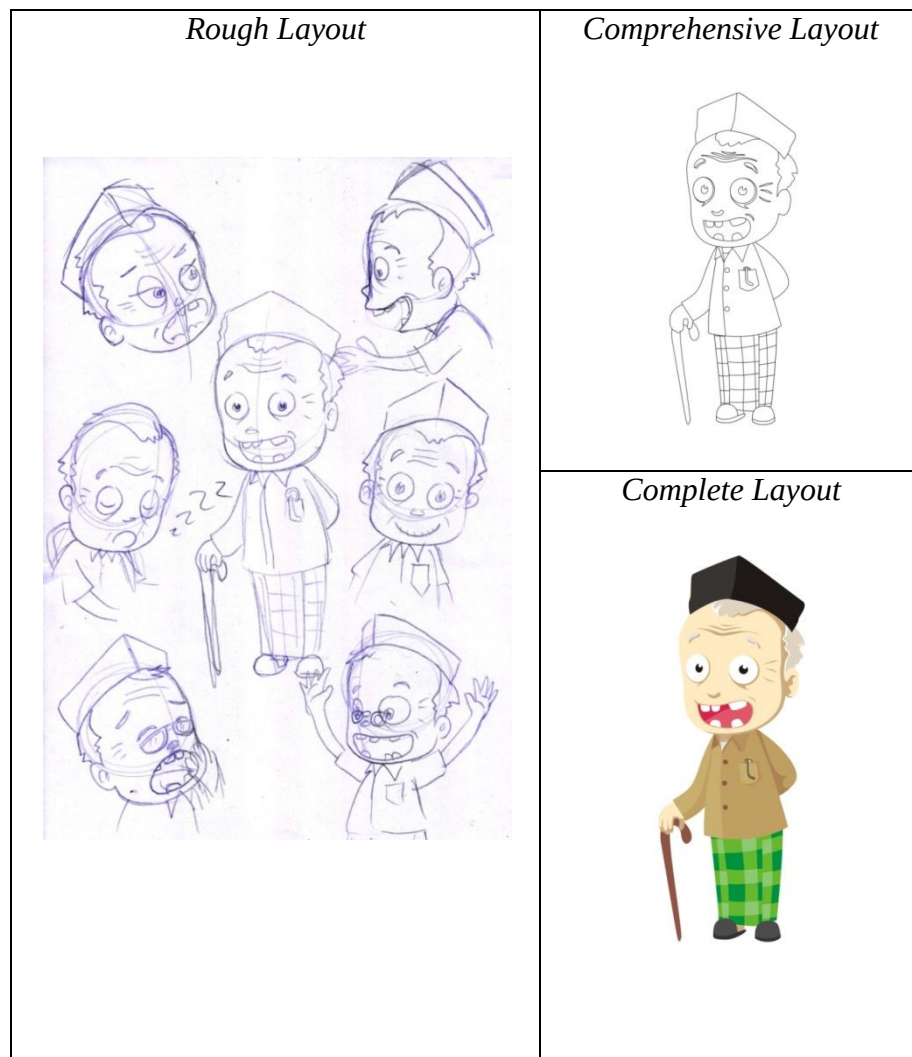
Gambar 10: Perancangan Karakter Bapak Mali
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

e. Mbah Mangun

1) Deskripsi

Mbah Mangun adalah ayah dari Pak Mali, atau kakek dari Didi dan Dodo. Mbah Mangun berusia 65 tahun, semua rambutnya sudah putih. Perawakannya kurus dan pendek. Ia berpakaian apa adanya, dan selalu memakai peci hitam di kepalanya. Mbah Mangun selalu membawa tongkat kemanapun ia pergi untuk membantunya berjalan.

2) Visualisasi

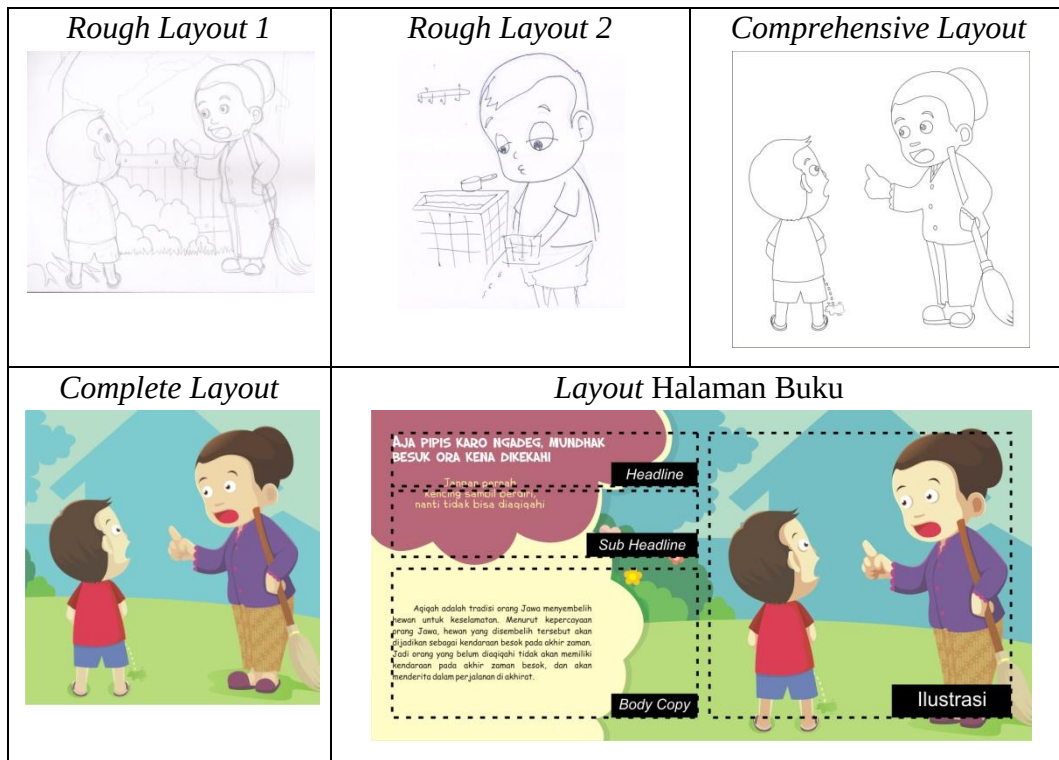


Gambar 11: **Perancangan Karakter Mbah Mangun**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. Visualisasi Ilustrasi Buku

a. *“Aja pipis karo ngadêg, mundhak besuk ora kêna dikekahi”.*

(Jangan pernah kencing sambil berdiri, nanti tidak bisa di aqiqahi)

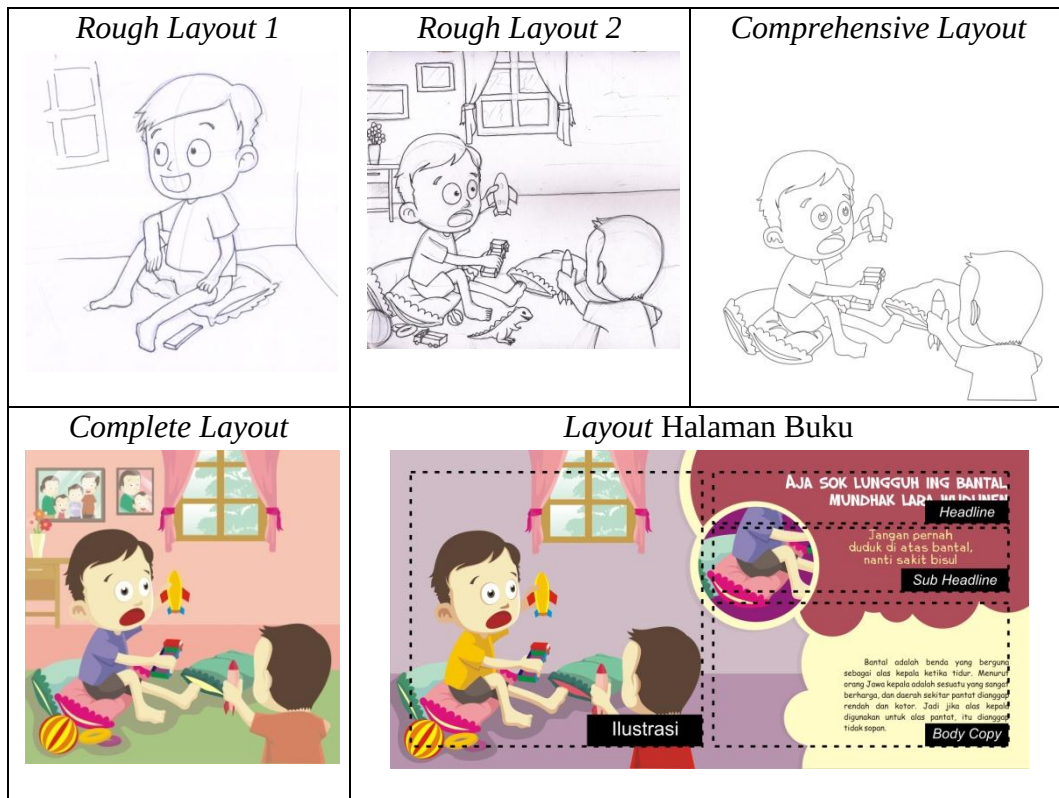


Gambar 12: Perancangan Ilustrasi Gambar 1 “*Aja pipis karo ngadêg, mundhak besuk ora kêna dikekahi*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Didi sedang bermain di halaman rumahnya. Tiba-tiba dia merasa ingin buang air kecil. Lalu ia pun segera buang air kecil di halaman rumah tempat dia bermain. Didi buang air kecil sambil berdiri. Ibu yang sedang menyapu halaman pun melihat kelakuan Didi dan segera menasihatinya agar tidak buang air kecil sambil berdiri.

b. “*Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunên*”.

(Jangan pernah duduk di atas bantal, nanti sakit bisul)

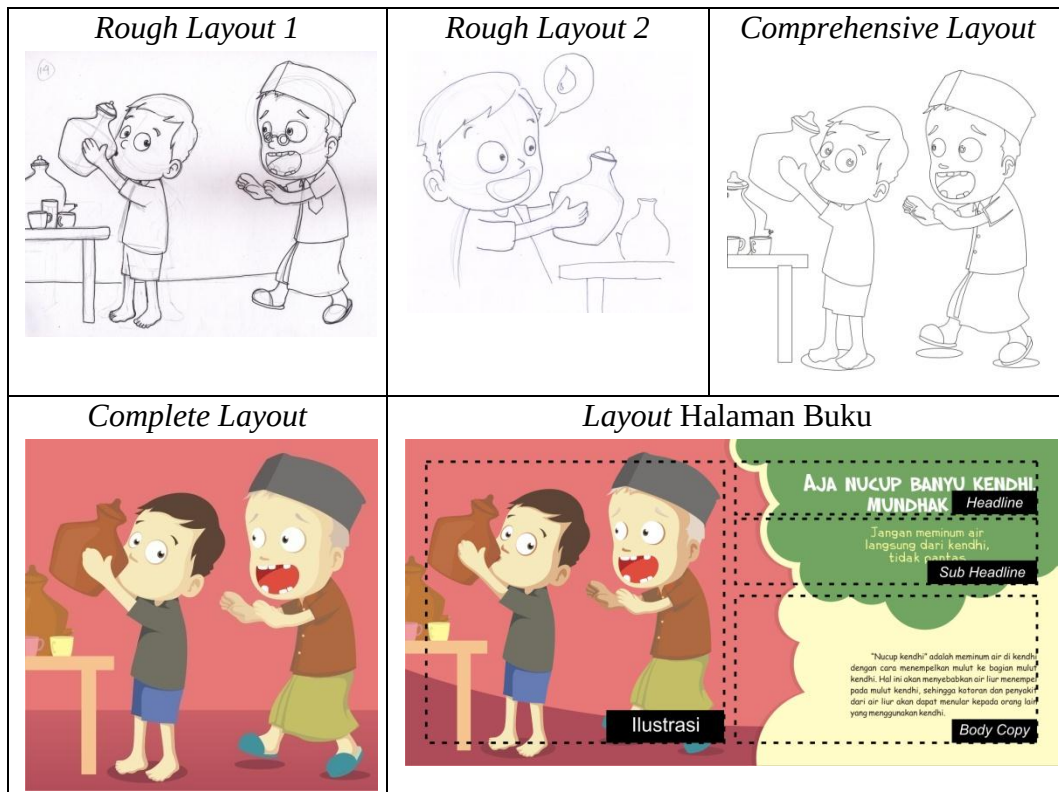


Gambar 13: **Perancangan Ilustrasi Gambar 2 “Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunên”**
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Pada siang hari yang cerah itu, Dodo dan Didi sedang bermain di ruang tengah. Mereka bermain bersama dengan rukun. Saking asyiknya bermain, Dodo tidak sadar bahwa ia sedang duduk di atas bantal.

c. **“Aja nucup banyu kênthi, mundhak ora ilok”.**

(Jangan meminum air langsung dari kendhi, tidak baik)



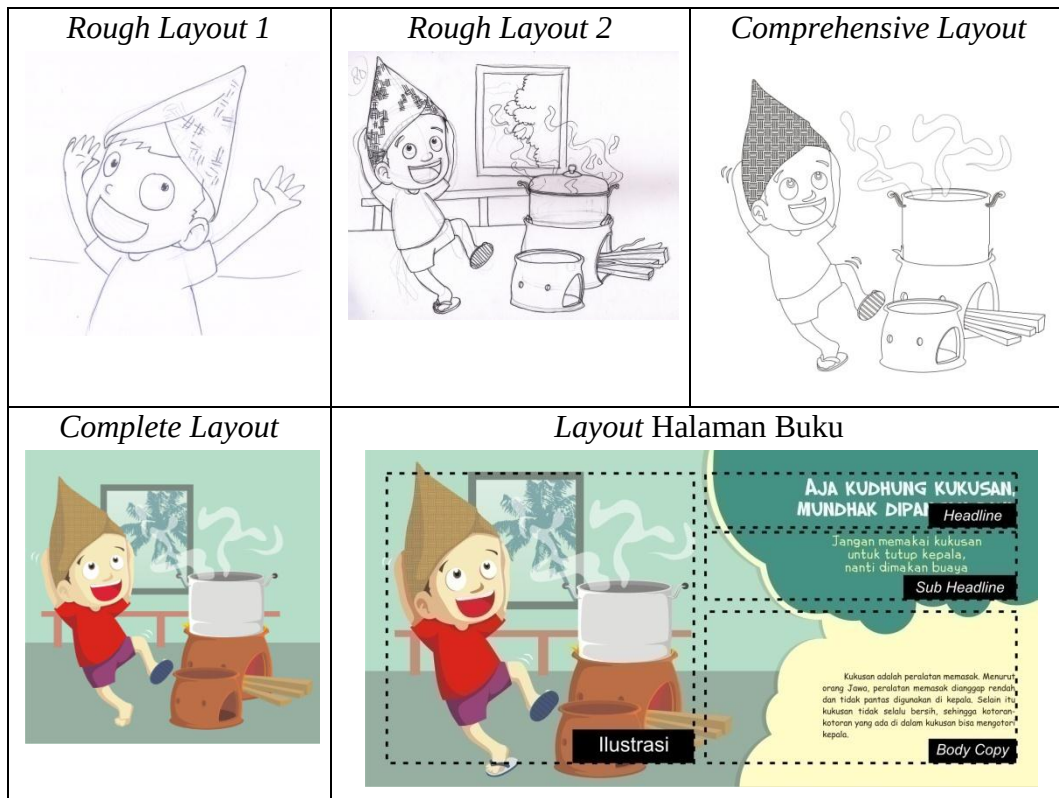
Gambar 14: Perancangan Ilustrasi Gambar 3 “*Aja nucup banyu kênthi, mundhak ora ilok*”

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dodo yang lelah setelah bermain, segera masuk ke rumah untuk mencari air minum. Karena terburu-buru, Dodo langsung saja menyambar kendi yang berisi air dan langsung saja meminumnya. Kakek yang melihat kejadian itu pun segera mendekati Dodo dan menasihatinya.

d. “*Aja kudhung kukusan, mundhak dipangan baya*”.

(Jangan memakai *kukusan* untuk tutup kepala, nanti dimakan buaya)

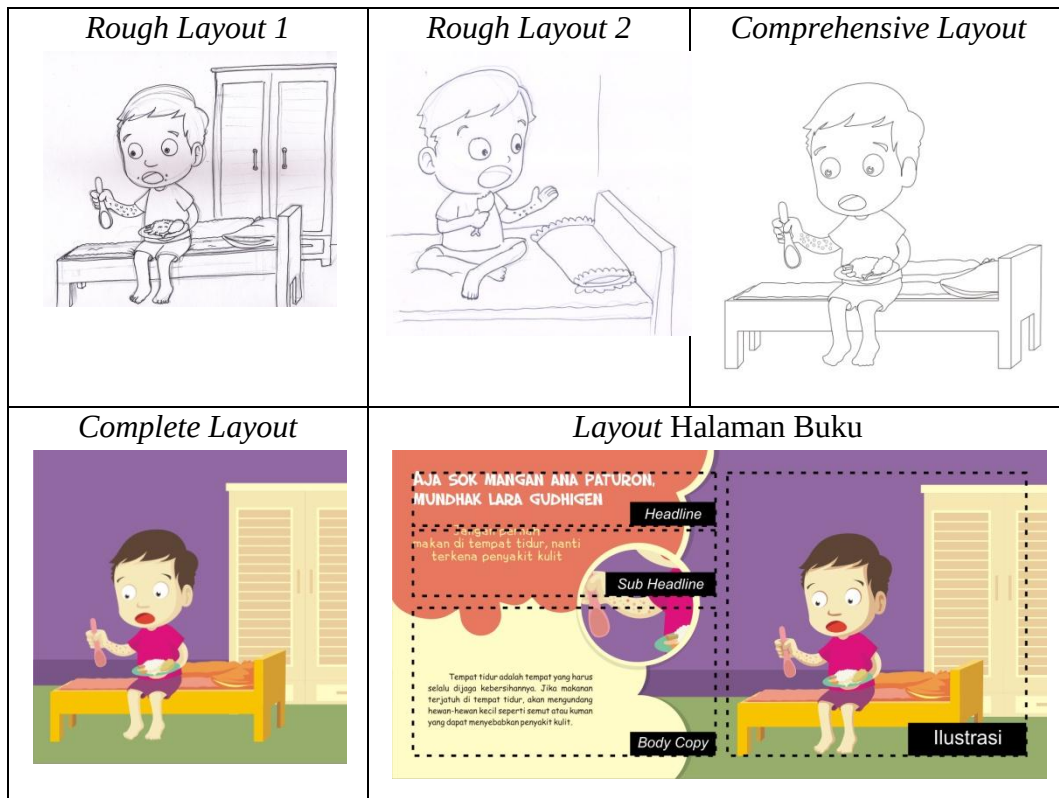


Gambar 15: Perancangan Ilustrasi Gambar 4 “Aja kudhung kukusan, mundhak dipangan baya”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Ketika membantu Ibu memasak di dapur, Dodo melihat sebuah benda lucu yang berbentuk kerucut dan terbuat dari anyaman bambu. Ia pun langsung mengambilnya, dan dipakainya untuk bermain. Dodo memakainya di atas kepala, karena benda itu menyerupai topi tentara pada zaman dahulu. Didi asik bermain dengan *kukusan* di atas kepalanya.

e. **“Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên”.**

(Jangan pernah makan di tempat tidur, nanti terkena penyakit kulit)

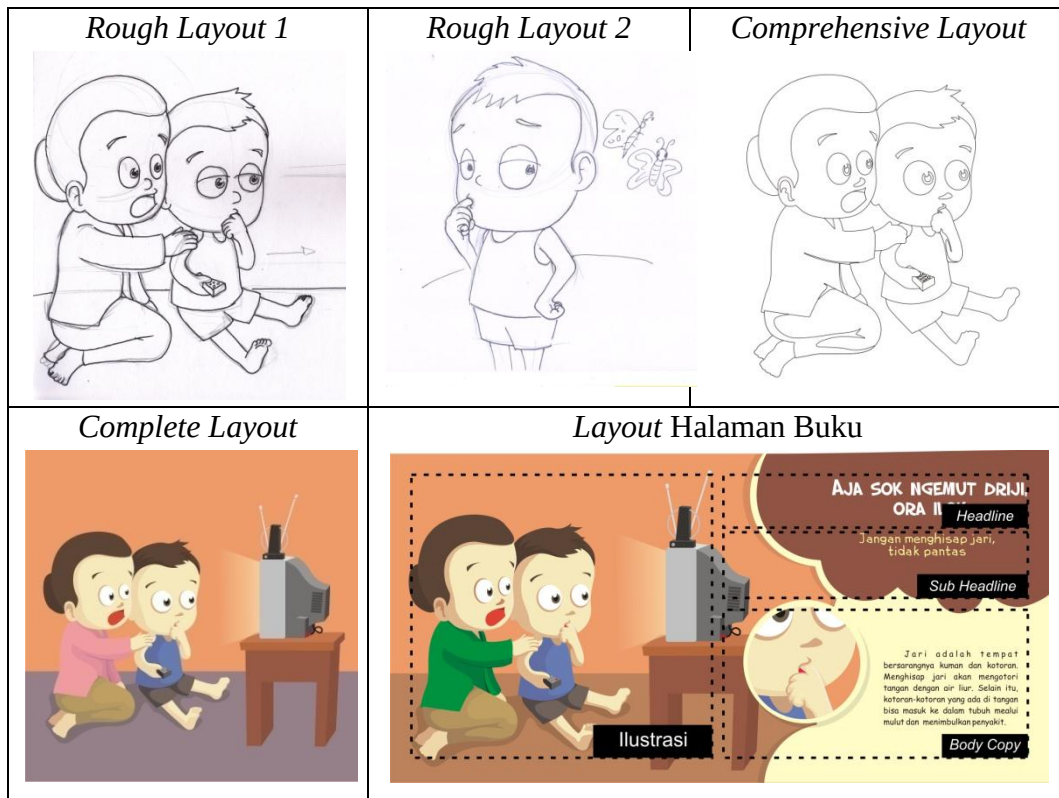


Gambar 16: Perancangan Ilustrasi Gambar 5 “*Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Hari itu Dodo sedang tidak enak badan. Sehari ia berada di dalam kamarnya. Bahkan makan dan minum pun dilakukan di atas tempat tidurnya. Saat Dodo sedang makan di atas tempat tidurnya, tiba-tiba ia kaget melihat tangan nya timbul bintik-bintik merah.

f. “*Aja sok ngêmut driji, ora ilok*”.

(Jangan menghisap jari, tidak pantas)

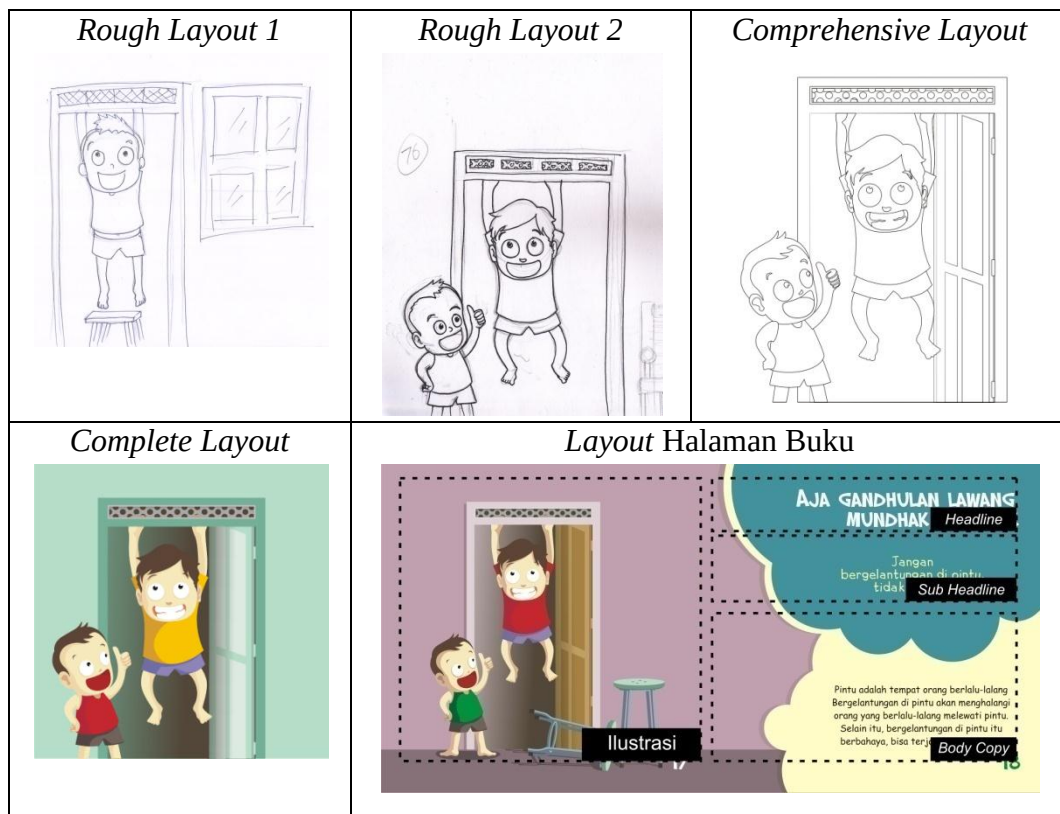


Gambar 17: **Perancangan Ilustrasi Gambar 6 “Aja sok ngêmut driji, ora ilok”**
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Didi sedang menyaksikan televisi bersama ibunya di ruang tengah. Didi sangat antusias menyaksikan acara filem kartuk kesukaannya. Saking asiknya, Didi tak sadar bahwa ia sedang menghisap jari telunjuknya. Ibu pun segera menasihatinya agar tidak menghisap jari. Karena kata orang tua dahulu, menghisap jari itu adalah sebuah pantangan.

g. **“Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok”.**

(Jangan bergelantungan di pintu, tidak pantas)

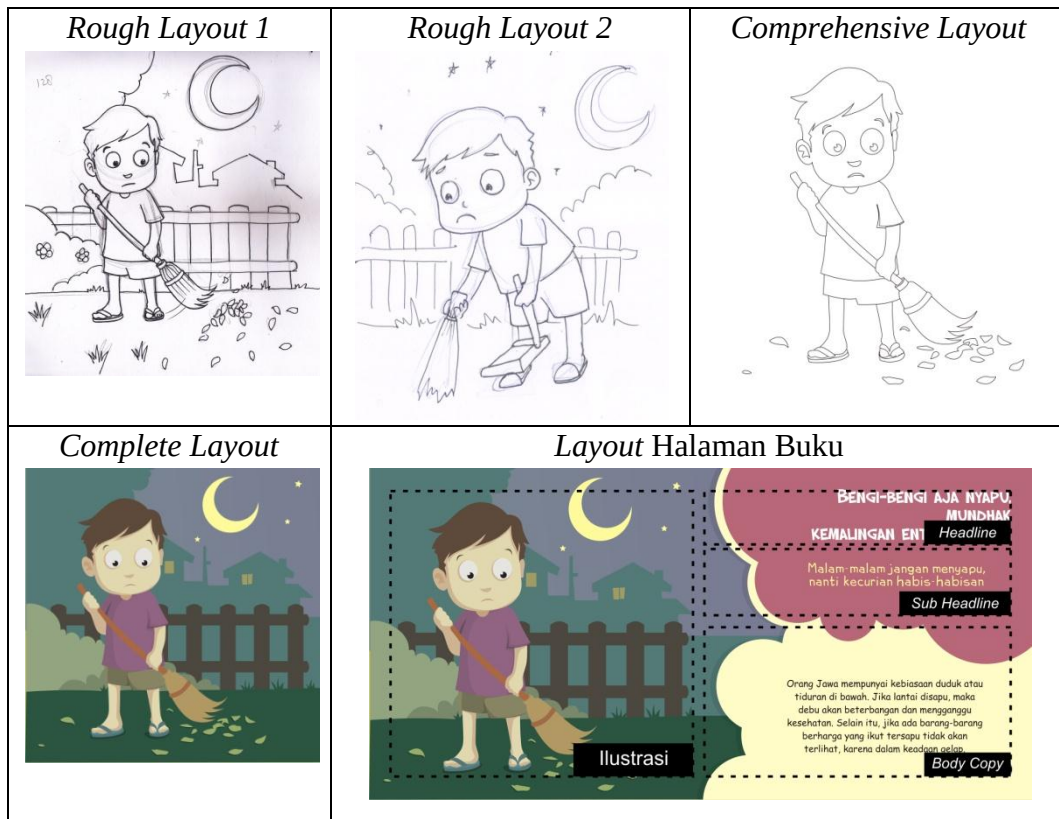


Gambar 18: **Perancangan Ilustrasi Gambar 7 “Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok”**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dodo dan Didi sedang bermain di depan rumah. Didi menantang Dodo untuk menyentuh bagian atas pintu rumah. Dodo pun menyanggupinya, bahkan ia sampai bergelantungan di bagian atas pintu. Karena Dodo terlihat hebat, Didi pun bersorak dan mengacungkan jempol pada Dodo.

h. **“Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan”.**

(Malam – malam jangan menyapu, nanti kecurian habis-habisan)

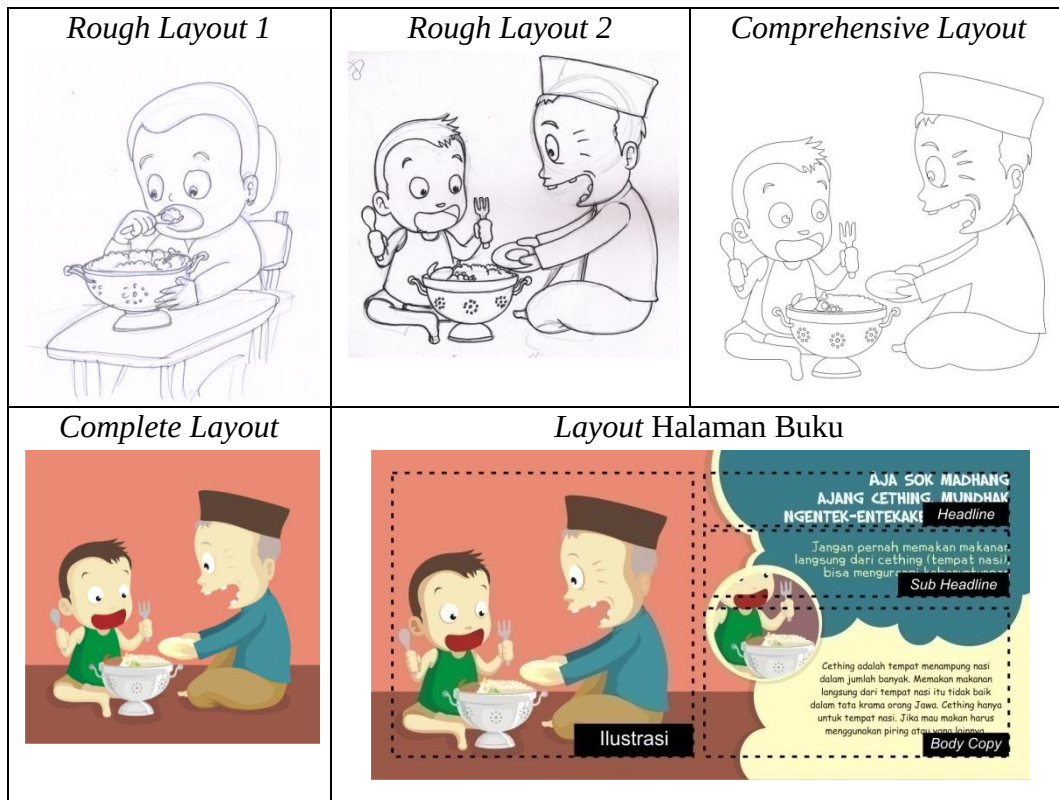


Gambar 19: **Perancangan Ilustrasi Gambar 8 “*Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan*”**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Malam itu Dodo habis pulang dari Masjid. Sampai di depan rumah, ia melihat halaman rumahnya penuh dengan sampah dedaunan yang berserakan. Setelah berganti pakaian, Dodo pun langsung bergegas ke halaman untuk menyapu. Karena malam hari, Dodo pun tidak bisa melihat dengan baik, sehingga masih banyak sampah dedaunan yang tersisa.

- i. ***“Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn”.***

(Jangan pernah memakan makanan langsung dari cething (tempat nasi), bisa mengurangi keberuntungan)

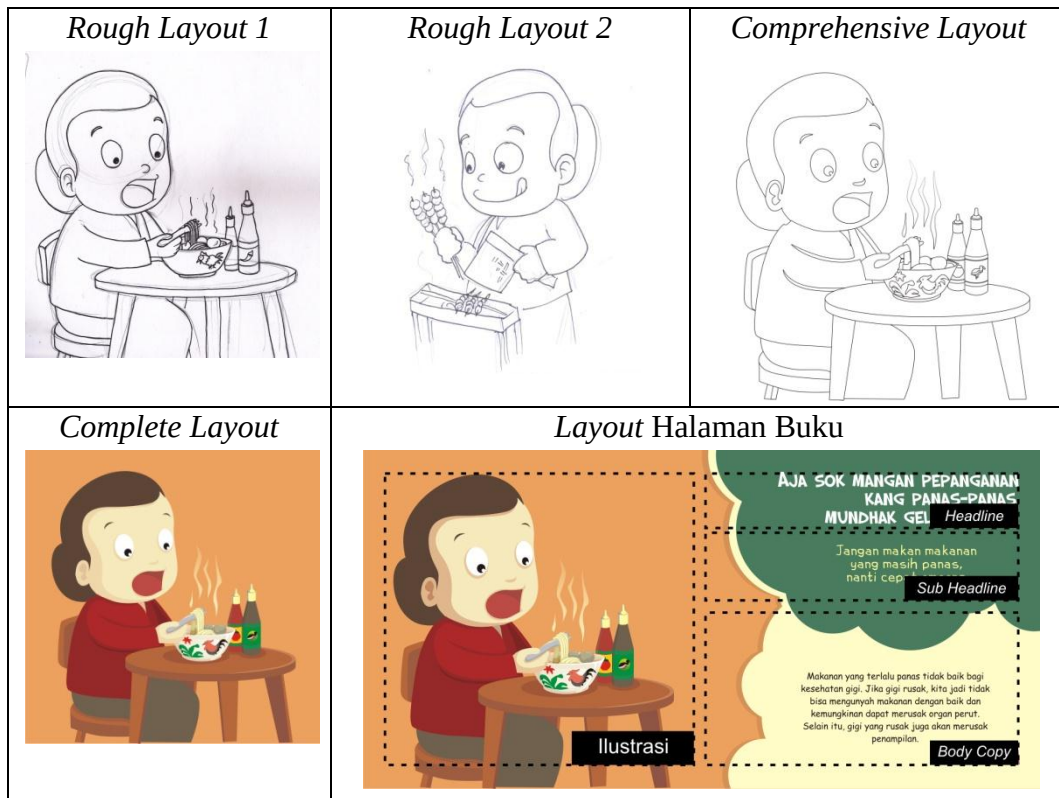


Gambar 20: Perancangan Ilustrasi Gambar 9 “*Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Sore itu Kakek dan Didi merasa sangat lapar. Kebetulan mereka melihat sebakul nasi dan lauk berada di meja makan. Dengan tidak sabar, Didi mencampurkan semua lauk ke dalam bakul yang berisi nasi, dan langsung memakannya dari bakul nasi. Padahal kakek sudah menyiapkan piring untuk digunakan sebagai tempat makan.

j. “*Aja sok mangan pêpanganan kang panas-panas, mundhak gêlis ompong*”.

(Jangan makan makanan yang masih panas, nanti cepat ompong)

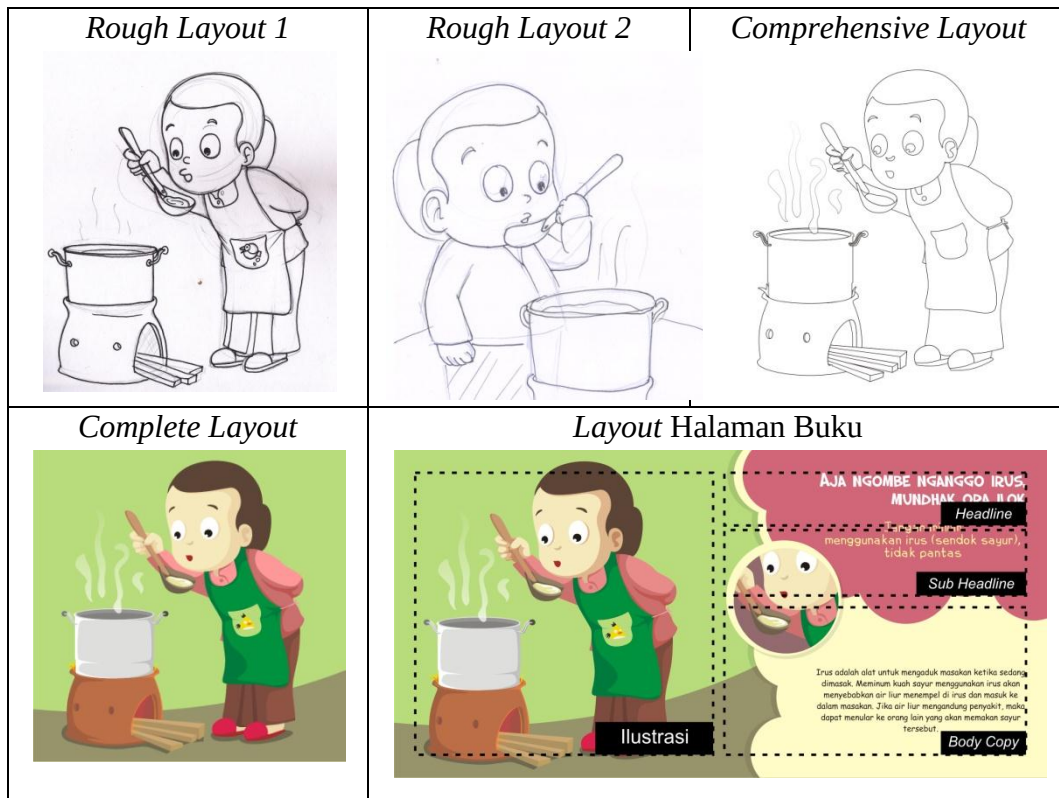


Gambar 21: **Perancangan Ilustrasi Gambar 10 “Aja sok mangan pèpanganan kang panas-panas, mundhak gêlis ompong”**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Ibu Ani terlihat sudah sangat lapar karena mengurus kegiatan rumah tangga sejak pagi hari tadi. Di sela-sela kesibukannya, Ibu Ani menyempatkan diri untuk menyantap semangkuk bakso yang ada di meja makan. Karena terburu-buru, Ibu Ani menyantap bakso dengan kuah yang masih panas, tanpa didinginkan terlebih dahulu.

k. **“Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok”.**

(Jangan minum menggunakan irus (sendok sayur), tidak pantas)

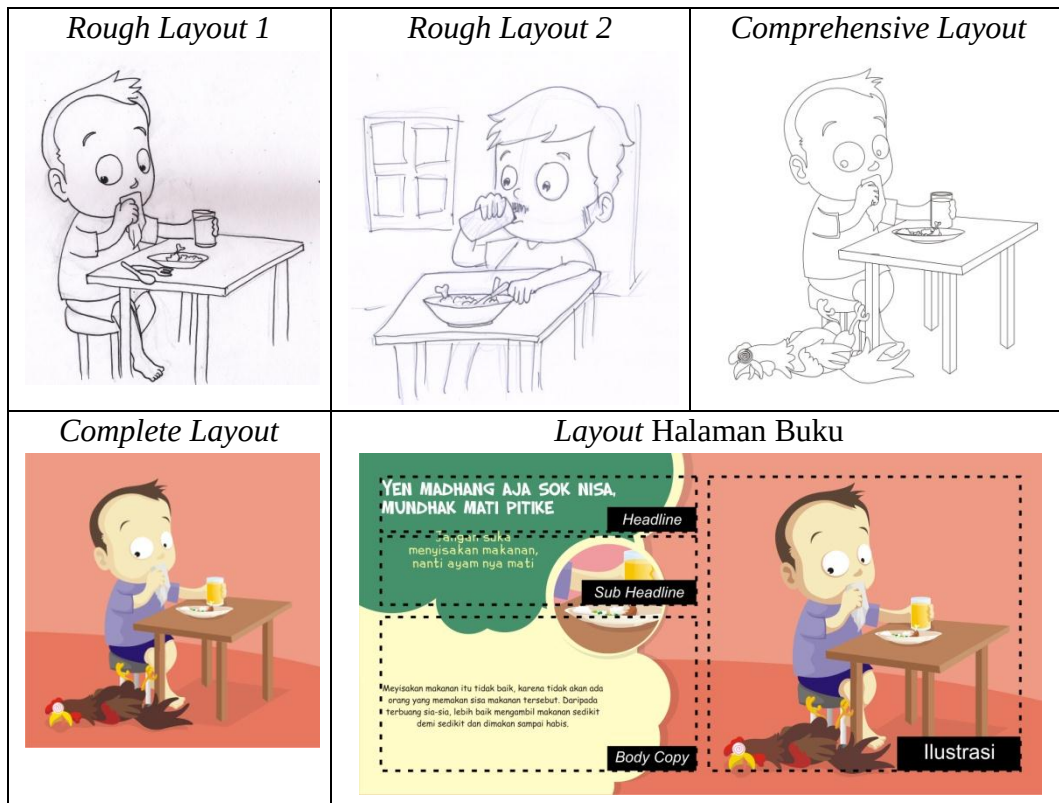


Gambar 22: **Perancangan Ilustrasi Gambar 11 “Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok”**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Ibu Ani sedang memasak sayur lodeh untuk makan siang keluarganya. Sayur lodeh yang dibuat Ibu sudah masak, dan tinggal dicicipi. Karena tidak menemukan sendok di dekatnya, Ibu lalu menggunakan sendok sayur untuk mencicipi sayur yang ada di dalam panci.

1. **“Yèn madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike”.**

(Jangan suka menyisahkan makanan, nanti ayam nya mati)

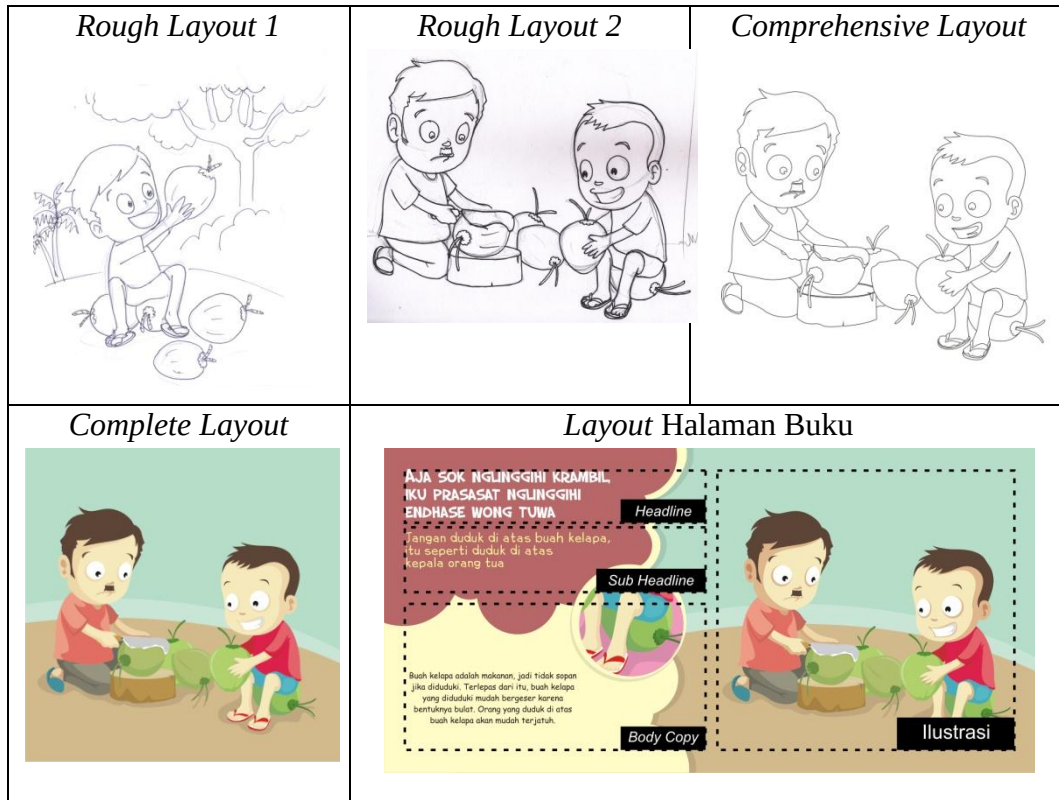


Gambar 23: **Perancangan Ilustrasi Gambar 12 “Yèn madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike”**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Didi baru saja selesai makan siang. Karena nasi yang diambil Didi mungkin terlalu banyak, ia tidak mampu menghabiskan makanan yang berada di atas piring. Ayam jago Didi yang sedang bermain di dekatnya tiba-tiba mati di sebelah Didi yang baru saja selesai makan. Mungkin ayam itu mati karena Didi tidak menghabiskan makanan yang diambilnya.

- m. **“Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa”.**

(Jangan duduk di atas buah kelapa, itu seperti duduk di atas kepala orang tua)

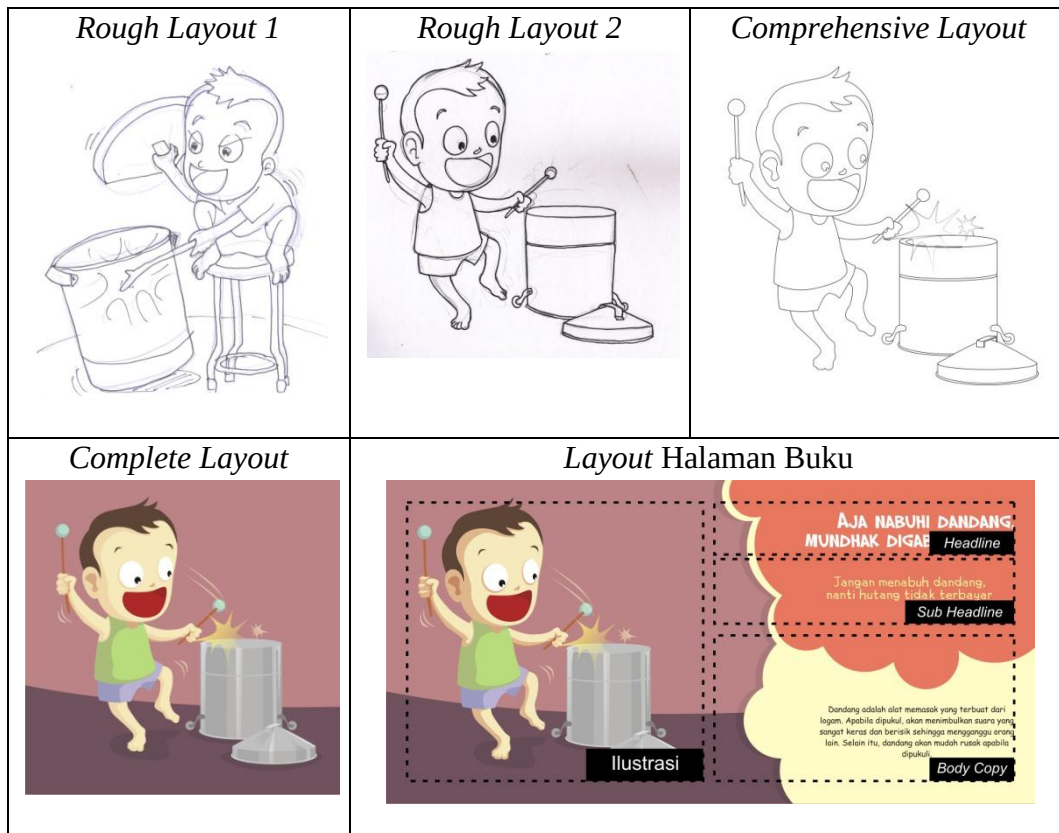


Gambar 24: Perancangan Ilustrasi Gambar 13 “Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Didi ingin membuat es kelapa muda. Maka dari itu Bapaknya memetikkan beberapa butir kelapa untuk dijadikan es kelapa muda. Saat Bapak mengupas buah kelapa, Didi menemaninya sambil duduk di atas buah kelapa.

n. “Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang”.

(Jangan menabuh dandang, nanti hutang tidak terbayar)

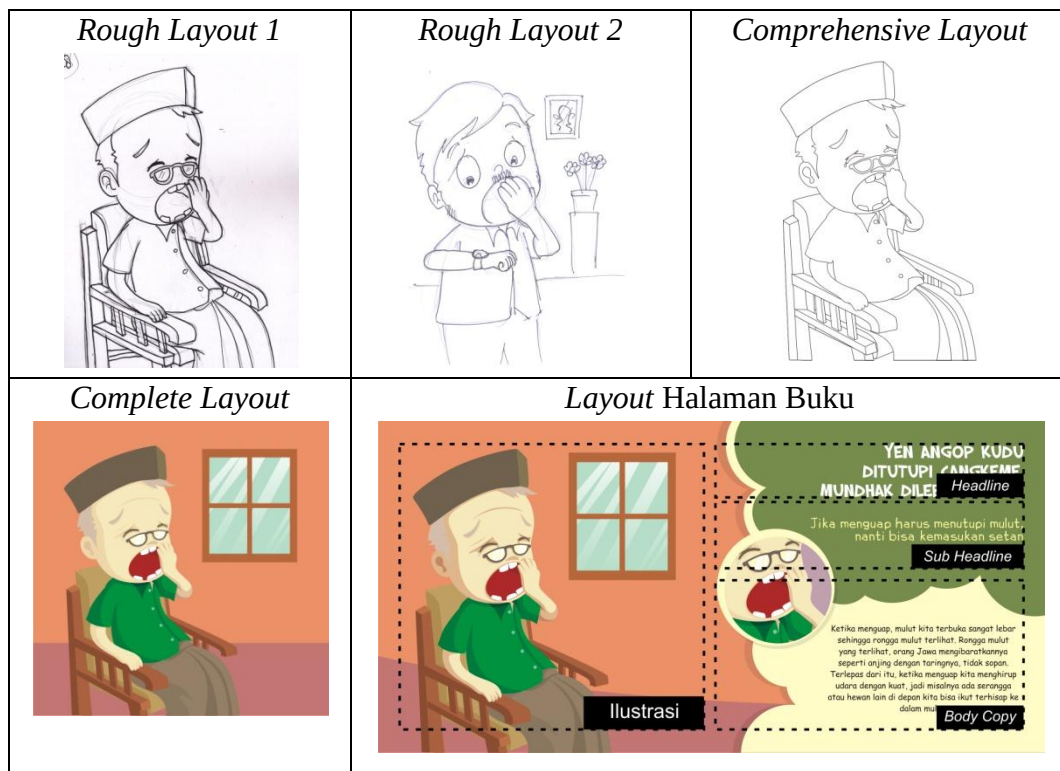


Gambar 25: Perancangan Ilustrasi Gambar 14 “Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Hari itu Didi sedang bingung tak tahu apa yang harus dilakukan. Ketika ia berjalan di sekitar dapur, ia menemukan sebuah dandang yang tergeletak di lantai. Didi pun mempunyai ide. Ia mengambil dua batang kayu, lalu dipergunakan untuk memukuli dandang tadi. Didi terlihat sangat senang memainkannya, sehingga menimbulkan bunyi yang sangat gaduh.

o. “*Yèn angop kudu ditutupi cangkême, mundhak dilêboni setan*”.

(Jika menguap harus menutupi mulut, nanti bisa kemasukan setan)



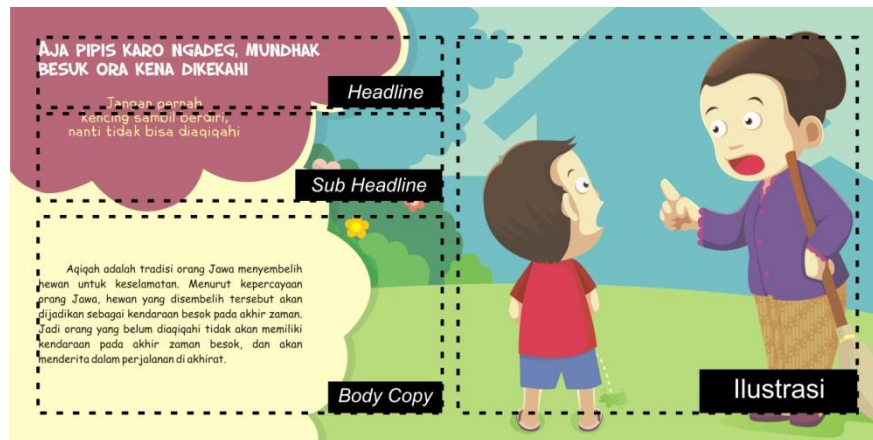
Gambar 26: Perancangan Ilustrasi Gambar 15 “*Yèn angop kudu ditutupi cangkême, mundhak dilêboni setan*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Kakek sedang duduk santai di kursi kesayangannya pada siang hari. Ia duduk di dekat jendela, sehingga terasa tiupan angin yang sepoi-sepoi. Lama kelamaan kantuk pun menghampiri kakek, dan kakek pun beberapa kali menguap. Kakek selalu menutupi mulutnya ketika menguap.

B. Pembahasan Hasil

- a. “*Aja sok pipis karo ngadêg, mundhak besuk ora kêna dikecahi*”.

(Jangan pernah kencing sambil berdiri, nanti tidak bisa diaqiqahi)



Gambar 27: Hasil Perancangan 1 “*Aja sok pipis karo ngadêg, mundhak besuk ora kêna dikekahi*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) **Headline** : *Aja sok pipis karo ngadeg, mundhak besuk ora kena dikekahi.*
- 2) **Sub Headline** : Jangan pernah kencing sambil berdiri, nanti tidak bisa diaqiqahi.
- 3) **Body Copy** : Aqiqah adalah tradisi orang Jawa menyembelih hewan untuk keselamatan. Menurut kepercayaan orang Jawa, hewan yang disembelih tersebut akan dijadikan sebagai kendaraan besok pada akhir zaman. Jadi orang yang belum diaqiqahi tidak akan memiliki kendaraan pada akhir zaman besok, dan akan menderita dalam perjalanan ke akhirat.
- 4) **Ilustrasi** : Karakter Didi terlihat sedang kencing di halaman rumah. Karakter Ibu membawa sapu menandakan Ibu sedang menyapu halaman. Ketika menyapu halaman dan melihat Didi kencing di halaman sambil berdiri, Ibu lalu menasihatinya. *Background* halaman rumah dengan rumput dan tumbuhan berwarna hijau. Langit berwarna biru menandakan siang hari.

- 5) Warna : *Background* yang didominasi warna biru dan hijau dipadukan dengan karakter yang mengandung unsur merah, yaitu merah muda dan ungu. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

	C93 M88 Y89 K80	R0 G0 B0	C60 M40 Y0 K40	C0 M0 Y40 K0	C0 M0 Y0 K100
C0 M0 Y0 K0	C0 M100 Y100 K0	C0 M60 Y20 K20	C0 M0 Y20 K0	C100 M100 Y100 K100	C20 M80 Y0 K0
C0 M16 Y60 K15	C0 M28 Y67 K18	C0 M4 Y40 K8	C7 M13 Y35 K8	C9 M11 Y33 K0	C2 M21 Y36 K9
C2 M16 Y33 K6	C2 M11 Y29 K2	C0 M40 Y0 K60	C0 M60 Y0 K40	C0 M50 Y70 K31	C0 M60 Y80 K20
C0 M40 Y60 K20	C0 M60 Y60 K40	C2 M11 Y27 K4	C2 M80 Y56 K0	C23 M89 Y84 K0	C59 M69 Y79 K33
C60 M66 Y76 K37	C24 M30 Y74 K14	C50 M61 Y75 K27	C62 M69 Y24 K8	C30 M39 Y11 K0	C53 M65 Y4 K0
C0 M28 Y65 K15	C0 M34 Y70 K18	C41 M1 Y93 K0	C2 M36 Y56 K18	C39 M1 Y86 K0	C2 M0 Y20 K0
C4 M5 Y23 K0	C2 M0 Y2 K0	C2 M0 Y2 K90	C2 M54 Y56 K36	C4 M10 Y27 K4	C11 M88 Y78 K0
C31 M90 Y91 K2	C52 M36 Y2 K15	C56 M36 Y2 K0	C2 M36 Y2 K54	C2 M16 Y18 K9	C2 M18 Y20 K0
C20 M0 Y60 K0	C0 M0 Y90 K0	C0 M18 Y90 K0	C0 M18 Y18 K0	C0 M54 Y54 K0	C0 M0 Y54 K0
C56 M0 Y83 K0	C43 M0 Y83 K0	C44 M0 Y78 K0	C53 M0 Y60 K16	C53 M0 Y22 K0	C20 M0 Y20 K0

Gambar 28: Palet Warna 1
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- b. “*Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunên*”.

(Jangan pernah duduk di atas bantal, nanti sakit bisul)



Gambar 29: Hasil Perancangan 2 “*Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunen*”.
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) *Headline* : *Aja sok lungguh ing bantal, mundhak lara wudunen.*
- 2) *Sub Headline* : *Jangan pernah duduk di atas bantal, nanti sakit bisul.*

- 3) *Body Copy* : Bantal adalah benda yang berguna sebagai alas kepala ketika tidur. Menurut orang Jawa, kepala adalah sesuatu yang sangat berharga, dan daerah sekitar pantat dianggap rendah dan kotor. Jadi jika alas kepala digunakan untuk alas pantat, itu dianggap tidak sopan.
- 4) *Ilustrasi* : Karakter Dodo dan Didi sedang bermain di dalam rumah. Dalam ilustrasi terlihat Dodo sedang duduk di atas bantal. *Background* tembok rumah dengan beberapa hiasan dinding berupa foto keluarga. Jendela terkesan tembus pandang keluar dengan tirai yang terbuka.
- 5) *Warna* : *Background* didominasi warna biru dan ungu. Untuk menonjolkan karakter, warna dibuat kontras dengan *background* dengan memberi nuansa warna kuning. Karakter pendamping berwarna dominan merah untuk memberikan kontras dengan warna di sekitarnya. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.



Gambar 30: **Palet Warna 2**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. **“Aja sok nucup banyu kênndhi, mundak ora ilok”.**

(Jangan meminum air langsung dari kendhi, tidak pantas)

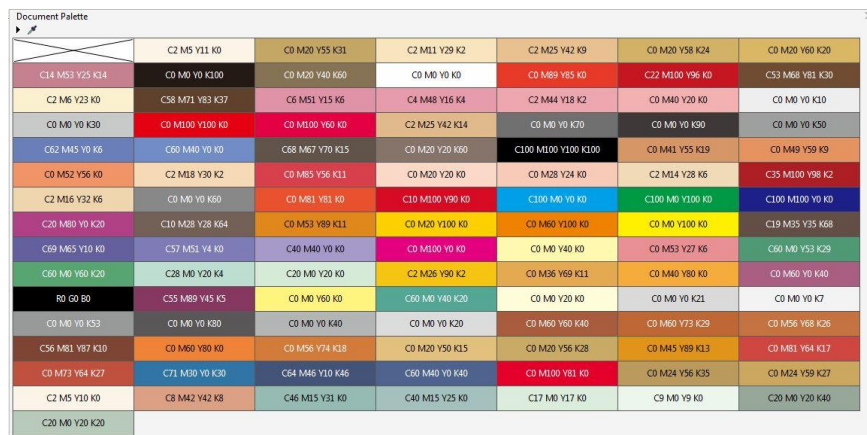


Gambar 31: Hasil Perancangan 3 “Aja sok nucup banyu kênndhi, mundak ora ilok”.

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) *Headline* : Aja sok nucup banyu kênndhi, mundak ora ilok.
- 2) *Sub Headline* : Jangan meminum air langsung dari kendhi, tidak pantas.
- 3) *Body Copy* : Pada bagian dalam kendi atau leher kendi bagian dalam, sering dihuni oleh hewan kecil-kecil, seperti semut, kuman, jentik nyamuk dan hewan kecil lainnya yang dapat menimbulkan penyakit bila masuk ke dalam tubuh.
- 4) *Ilustrasi* : Karakter Dodo sedang meminum air dari kendhi. Kakek tergesa-gesa mencegah Dodo meminu air langsung dari kendhi. *Background* warna kontras dengan karakter untuk menonjolkan karakter.
- 5) *Warna* : Dominasi warna merah muda pada latar belakang menimbulkan kesan lembut dan kontras dengan warna kulit karakter. Warna pakaian karakter dibuat berwarna lebih gelap untuk menonjolkan karakter. *Background* dibuat kosong untuk memberikan fokus penuh pada karakter

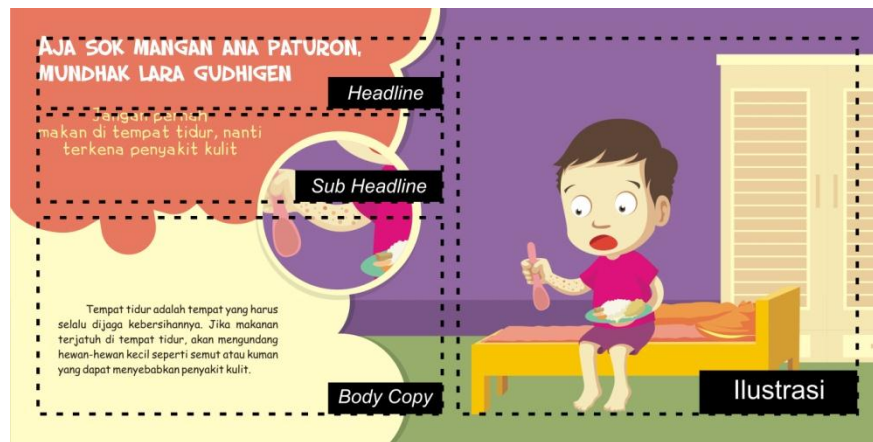
- 3) *Body Copy* : Kukusan adalah peralatan memasak. Menurut orang Jawa, peralatan memasak dianggap rendah dan tidak pantas digunakan di kepala. Selain itu kukusan tidak selalu bersih, sehingga kotoran-kotoran yang ada di dalam kukusan bisa mengotori kepala.
- 4) *Ilustrasi* : Karakter Dodo terlihat senang bermain dengan kukusan di atas kepalanya. Di samping karakter Dodo terlihat tungku dan dandang yang sedang digunakan untuk memasak, menandakan Dodo sedang di dalam dapur. *Background* dinding dilengkapi dengan jendela yang terbuka dan pemandangan siluet pohon kelapa menandakan kegiatan sedang berlangsung di dalam ruangan. Dua buah tungku yang disandingkan dengan karakter menceritakan bahwa kegiatan sedang berlangsung di dalam dapur.
- 5) *Warna* : Penggunaan kombinasi warna kontras terlihat pada warna *background* biru muda dan warna merah pada karakter.



Gambar 34: Palet Warna 4
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

e. “*Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên*”.

(Jangan pernah makan di tempat tidur, nanti terkena penyakit kulit)



Gambar 35: **Hasi Perancangan 5 “Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên”.**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

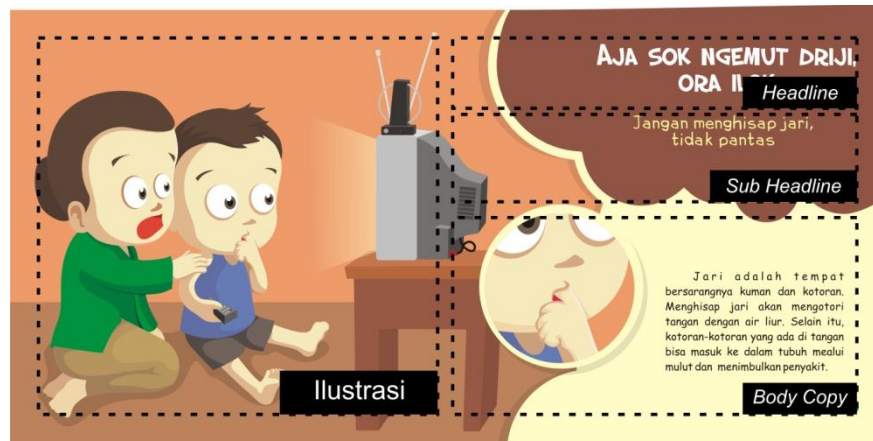
- 1) *Headline* : Aja sok mangan ana paturon, mundhak lara gudhigên.
- 2) *Sub Headline* : Jangan pernah makan di tempat tidur, nanti terkena penyakit kulit.
- 3) *Body Copy* : Tempat tidur adalah tempat yang harus selalu dijaga kebersihannya. Jika makanan terjatuh di tempat tidur, akan mengundang hewan-hewan kecil seperti semut atau kuman yang dapat menyebabkan penyakit kulit.
- 4) *Ilustrasi* : Karakter Dodo berada di atas tempat tidur dengan membawa sepiring nasi, menandakan Dodo sedang makan. Dodo terlihat heran karena dia melihat bintik-bintik merah di tangan nya, seperti penyakit kulit. *Background* almari dan tembok menandakan Dodo sedang berada di dalam kamar tidurnya.
- 5) *Warna* : *Background* bernuansa ungu kebiruan membuat warna kulit karakter lebih jelas. Warna tempat tidur dibuat mencolok dengan

tujuan untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan, yaitu larangan makan di atas tempat tidur. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

Gambar 36: Palet Warna 5
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

f. **“Aja sok ngêmut driji, ora ilok”.**

(Jangan menghisap jari, tidak pantas)



Gambar 37: Hasil Perancangan 6 “Aja sok ngêmut driji, ora ilok”.
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

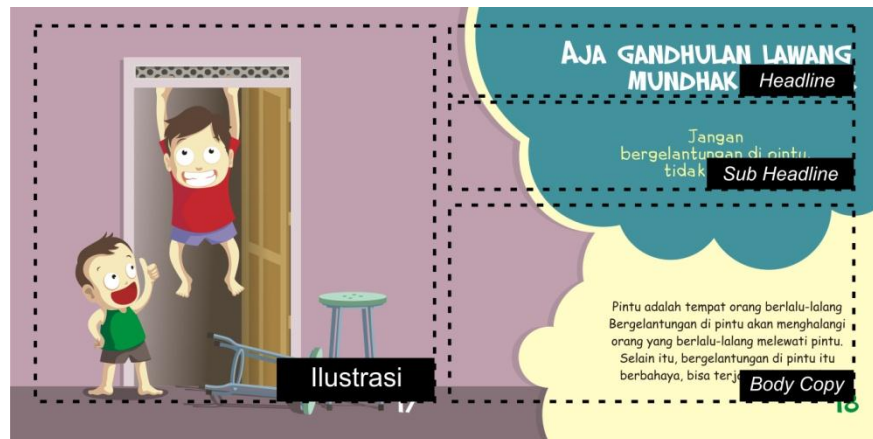
- Headline** : Aja sok ngêmut driji, ora ilok.
- Sub Headline** : Jangan menghisap jari, tidak pantas.

- c. *Body Copy* : Jari adalah tempat bersarangnya kuman dan kotoran. Menghisap jari akan mengotori tangan dengan air liur. Selain itu, kotoran-kotoran yang ada di tangan bisa masuk ke dalam tubuh melalui mulut dan menimbulkan penyakit.
- d. *Ilustrasi* : Didi sedang duduk menyaksikan televisi yang berada di depannya. Ibu berada di belakang Didi, sedang menasihati Didi karena Didi menghisap jari tangannya. *Background* warna kontras untuk menonjolkan karakter.
- e. *Warna* : Warna *background* bernuansa oranye kontras dengan warna kulit dan pakaian karakter. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

Document Palette				
C2 M5 Y11 K0	C0 M20 Y55 K31	C2 M11 Y29 K2	C2 M25 Y42 K9	
C0 M20 Y58 K24	C0 M20 Y60 K20	C14 M53 Y25 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M20 Y40 K60
C0 M0 Y0 K0	C0 M89 Y85 K0	C22 M100 Y96 K0	C53 M68 Y81 K30	C2 M6 Y23 K0
C58 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M48 Y16 K4	C2 M44 Y18 K2	C0 M40 Y20 K0
C0 M0 Y0 K10	C0 M0 Y0 K30	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y60 K0	C2 M25 Y42 K14
C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90	C0 M0 Y0 K50	C62 M45 Y0 K6	C60 M40 Y0 K0
C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K60	C100 M100 Y100 K100	R0 G0 B0	C0 M0 Y60 K0
C20 M80 Y0 K0	C0 M0 Y20 K0	C0 M60 Y60 K40	C38 M75 Y83 K7	C100 M0 Y100 K0
C0 M0 Y100 K0	C0 M0 Y0 K60	C0 M0 Y0 K20	C0 M0 Y0 K80	C0 M0 Y0 K40
C0 M60 Y80 K20	C13 M58 Y76 K0	C0 M60 Y64 K36	C0 M20 Y0 K40	C0 M40 Y60 K0

Gambar 38: Palet Warna 6
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- g. *“Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok.”*
(Jangan bergelantungan di pintu, tidak pantas)



Gambar 39: Hasil Perancangan 7 “Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok.”.

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- a. *Headline* : Aja gandhulan lawang, mundhak ora ilok.
- b. *Sub Headline* : Jangan bergelantungan di pintu, tidak pantas.
- c. *Body Copy* : Pintu adalah tempat orang berlalu-lalang. Bergelantungan di pintu akan menghalangi orang yang berlalu-lalang melewati pintu. Selain itu, bergelantungan di pintu itu berbahaya, bisa terjatuh.
- d. *Ilustrasi* : Karakter Dodo terlihat sedang bergelantungan di pintu rumahnya. Didi yang berada di bawahnya terlihat senang karena melihat Dodo, dan dia pun mengacungkan jempolnya sebagai tanda Didi kagum kepada Dodo. *Background* tembok berwarna kontras dengan karakter.
- e. *Warna* : Karakter memiliki warna dominan merah dan hijau. Untuk membuat kombinasi kontras, *background* diberi warna bernuansa ungu muda. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

	C2 M5 Y11 K0	C0 M20 Y55 K31	C2 M11 Y29 K2	C2 M25 Y42 K9	C0 M20 Y58 K24	C0 M20 Y60 K20
C14 M53 Y25 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M20 Y40 K60	C0 M0 Y0 K0	C0 M89 Y85 K0	C22 M100 Y96 K0	C53 M68 Y81 K30
C2 M6 Y23 K0	C58 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M48 Y16 K4	C2 M44 Y18 K2	C0 M40 Y20 K0	C0 M0 Y0 K10
C0 M0 Y0 K30	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y60 K0	C2 M25 Y42 K14	C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90	C0 M0 Y0 K50
C62 M45 Y0 K6	C60 M40 Y0 K0	C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K60	C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K19	C0 M49 Y59 K9
C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M85 Y56 K11	C0 M20 Y20 K0	C0 M28 Y24 K0	C2 M14 Y28 K6	C35 M100 Y98 K2
C2 M16 Y32 K6	C0 M0 Y0 K60	C0 M81 Y81 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K0	C100 M0 Y100 K0	C100 M100 Y0 K0
C20 M80 Y0 K20	C10 M28 Y28 K64	C0 M53 Y89 K11	C0 M20 Y100 K0	C0 M60 Y100 K0	C0 M0 Y100 K0	C19 M35 Y35 K68
C69 M85 Y10 K0	C57 M51 Y4 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M100 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6	C60 M0 Y53 K29
C60 M0 Y60 K20	C28 M0 Y20 K4	C20 M0 Y20 K0	C2 M26 Y90 K2	C0 M36 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0	C1 M53 Y62 K0
C0 M20 Y40 K0	C55 M89 Y45 K5	C0 M15 Y50 K15	C0 M48 Y34 K6	C0 M31 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8	C0 M0 Y20 K0
C0 M13 Y56 K13	C0 M0 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4	C2 M2 Y7 K0	C40 M0 Y40 K0	C10 M100 Y9 K0	R0 G0 B0
C0 M0 Y60 K0	C0 M80 Y40 K0	C2 M56 Y66 K7	C2 M21 Y35 K7	C7 M34 Y93 K4	C0 M0 Y20 K80	C26 M0 Y20 K11
C0 M0 Y0 K40	C2 M23 Y38 K18	C19 M35 Y51 K68	C0 M0 Y0 K20	C19 M100 Y81 K0	C9 M2 Y9 K0	C40 M0 Y36 K11

Gambar 40: Palet Warna 7
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

h. *“Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan”.*

(Malam – malam jangan menyapu, nanti kecurian habis-habisan)



Gambar 41: Hasil Perancangan 8 *“Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan”.*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- Headline* : *Bêngi-bêngi aja nyapu, mundhak kêmalingan êntek-êntekan.*
- Sub Headline* : *Malam-malam jangan menyapu, nanti kecurian habis-habisan.*

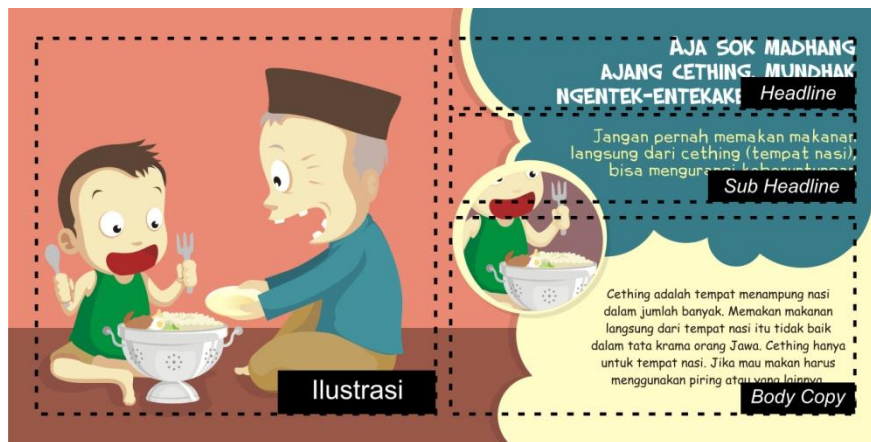
- c. *Body Copy* : Orang Jawa mempunyai kebiasaan duduk atau tiduran di bawah. Jika lantai disapu, maka debu akan beterbangan dan mengganggu kesehatan. Selain itu, jika ada barang-barang berharga yang ikut tersapu tidak akan terlihat, karena dalam keadaan gelap.
- d. *Ilustrasi* : Karakter Dodo menyapu halaman rumah. *Background* pagar, rumput pagar, siluet rumah dan langit dibuat lebih gelap, menandakan waktu malam hari.
- e. *Warna* : Warna pada *background* maupun karakter dibuat lebih gelap dengan campuran warna hitam untuk menimbulkan kesan gelap di malam hari. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

C2 M5 Y11 K0	C0 M20 Y55 K31	C2 M11 Y29 K2	C2 M25 Y42 K9	C0 M20 Y58 K24	C0 M20 Y60 K20
C14 M53 Y25 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M20 Y40 K60	C0 M0 Y0 K0	C0 M89 Y85 K0	C22 M100 Y96 K0
C2 M6 Y23 K0	C58 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M8 Y16 K4	C2 M44 Y18 K2	C0 M40 Y20 K0
C0 M0 Y0 K30	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y60 K0	C2 M25 Y42 K14	C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90
C62 M45 Y0 K6	C60 M40 Y0 K0	C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K80	C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K19
C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M85 Y56 K11	C0 M20 Y20 K0	C0 M28 Y24 K0	C2 M14 Y28 K6
C2 M16 Y32 K6	C0 M0 Y0 K60	C0 M81 Y81 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K0	C100 M0 Y100 K0
C20 M80 Y0 K20	C10 M28 Y28 K64	C0 M53 Y69 K11	C0 M20 Y100 K0	C0 M62 Y100 K0	C0 M0 Y100 K0
C69 M65 Y10 K0	C57 M51 Y4 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M100 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6
C60 M0 Y80 K20	C28 M0 Y20 K4	C20 M0 Y20 K0	C2 M26 Y90 K2	C0 M38 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0
C0 M20 Y40 K0	C55 M89 Y45 K5	C0 M15 Y50 K15	C0 M48 Y34 K6	C0 M31 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8
C0 M13 Y56 K13	C0 M9 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4	C2 M2 Y7 K0	C40 M0 Y40 K0	C10 M100 Y9 K0
C0 M0 Y60 K0	C0 M60 Y20 K20	C0 M0 Y2 K98	C0 M0 Y2 K8	C2 M15 Y31 K13	C16 M15 Y60 K20
C2 M5 Y23 K8	C0 M54 Y74 K26	C0 M18 Y51 K33	C0 M18 Y56 K26	C2 M23 Y40 K16	C48 M61 Y75 K35
C40 M64 Y28 K8	C18 M54 Y2 K26	C56 M51 Y74 K17	C48 M43 Y69 K12	C42 M0 Y15 K45	C0 M0 Y56 K48
C20 M0 Y60 K20	C85 M52 Y83 K17	C20 M0 Y40 K40	C18 M0 Y38 K26	C0 M0 Y20 K80	C47 M0 Y27 K40
C40 M40 Y0 K20	C0 M0 Y60 K20				

Gambar 42: Palet Warna 8
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

i. ***“Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn”.***

(Jangan pernah memakan makanan langsung dari *cething* (tempat nasi), bisa mengurangi keberuntungan)



Gambar 43: Hasil Perancangan 9 ***“Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn”***
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) *Headline* : *Aja sok madhang ajang cêthing, mundhak ngêntèk-ngêntèkake kamuktèn.*
- 2) *Sub Headline* : Jangan pernah memakan makanan langsung dari *cething* (tempat nasi), bisa mengurangi keberuntungan.
- 3) *Body Copy* : *Cething* adalah tempat menampung nasi dalam jumlah banyak. Memakan makanan langsung dari *cething* tidak baik dalam tata krama orang Jawa. *Cething* hanya untuk tempat nasi. Jika mau makan harus menggunakan piring atau yang lainnya.
- 4) *Ilustrasi* : Didi dan Kakek terlihat sedang duduk bersama dengan sebakul nasi di depan mereka. Mereka akan makan bersama. Didi terlihat

senang dan tidak sabar untuk memakan makanan yang berada di bakul nasi.

Kakek terlihat menyodorkan piring untuk alas makan Didi.

- 5) Warna : Karakter dengan dominasi warna biru dan hijau dibuat kontras dengan *background* yang bernuansa warna merah muda. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C2 M11 Y29 K2	C2 M25 Y42 K9	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100
C14 M53 Y25 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C22 M100 Y96 K0	C53 M68 Y81 K30
C2 M6 Y23 K0	C36 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M44 Y18 K2	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100
C0 M0 Y0 K100	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y100 K0	C2 M25 Y42 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K100
C62 M45 Y0 K6	C60 M40 Y0 K0	C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K80	C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K19	C0 M49 Y59 K9
C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M85 Y56 K11	C0 M20 Y20 K0	C0 M28 Y24 K0	C2 M14 Y28 K6	C35 M100 Y98 K2
C2 M16 Y32 K6	C0 M0 Y0 K100	C0 M81 Y81 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K100	C100 M0 Y100 K0	C100 M100 Y0 K0
C20 M80 Y0 K20	C10 M28 Y28 K64	C0 M53 Y89 K11	C0 M20 Y100 K0	C0 M60 Y100 K0	C0 M0 Y100 K0	C19 M35 Y35 K68
C69 M55 Y10 K0	C57 M51 Y4 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M100 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6	C60 M0 Y53 K29
C60 M0 Y60 K20	C28 M0 Y20 K4	C0 M15 Y50 K15	C2 M26 Y90 K2	C0 M36 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0	C1 M53 Y62 K0
C0 M20 Y40 K0	C55 M69 Y45 K5	C0 M48 Y34 K6	C0 M31 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8	C0 M0 Y20 K0	C0 M0 Y20 K0
C0 M13 Y56 K13	C0 M0 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4	C2 M2 Y7 K0	C40 M0 Y40 K0	C10 M100 Y9 K0	C0 M0 Y0 K40
C0 M11 Y54 K0	C2 M0 Y44 K0	C0 M40 Y60 K20	C40 M0 Y100 K0	C20 M0 Y40 K20	C20 M0 Y60 K0	C0 M60 Y80 K20
C2 M6 Y21 K6	C2 M2 Y13 K0	C0 M0 Y0 K20	C0 M0 Y0 K7	C88 M27 Y57 K2	R0 G0 B0	C0 M0 Y60 K0
C0 M40 Y20 K40	C76 M52 Y38 K1	C38 M55 Y91 K2	C20 M58 Y82 K0	C0 M10 Y10 K20	C0 M0 Y4 K0	C60 M0 Y20 K20
C22 M40 Y77 K11	C0 M0 Y12 K0	C83 M45 Y48 K4	C19 M68 Y68 K19	C0 M49 Y49 K0		

Gambar 44: Palet Warna 9
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- j. “Aja sok mangan pepanganan kang panas-panas, mundhak gelis ompong”.

(Jangan makan makanan yang masih panas, nanti cepat ompong)



Gambar 45: Hasil Perancangan 10 “Aja sok mangan pepanganan kang panas-panas, mundhak gelis ompong”.
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) *Headline* : Aja sok mangan pepanganan kang panas-panas, mundhak gelis ompong.
- 2) *Sub Headline* : Jangan makan makanan yang masih panas, nanti cepat ompong.
- 3) *Body Copy* : Makanan yang terlalu panas tidak baik bagi kesehatan gigi. Jika gigi rusak, kita jadi tidak bisa mengunyah makanan dengan baik dan kemungkinan dapat merusak organ perut. Selain itu, gigi yang rusak juga akan merusak penampilan.
- 4) *Ilustrasi* : Ibu terlihat sedang akan makan semangkuk bakso sendirian. Terlihat semangkuk bakso beserta botol saos dan kecap di atas meja. Di atas semangkuk bakso di atas meja terlihat garis-garis putih yang menyimbolkan asap atau uap, menandakan bahwa makanan tersebut dalam keadaan panas. Dalam ilustrasi terlihat Ibu akan segera menyantap bakso dalam keadaan masih panas.
- 5) *Warna* : *Background* bernuansa oranye memberikan kesan panas. Baju yang dipakai karakter ibu berwarna merah mendukung suasana panas yang ditampilkan. Kombinasi kontras ditampilkan antara warna *background* dengan warna kulit. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

	C2 M5 Y11 K0	C0 M20 Y55 K31	C2 M11 Y29 K2	C2 M25 Y42 K9	C0 M20 Y58 K24	C0 M20 Y60 K20
C14 M53 Y25 K14	C0 M0 Y0 K100	C0 M20 Y40 K60	C0 M0 Y0 K0	C0 M89 Y85 K0	C22 M100 Y96 K0	C33 M88 Y81 K30
C2 M6 Y23 K0	C38 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M48 Y16 K4	C2 M44 Y18 K2	C0 M40 Y20 K0	C0 M0 Y0 K10
C0 M0 Y0 K30	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y60 K0	C2 M25 Y42 K14	C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90	C0 M0 Y0 K50
C62 M45 Y0 K6	C60 M40 Y0 K0	C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K60	C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K19	C0 M49 Y59 K9
C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M85 Y56 K11	C0 M20 Y20 K0	C0 M28 Y24 K0	C2 M14 Y28 K6	C35 M100 Y96 K2
C2 M16 Y32 K6	C0 M0 Y0 K60	C0 M81 Y81 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K0	C100 M0 Y100 K0	C100 M100 Y0 K0
C20 M80 Y0 K20	C10 M28 Y28 K64	C0 M53 Y89 K11	C0 M20 Y100 K0	C0 M60 Y100 K0	C0 M0 Y100 K0	C19 M35 Y35 K88
C69 M85 Y10 K0	C57 M51 Y4 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M100 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6	C60 M0 Y53 K29
C60 M0 Y60 K20	C28 M0 Y20 K4	C20 M0 Y20 K0	C2 M26 Y90 K2	C0 M36 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0	C1 M53 Y62 K0
C0 M20 Y40 K0	C35 M89 Y45 K5	C0 M15 Y50 K15	C0 M48 Y34 K6	C0 M31 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8	C0 M0 Y20 K0
C0 M13 Y56 K13	C0 M0 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4	C2 M2 Y7 K0	C40 M0 Y40 K0	C10 M100 Y9 K0	C0 M0 Y0 K40
C0 M11 Y54 K0	C2 M8 Y44 K0	C0 M40 Y60 K20	C40 M0 Y100 K0	C20 M0 Y40 K20	C20 M0 Y60 K0	C0 M60 Y80 K20
C2 M6 Y21 K6	C2 M2 Y13 K0	C0 M0 Y0 K20	C0 M0 Y0 K7	C38 M27 Y97 K2	R0 G0 B0	C0 M0 Y60 K0
C69 M80 Y71 K7	C0 M80 Y90 K10	C0 M0 Y90 K10	C0 M80 Y85 K31	C71 M23 Y78 K21	C0 M7 Y27 K26	C0 M9 Y33 K36
C0 M16 Y33 K68	C96 M40 Y90 K0	C0 M0 Y36 K0	C0 M5 Y36 K10	C0 M4 Y40 K11	C0 M6 Y40 K16	C0 M0 Y0 K73
C0 M66 Y66 K0	C0 M60 Y90 K0	C0 M7 Y19 K7	C17 M16 Y33 K0	C29 M46 Y86 K0	C17 M16 Y38 K22	C23 M22 Y44 K0
C0 M24 Y38 K11	C0 M11 Y28 K8	C0 M9 Y18 K6	C0 M10 Y16 K8	C0 M4 Y11 K4	C96 M51 Y95 K22	C0 M54 Y59 K28
C49 M7 Y59 K26	C0 M7 Y25 K24	C0 M8 Y30 K33	C0 M15 Y59 K28	C16 M73 Y71 K17	C0 M18 Y90 K0	C20 M60 Y87 K0
C29 M74 Y90 K0	C0 M44 Y64 K15	C0 M60 Y70 K32	C42 M100 Y98 K12	C0 M60 Y60 K40	C16 M84 Y76 K0	C0 M60 Y73 K29
C26 M84 Y78 K2	C1 M36 Y68 K0					

Gambar 46: Palet Warna 10
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

k. ***“Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok”***

(Jangan minum menggunakan *irus* (sendok sayur), tidak pantas)



Gambar 47: Hasil Perancangan 11 ***“Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok”***

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) **Headline** : *Aja ngombe nganggo irus, mundhak ora ilok.*
- 2) **Sub Headline** : *Jangan minum menggunakan irus (sendok sayur), tidak pantas.*

- 3) *Body Copy* : Irus adalah alat untuk mengaduk masakan ketika sedang dimasak. Meminum kuah sayur menggunakan irus akan menyebabkan air liur menempel di irus dan masuk ke dalam masakan. Jika air liur mengandung penyakit, maka dapat menular ke orang lain yang akan memakan sayur tersebut.
- 4) *Ilustrasi* : Karakter ibu sedang memasak sayur di dapur. Terlihat sepanci masakan berada di atas tungku yang masih menyala. Karakter ibu sedang memegang irus (sendok sayur) didekatkan ke mulutnya dengan maksud akan mencicipi masakan yang telah dibuatnya.
- 5) *Warna* : *Background* bernuansa hijau dipadukan secara kontras dengan warna karakter ibu yang dominan merah muda, hijau tua dan coklat. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.



Gambar 48: **Palet Warna 11**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

1. ***“Yen madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike”.***

(Jangan suka menyisakan makanan, nanti ayam nya mati)



Gambar 49: Hasil Perancangan 12 ***“Yen madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike”.***

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) **Headline** : *Yen madhang aja sok nisa, mundhak mati pitike.*
- 2) **Sub Headline** : Jangan suka menyisakan makanan, nanti ayam nya mati.
- 3) **Body Copy** : Menyisakan makanan itu tidak baik, karena tidak akan ada orang yang memakan sisa makanan tersebut. Daripada terbuang sia-sia, lebih baik mengambil makanan sedikit demi sedikit dan dimakan sampai habis.
- 4) **Ilustrasi** : Karakter Didi terlihat sedang mengusap mulutnya dengan sapu tangan, menandakan ia baru selesai makan. Namun terlihat di meja makan, makanan Didi masih tersisa. Didi pun merasa heran karena di bawah tempat duduknya ada seekor ayam mati.
- 5) **Warna** : *Background* bernuansa merah muda dipadukan secara kontras dengan karakter Didi yang dominan berwarna kebiruan. *Background* teks

menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

C2 M6 Y23 K0	C58 M71 Y83 K37	C6 M51 Y15 K6	C4 M48 Y16 K4	C2 M44 Y18 K2	C0 M40 Y20 K0	C0 M0 Y0 K0
C0 M0 Y0 K30	C0 M100 Y100 K0	C0 M100 Y50 K0	C2 M25 Y42 K14	C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90	C0 M0 Y0 K50
C62 M45 Y0 K5	C60 M40 Y0 K0	C68 M67 Y70 K15	C0 M20 Y20 K50	C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K19	C0 M40 Y59 K9
C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M85 Y56 K11	C0 M20 Y20 K0	C0 M28 Y24 K0	C2 M14 Y28 K6	C35 M100 Y98 K2
C2 M16 Y32 K6	C0 M0 Y0 K50	C0 M81 Y81 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K0	C100 M0 Y100 K0	C100 M100 Y0 K0
C20 M80 Y0 K20	C10 M28 Y28 K64	C0 M53 Y89 K11	C0 M20 Y100 K0	C0 M60 Y100 K0	C0 M0 Y100 K0	C19 M55 Y35 K68
C69 M65 Y10 K0	C57 M51 Y4 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M100 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6	C60 M0 Y53 K29
C60 M0 Y60 K20	C28 M0 Y20 K4	C20 M0 Y20 K0	C2 M26 Y50 K2	C0 M36 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0	C1 M53 Y62 K0
C0 M20 Y40 K0	C55 M69 Y45 K3	C0 M15 Y50 K35	C0 M48 Y34 K6	C0 M31 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8	C0 M0 Y20 K0
C0 M13 Y56 K13	C0 M9 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4	C2 M2 Y7 K0	C40 M0 Y40 K0	C10 M100 Y9 K0	C0 M0 Y0 K40
C0 M11 Y54 K0	C2 M9 Y44 K0	C0 M40 Y80 K20	C40 M0 Y100 K0	C20 M0 Y40 K20	C20 M0 Y80 K0	C0 M60 Y80 K20
C2 M6 Y21 K6	C2 M2 Y13 K0	C0 M0 Y0 K20	C0 M0 Y0 K7	C88 M27 Y97 K2	C23 M89 Y91 K0	C0 M56 Y94 K4
C0 M2 Y4 K4	C0 M7 Y94 K4	C0 M2 Y4 K94	C35 M0 Y68 K0	C10 M83 Y47 K0	C0 M30 Y50 K15	C0 M0 Y36 K14
C0 M0 Y34 K7	C0 M20 Y40 K40	C0 M14 Y34 K40	C1 M48 Y32 K0	C13 M77 Y65 K0	C56 M81 Y87 K10	C47 M78 Y83 K4
C0 M60 Y60 K40	C0 M0 Y0 K80	C0 M0 Y0 K84	C0 M0 Y0 K74	C0 M8 Y28 K4	C29 M74 Y90 K0	C0 M15 Y36 K9
C0 M9 Y18 K6	C0 M10 Y16 K8	C0 M4 Y11 K4	C0 M12 Y63 K0	C10 M0 Y0 K0	C34 M65 Y85 K1	C0 M47 Y60 K27
C0 M0 Y0 K13	C33 M33 Y0 K0	C56 M52 Y4 K0	C0 M0 Y0 K35	C0 M0 Y0 K19	C0 M0 Y0 K27	R0 G0 B0
C0 M0 Y60 K0	C0 M40 Y0 K0	C0 M64 Y60 K0	C2 M3 Y24 K0	C5 M27 Y89 K8	C2 M12 Y56 K0	C18 M87 Y92 K0
C51 M80 Y88 K8	C4 M9 Y29 K0	C4 M36 Y95 K0	C2 M18 Y56 K0	C46 M71 Y86 K4	C60 M82 Y85 K14	C0 M60 Y60 K0
C0 M40 Y40 K0						

Gambar 50: Palet Warna 12
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

m. *“Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa”.*

(Jangan duduk di atas buah kelapa, itu seperti duduk di atas kepala orang tua)

AJA SOK NGLINGGIHI KRAMBIL, IKU PRASASAT NGLINGGIHI ÊNDHASE WONG TUWA

Jangan duduk di atas buah kelapa, itu seperti duduk di atas kepala orang tua

Buah kelapa adalah makanan, jadi tidak sopan jika diduduki. Terlepas dari itu, buah kelapa yang diduduki mudah bergeser karena bentuknya bulat. Orang yang duduk di atas buah kelapa akan mudah terjatuh.

Gambar 51: Hasil Perancangan 13 *“Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa”.*

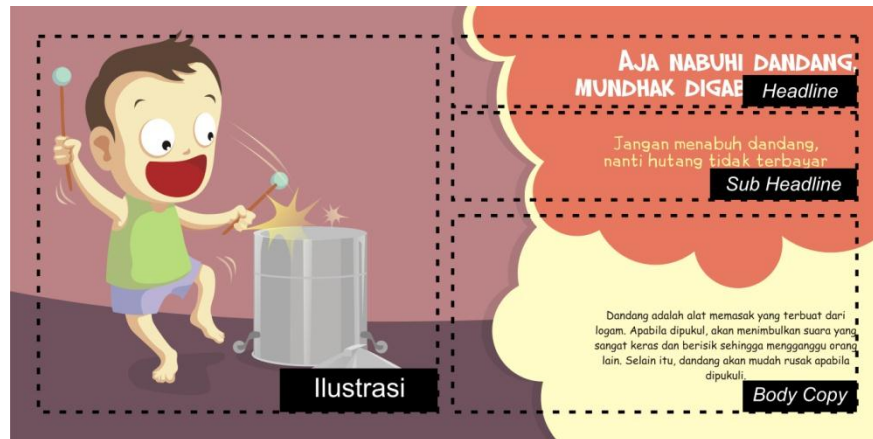
- 1) **Headline** : Aja sok nglinggihi krambil, iku prasasat nglinggihi êndhase wong tuwa.
- 2) **Sub Headline** : Jangan duduk di atas buah kelapa, itu seperti duduk di atas kepala orang tua.
- 3) **Body Copy** : Buah kelapa adalah makanan, jadi tidak sopan jika diduduki. Terlepas dari itu, buah kelapa yang diduduki mudah bergeser karena bentuknya bulat. Orang yang duduk di atas kelapa akan mudah terjatuh.
- 4) **Ilustrasi** : Karakter Ayah sedang mengupas beberapa buah kelapa, ditemani karakter Didi. Didi terlihat sedang asik bermain buah kelapa, dan tanpa sadar ia sedang duduk di atas sebutir buah kelapa.
- 5) **Warna** : *Background* biru muda memberi kesan warna langit di siang hari. *Background* bagian bawah berwarna coklat menandakan warna tanah. Warna karakter dominan merah untuk memberikan kontras terhadap warna latar belakang biru dan coklat. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

umant Palette									
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100
C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100	C2 M5 Y11 K0	C0 M0 Y0 K100

Gambar 52: Palet Warna 13
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

n. ***“Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang”.***

(Jangan menabuh dandang, nanti hutang tidak terbayar)



Gambar 53: **Hasil Perancangan 14 “Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang”.**

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

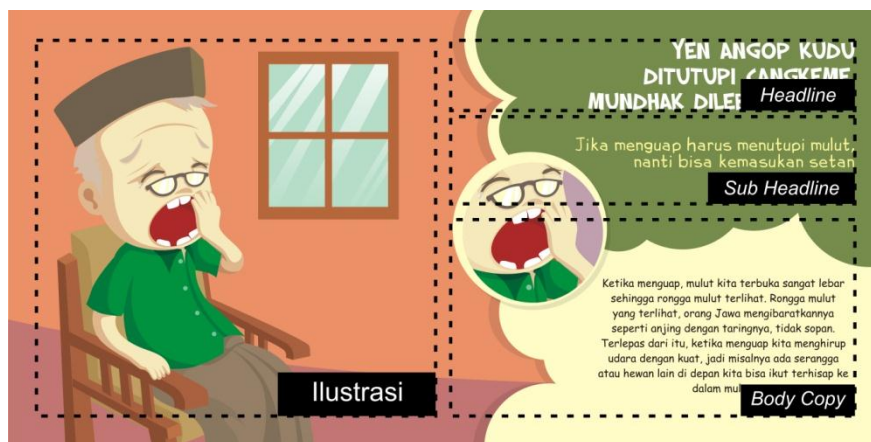
- 1) *Headline* : *Aja nabuhi dandang, mundhak digabro utang.*
- 2) *Sub Headline* : Jangan menabuh dandang, nanti hutang tidak terbayar.
- 3) *Body Copy* : Dandang adalah alat memasak yang terbuat dari logam. Apabila dipukul, akan menimbulkan suara yang sangat keras dan berisik sehingga mengganggu orang lain. Selain itu, dandang akan mudah rusak apabila dipukuli.
- 4) *Ilustrasi* : Didi asik bermain dengan mainan barunya, yaitu dandang. Ia sedang memukuli dandang yang tergeletak di lantai.
- 5) *Warna* : *Background* berwarna ungu terkesan kontras dengan warna karakter yang dominan hijau. *Background* teks menggunakan warna kuning 20% (mendekati putih) untuk menimbulkan kesan netral.

ament Palette	C2 M5 Y11 K0	C0 M20 Y55 K31	C2 M11 Y20 K2	C2 M25 Y42 K9	C0 M20 Y58 K24	C0 M20 Y60 K20	C14 M53 Y25 K14
C0 M0 Y0 K100	C0 M0 Y0 K60	C0 M0 Y0 K0	C0 M0 Y0 K0	C22 M100 Y96 K0	C0 M0 Y0 K30	C2 M6 Y23 K0	C0 M0 Y0 K0
C0 M5 Y15 K5	C4 M4 Y16 K4	C2 M44 Y28 K2	C0 M40 Y20 K0	C0 M0 Y0 K30	C0 M0 Y0 K30	C0 M10 Y100 K0	C0 M10 Y0 K0
C2 M5 Y42 K14	C0 M0 Y0 K70	C0 M0 Y0 K90	C0 M0 Y0 K50	C0 M45 Y0 K5	C0 M40 Y0 K0	C0 M0 Y0 K25	C0 M0 Y0 K60
C100 M100 Y100 K100	C0 M41 Y55 K0	C0 M49 Y50 K0	C0 M52 Y56 K0	C2 M18 Y30 K2	C0 M65 Y36 K1	C0 M20 Y20 K0	C0 M2 Y24 K0
C2 M4 Y28 K5	C35 M100 Y98 K2	C2 M65 Y32 K5	C0 M0 Y0 K60	C0 M1 Y0 K0	C10 M100 Y90 K0	C100 M0 Y0 K0	C100 M0 Y100 K0
C300 M0 Y0 K0	C0 M0 Y0 K90	C10 M0 Y28 K64	C0 M53 Y69 K11	C0 M0 Y30 K0	C0 M0 Y100 K0	C0 M Y100 K0	C10 M05 Y35 K68
C0 M5 M5 Y10 K0	C5 M5 Y14 K0	C40 M40 Y0 K0	C0 M40 Y0 K0	C0 M0 Y40 K0	C0 M53 Y27 K6	C40 M4 Y51 K29	C0 M0 Y60 K0
C28 M0 Y20 K4	C20 M0 Y20 K0	C2 M05 Y10 K2	C0 M08 Y69 K11	C0 M40 Y80 K0	C1 M53 Y62 K0	C0 M20 Y40 K0	C35 M89 Y45 K5
C0 M15 Y5 K15	C40 M4 Y34 K5	C0 M20 Y66 K20	C0 M4 Y24 K8	C0 M0 Y20 K0	C0 M43 Y56 K13	C0 M0 Y56 K9	C2 M4 Y16 K4
C2 M2 Y7 K0	C40 M40 Y40 K0	C10 M05 K9 K0	C0 M0 Y0 K40	C0 M11 Y54 K0	C0 M2 Y44 K0	C0 M40 Y60 K20	C0 M4 Y16 K4
C20 M40 Y40 K20	C0 M0 Y60 K0	C0 M0 Y60 K20	C2 M6 Y21 K5	C2 M2 Y13 K0	C0 M0 Y0 K20	C0 M0 Y0 K7	C0 M2 Y97 K2
C20 M0 Y94 K0	C0 M56 Y94 K4	C0 M42 Y4 K8	C0 M2 Y94 K4	C0 M2 Y4 K64	C25 M0 Y60 K0	C10 M40 Y47 K0	C0 M0 Y0 K23
C0 M0 Y34 K4	C0 M4 Y34 K7	C0 M0 Y100 K40	C0 M4 Y34 K40	C1 M48 Y32 K0	C13 M77 Y55 K0	C0 M4 Y87 K10	C47 M78 Y83 K4
C0 M60 Y60 K0	C0 M0 Y10 K0	C0 M0 Y0 K84	C0 M0 Y0 K74	C0 M8 Y28 K4	C29 M74 Y90 K0	C0 M53 Y26 K9	C0 M0 Y18 K6
C0 M0 Y26 K8	C0 M4 Y11 K4	C0 M2 Y63 K0	C0 M0 Y0 K0	C14 M65 Y85 K1	C0 M47 Y60 K27	C0 M0 Y0 K23	C33 M53 Y0 K0
C56 M52 Y1 K0	C0 M0 Y0 K35	C0 M0 Y0 K29	C0 M0 Y0 K27	C69 M25 Y100 K10	C35 M0 Y30 K0	C13 M8 Y94 K0	C15 M2 Y39 K0
C0 M2 Y100 K0	C11 M0 Y78 K5	C21 M0 Y69 K4	C0 M73 Y44 K0	C38 M2 Y18 K4	C37 M0 Y72 K12	00 00 00	C0 M0 Y60 K0
C0 M60 Y60 K0	C0 M0 Y0 K25	C0 M0 Y0 K25	C24 M4 Y16 K8	C16 M0 Y53 K15	C33 M40 Y0 K0	C20 M20 Y0 K0	C0 M40 Y0 K80
C0 M40 Y20 K20							

Gambar 54: **Palet Warna 14**
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- o. *“Yen angop kudu ditutupi cangkeme, mundhak dileboni setan”.*

(Jika menguap harus menutupi mulut, nanti bisa kemasukan setan)



Gambar 55: Hasil Perancangan 15 “*Yen angop kudu ditutupi cangkeme, mundhak dileboni setan*”.
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- 1) *Headline* : Yen angop kudu ditutupi cangkeme, mundhak dileboni setan.
- 2) *Sub Headline* : Jika menguap harus menutupi mulut, nanti bisa kemasukan setan.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Visualisasi *Piwulang lan Piweling* dalam desain ilustrasi buku anak bertujuan untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif agar mudah diterima oleh anak-anak usia dini. Berdasarkan analisis data untuk kepentingan visualisasi desain, dapat dijabarkan hal-hal berikut:

1. Konsep visualisasi desain ilustrasi *Piwulang lan Piweling* dalam buku anak-anak adalah sederhana dan menyenangkan. Konsep cerita dengan menampilkan karakter-karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Perpaduan warna dibuat beragam untuk menarik perhatian anak-anak dan nyaman untuk dibaca. Bentuk dan teks dirancang secara sederhana agar mudah dipahami.
2. Visualisasi desain ilustrasi dibuat dengan gaya kartun yang memberikan kesan lucu dan menyenangkan. Desain ilustrasi kartun disajikan dengan teknik *digital painting* jenis *vector* sehingga bentuk dan warna yang dihasilkan bersifat halus dan nyaman dipandang mata anak-anak.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa

Hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana pembelajaran dalam merancang desain khususnya ilustrasi sehingga konsep dapat dikembangkan dan divisualisasikan secara lebih luas sesuai dengan media dengan sasaran yang akan dicapai.

2. Bagi para desainer grafis

Dalam merancang desain hendaknya lebih memperhatikan prinsip, elemen, dan *layout* penyusun desain sehingga perancangan tidak semata-mata menarik dari segi visual namun jika dikaji secara ilmiah telah sesuai dengan kaidah yang berlaku dan dapat dipertanggung jawabkan materi desain dan penyusunannya. Perancangan desain hendaknya didasari dengan teori yang sesuai, guna mencapai desain yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan.

3. Bagi Masyarakat

Penanaman nilai-nilai budi pekerti hendaknya perlu dikembangkan lagi. Penggunaan media akan membantu penyampaian pesan kepada anak-anak, terutama penggunaan media visual. Tugas Akhir Karya Seni ini dapat dijadikan salah satu pilihan untuk membantu mendidik anak tentang budi pekerti serta melestarikan kebudayaan Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dewojati, Darumoyo. 2004. "Nirmana Dwimatra". *Jurnal Kependidikan*. Yogyakarta: Jurusan Senirupa, FBS, UNY
- Gunarta, Andien. 2013. *Cara Mudah Membuat Font dengan CorelDraw*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Herusatoto, Budiono. 2011. *Mitologi Jawa*. Depok: Oncor Semesta Ilmu.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. 2007: Penerbit Andi.
- Sachari, Agus dkk. 1998. "*Kamus Design*". *Catatan Kuliah*. Bandung : ITB
- Sayogya, Tut. 2008. *Creative Mind, Kekuatan Visualisasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Internet

- Adyogi, Dhanumurti. 2009. Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda, <http://digilib.itb.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015.
- Anonim, 2015. <http://library.binus.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015.
- <http://www.anneahira.com/perkembangan-anak-usia-6-12-tahun.htm>
- <http://www.scribd.com/doc/25251662/an-Anak-Usia-6-12-Tahun>
- Ratri Wijayanti, Dian. 2013. Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Gunung Arjuna Untuk Anak Sekolah Dasar, <http://jurnal-online.um.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015.
- Winarsa, Prawira. 1911. Gugon Tuhon. <http://www.sastra.org/>. Diunduh pada tanggal 21 Mei 2014.

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Winarsih
Alamat : Jln. KH Mubdi No.100 Demangan Maguwo Sleman
Pekerjaan : Pendidik

Menerangkan bahwa:

Nama : Kiky Dwi Antoro
NIM : 08206241010
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah meminta keterangan dan tanggapan kepada saya tentang **Visualisasi Mitos Gugon Tuhon dalam Desain Ilustrasi Buku Anak** serta pengambilan data sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir Karya Seni.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Mei 2015
yang menyatakan,


Dwi Winarsih

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bp Suhartoyo, S.Pd.
Alamat : Cepdujojar Sitimulyo, Piyungan, Bantul
Pekerjaan : Guru Bahasa Jawa SMP N 4 Depok.

Menerangkan bahwa:

Nama : Kiky Dwi Antoro
NIM : 08206241010
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah meminta keterangan dan tanggapan kepada saya tentang **Visualisasi Mitos Gugon Tuhon dalam Desain Ilustrasi Buku Anak** serta pengambilan data sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir Karya Seni.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 April 2015
yang menyatakan,



(Bp. Suhartoyo)

Hasil Wawancara

Sumber : Bp. Suhartoyo (Guru Bahasa Jawa SMP N 4 Depok Sleman Yogyakarta)

Apa arti *gugon tuhon* menurut Pak Hartoyo?

Gugon Tuhon artinya suatu keyakinan sebagian orang Jawa tentang adanya kekuatan atau daya Yang Maha Kuasa yang memberi kekuatan pada sesuatu, bisa barang/keadaan. Contoh, “sing nugelke munthu dadi *cadhonge* bathara kala”.

Apakah fungsi *gugon tuhon* dalam masyarakat selama ini?

Selama ini, *gugon tuhon* berfungsi untuk menyampaikan tentang baik dan buruk. Apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, diikuti dengan kalimat-kalimat kiasan yang bersifat menakut-nakuti, agar anak-anak emnghindari perbuatan yang dilarang.

Darimanakah masyarakat Jawa memahami *gugon tuhon*? Apakah ada sumber-sumber tertentu?

Sumber tertentu saya kira tidak ada. Masyarakat Jawa biasa menggunakan *ilmu titen*, yaitu mengamati hel-hal yang terjadi di alam sekitar, dan mencoba memahami sebab akibatnya. Jadi *gugon tuhon* bisa timbul berdasarkan pengalaman, dari kejadian-kejadian yang telah terjadi. Setelah itu, penyampaian nya hanya turun temurun, dari mulut ke mulut. Biasanya dari orang tua kepada anak-anaknya.

Apakah *gugon tuhon* memang hanya disampaikan untuk anak-anak? Apakah tidak ada yang menyampaikan *gugon tuhon* untuk orang dewasa?

Ya, memang *gugon tuhon* ini biasa disampaikan kepada anak-anak. Karena anak-anak sedang dalam masa pertumbuhan dan masih banyak hal-hal yang mereka belum tahu itu baik atau buruk. Tidak menutup kemungkinan *gugon tuhon* disampaikan kepada orang dewasa, ketika dia melakukan hal-hal yang ternyata dilarang. Tapi memang *gugon tuhon* ini banyak disampaikan kepada anak-anak.

Sejak usia berapa biasanya anak-anak mulai disampaikan hal-hal mengenai *gugon tuhon*?

Sejak kecil, biasanya sejak usia balita anak-anak sudah diberitahu. Pada usia tersebut anak-anak sudah mulai bisa melakukan hal-hal yang ada di *gugon tuhon*. Jadi orang tua menyampaikannya setelah anak-anak melakukan hal-hal yang dilarang di *gugon tuhon*.

Mengapa penyampaian *gugon tuhon* harus dengan bahasa kiasan?

Hal ini sebenarnya mempunyai tujuan untuk *nggugah roso*. Para orang tua Jawa berusaha mendidik dan merangsang anaknya untuk berlatih logika sejak kecil. Ketika anak-anak mendengar *gugon tuhon*, mereka akan percaya. Namun setelah anak-anak beranjak dewasa, mereka akan berusaha mencari arti yang sebenarnya, dan bila memang tidak ketemu, mereka akan menanyakan nya kapda orang tua, yang selanjutnya akan dijelaskan bagaimana maksud yang sebenarnya dari *gugon tuhon*.

Contoh, ketika orang tua mengatkan pada anaknya “jangan meludah ke dalam sumur, nanti bibir nya sumbing”. Memang ada sebagian anak yang sudah terlanjur meludah ke dalam sumur, tapi bibirnya tidak sumbing. Dari hal itu, maka dalam benak anak timbul keraguan, dan bertanya kepada orangtuanya. Dan akhirnya orangtua menjelaskan makna sebenarnya bahwa meludah ke dalam sumur itu tidak baik untuk kesehatan, karena akan mencemari air di dalam sumur, padahal air sumur itu digunakan oleh banyak orang.

Bagaimana perkembangan *gugon tuhon* hingga saat ini?

Masih ada orang tua yang menyampaikan *gugon tuhon* kepada anak-anak nya, namun sangat sedikit. Mungkin hanya di daerah-daerah pedesaan saja. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, anak-anak bisa memperoleh informasi apapun dengan mudah. Jadi anak-anak sekarang menjadi lebih kritis, dan tidak mudah percaya dengan hal-hal yang seperti *gugon tuhon* ini. Orang tua jaman sekarang pun sudah banyak yang melupakannya, ketika menegur anaknya, mereka langsung menggunakan bahasa yang jelas dengan arti sebenarnya. Berbeda sekali

dengan jaman dahulu, ketika kebudayaan Jawa masih kental dalam masyarakat. Ketika orang tua menyampaikan *gugon tuhon*, anak-anak mereka langsung percaya begitu saja.

Dalam perkembangannya, apakah hal-hal yang terkandung dalam *gugon tuhon* pernah ada yang bertentangan dengan aturan tertentu? Misalnya ketidaksesuaian dengan aturan agama dan sebagainya?

Sejauh yang saya tahu, belum pernah ada yang bertentangan. Ketika kita berbicara dalam arti sebenarnya, *gugon tuhon* ini membicarakan hal-hal yang berkenaan dengan kesopanan, kebersihan, kesehatan dan hubungan manusia dengan Tuhan. Hanya saja orang Jawa punya cara tersendiri untuk menyampaikannya, yaitu dengan *tembung sanepa*, atau kata kiasan.

Jika saya bermaksud membantu pelestarian *gugon tuhon* lewat media cetak untuk anak-anak, apakah dalam membacanya, anak-anak perlu didampingi oleh orang tua?

Ya, lebih baik didampingi orang tua.

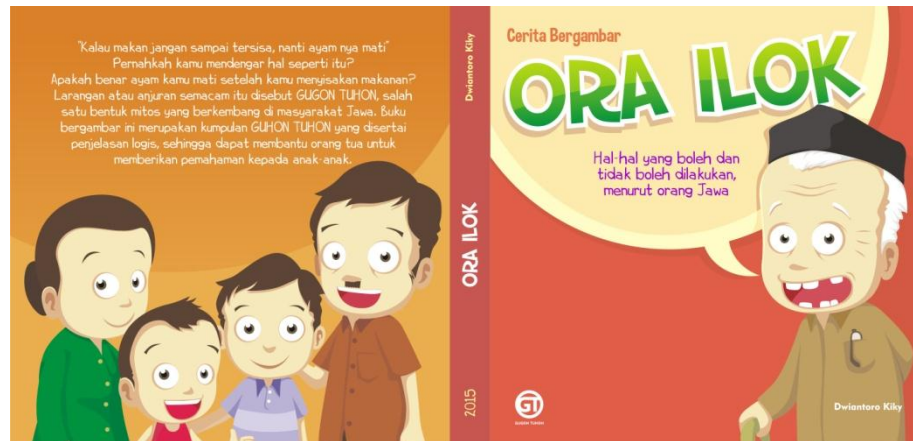
Mengapa harus didampingi oleh orang tua?

Kembali lagi kepada kondisi anak-anak jaman sekarang yang kritis. Begitu membacanya, anak-anak tidak akan langsung percaya. Anak-anak jaman sekarang lebih menyukai penjelasan yang konkret. Dan pada dasarnya *gugon tuhon* adalah tutur kata yang disampaikan oleh orang tua kepada anaknya. Jadi dalam hal ini memang perlu didampingi orang tua.

Daftar Hadir Pameran TAKS Visualisasi Mitos Gugon Tuhon Dalam Desain Ilustrasi Buku Anak

no	nama	alamat	email	kesan pesan	paraf
1.	Lutfi. Yaid.	Xogjakarta.	lutfiadid@yahoo.com		
2.	Saraswati Sukma P.	Yogyakarta	prbasaraswati@yahoo.com		
3.	Mayang A.P	YK	mayangpara@gmail.com	Sip	
4.	Felixitas C.W.A	YK	felixitascitra@gmail.com	yahud	
5.	Imam N.	YK	imamnasrulloh@gmail.com		
6.	Farhan	YK	Farhanahmed@gmail.com	Artep	
7.	Ricki.	YK	Kyfero@yahoo.com	Wye	
8.	Khalie Almazza S.	YK	kaka.atmaja@yahoo.com	AWESOME	
9.	Bany Adi Nugroho	Simbang	jambreyng69@yahoo.com	KIF-1W1R	
10.	Wiwit Cahyo N.	Cilacap	Wiwit71@gmail.com	Asadoke	
11.	Furqa Hinaidul	Purabaya	finsa.fidaf001@gmail.com	Gugon Tuhon	
12.	Aqyrim S.S.	Turi	agyskamaa@gmail.com	Sip	
13.	KRISTIAN NIKTO	Gegerai	KRISTIANNIKTO@gmail.com	ISTIMIKIK.	
14.	Kily D.A.	Endoneya	paraytesolih@gmail.com	berimolasih	
15.	Ririn O	YK	Rinzolotaria@yahoo.co.id	Bagus	

Hasil Perancangan Desain Ilustrasi Buku Anak







**AJA KUDHUNG KUKUSAN,
MUNDHAK DIPANGAN BAYA**

Jangan memakai kukusan untuk tutup kepala, nanti dimakan buaya

Kukusan adalah peralatan memasak. Menurut orang Jawa, peralatan memasak dianggap rendah dan tidak pantas digunakan di kepala. Selain itu kukusan tidak selalu bersih, sehingga kotoran-kotoran yang ada di dalam kukusan bisa mengotori kepala.

11 12



**AJA SOK MANGAN ANA PATURON,
MUNDHAK LARA GUDHIGEN**

Jangan pernah makan di tempat tidur, nanti terkena penyakit kulit

Tempat tidur adalah tempat yang harus selalu dijaga kebersihannya. Jika makanan terjatuh di tempat tidur, akan mengundang hewan-hewan kecil seperti semut atau kuman yang dapat menyebabkan penyakit kulit.

13 14



**AJA SOK NGEMUT DRIJI,
ORA ILOK**

Jangan menghisap jari, tidak pantas

Jari adalah tempat bersarangnya kuman dan kotoran. Menghisap jari akan mengotori tangan dengan air liur. Selain itu, kotoran-kotoran yang ada di tangan bisa masuk ke dalam tubuh melalui mulut dan menimbulkan penyakit.

15 16



**AJA GANDHULAN LAWANG,
MUNDHAK ORA ILOK**

Jangan
bergelantungan di pintu,
tidak pantas

Pintu adalah tempat orang berlalu-lalang
Bergelantungan di pintu akan menghalangi
orang yang berlalu-lalang melewati pintu.
Selain itu, bergelantungan di pintu itu
berbahaya, bisa terjatuh dan terluka.

17 18



**BENGI-BENGI AJA NYAPU,
MUNDHAK
KEMALINGAN ENTEK-ENTIKAN**

Malam-malam jangan menyapu,
nanti kecurian habis-habisan

Orang Jawa mempunyai kebiasaan duduk atau
tiduran di bawah. Jika lantai disapu, maka
debu akan beterbangan dan mengganggu
kesehatan. Selain itu, jika ada barang-barang
berharga yang ikut tersapu tidak akan
terlihat, karena dalam keadaan gelap.

19 20



**AJA SOK MADHANG
AJANG CETHING, MUNDHAK
NGENTEK-ENTEKAKE KAMUKTEN**

Jangan pernah memakan makanan
langsung dari cething (tempat nasi),
bisa mengurangi keberuntungan

Cething adalah tempat menampung nasi
dalam jumlah banyak. Memakan makanan
langsung dari tempat nasi itu tidak baik
dalam tata krama orang Jawa. Cething hanya
untuk tempat nasi. Jika mau makan harus
menggunakan piring atau yang lainnya.

21 22



AJA SOK MANGAN PEPANGANAN KANG PANAS-PANAS, MUNDHAK GELIS OMPONG

Jangan makan makanan yang masih panas, nanti cepat ompong

Makanan yang terlalu panas tidak baik bagi kesehatan gigi. Jika gigi rusak, kita jadi tidak bisa mengunyah makanan dengan baik dan kemungkinan dapat merusak organ perut. Selain itu, gigi yang rusak juga akan merusak penampilan.

23 24



AJA NGOMBE NGANGGO IRUS, MUNDHAK ORA ILOK

Jangan minum menggunakan irus (sendok sayur), tidak pantas

Irus adalah alat untuk mengaduk masakan ketika sedang dimasak. Minum kush sayur menggunakan irus akan menyebabkan air liur menempel di irus dan masuk ke dalam masakan. Jika air liur mengandung penyakit, maka dapat menular ke orang lain yang akan memakan sayur tersebut.

25 26

YEN MADHANG AJA SOK NISA, MUNDHAK MATI PITIKE

Jangan suka menyisahkan makanan, nanti ayam nya mati



Meysakan makanan itu tidak baik, karena tidak akan ada orang yang memakan sisa makanan tersebut. Daripada terbuang sia-sia, lebih baik mengambil makanan sedikit demi sedikit dan dimakan sampai habis.

27 28

**AJA SOK NGLINGGIHI KRAMBIL,
IKU PRASASAT NGLINGGIHI
ENDHASE WONG TUWA**

Jangan duduk di atas buah kelapa,
itu seperti duduk di atas
kepala orang tua



Buah kelapa adalah makanan, jadi tidak sopan
jika diduduki. Terlepas dari itu, buah kelapa
yang diduduki mudah bergeser karena
bentuknya bulat. Orang yang duduk di atas
buah kelapa akan mudah terjatuh.

29



30

**AJA NABUHI DANDANG,
MUNDHAK DIGABRO UTANG**

Jangan menabuh dandang,
nanti hutang tidak terbayar

Dandang adalah alat memasak yang terbuat dari
logam. Apabila dipukul, akan menimbulkan suara yang
sangat keras dan berisik sehingga mengganggu orang
lain. Selain itu, dandang akan mudah rusak apabila
dipukuli.

31

32



33

**YEN ANGOP KUDU
DITUTUPI CANGKEME,
MUNDHAK DILEBONI SETAN**

Jika menguap harus menutupi mulut,
nanti bisa kemasukan setan



Ketika menguap, mulut kita terbuka sangat lebar
sehingga rangka mulut terlihat. Rangka mulut
yang terlihat, orang Jawa mengibarkannya
seperti anjing dengan taringnya, tidak sopan.
Terlepas dari itu, ketika menguap kita menghirup
udara dengan kuat, jadi misalnya ada serangga
atau hewan lain di depan kita bisa ikut terhisap ke
dalam mulut.

34

Display Pameran
Tugas Akhir Karya Seni

