

“MIMPI NIRBITA”
(Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Seni Rupa



Oleh
Hardanti Putri
1503702

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019

LEMBAR HAK CIPTA

“MIMPI NIRBITA” (Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)

oleh:
Hardanti Putri

sebuah skripsi penciptaan yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Seni Rupa

© Hardanti Putri 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.
HARDANTI PUTRI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

MIMPI NIRBITA

(Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)

SKRIPSI PENCIPTAAN

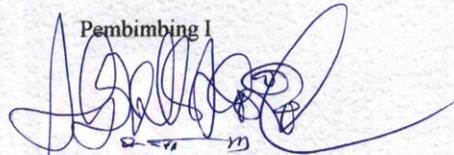
Oleh:

Hardanti Putri

1503702

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.

NIP. 196605251992021001

Pembimbing II



Warli Haryana, M.Pd.

NIP. 920171219690723101

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Taswadi, M.Sn

NIP 196501111994121001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
MIMPI NIRBITA
(Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)

disetujui dan disahkan oleh penguji:

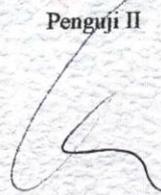
Penguji I



Dr. Zakaria S. Soeteja, M.Sn.

NIP. 196707241997021001

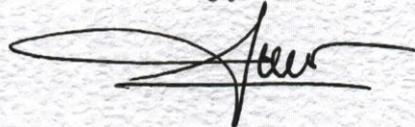
Penguji II



Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP 196501111994121001

Penguji III



Yulia Puspita, S.Pd. M.Pd.

NIP 198107012005012004

Hardanti Putri, 2019. *Mimpi Nirbita (Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)*. Program Studi S1 Departemen Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Universitas Pendidikan Indonesia.

ABSTRAK

Nilai moral merupakan fondasi utama bagi terbentuknya tatanan masyarakat yang beradab. Moral yang baik dapat ditanamkan sedari usia prasekolah melalui pendidikan karakter. Namun, terkadang orang tua dan para pendidik tidak terlalu menyorot hal ini, melainkan terlalu bertumpu pada pendidikan kognitif. Anak-anak sudah seharusnya dalam dunia bermain dan beresplorasi. Mempelajari hal-hal baru bisa dilakukan dengan membangun suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan membaca buku cerita bergambar. Permasalahan tersebut menjadi ide yang dikembangkan menjadi gagasan penciptaan dengan perumusan masalah: bagaimana mengembangkan ide dan analisis visualisasi dalam pembuatan cerita bergambar *Mimpi Nirbita*. Metode yang digunakan dalam skripsi penciptaan ini adalah ide berkarya, observasi, mencari segmentasi pembaca, pengolahan ide, kemudian dilanjut dengan proses berkarya. Dalam pembuatan cergam *Mimpi Nirbita*, penulis menggunakan teknik digital, tahap-tahapannya sebagai berikut: pembuatan sinopsis, naskah, *storyline*, *storyboard*, *storyboard detail*, pemindaian, dan pewarnaan digital. Proses pengeditan, yakni penataan letak (*layouting*), penyisipan teks (*lettering*), pencetakan, dan penjilidan. Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan segmentasi umur 8-12 tahun. Berukuran 21x21 cm yang terdiri dari 40 halaman dengan kertas *artpaper*, dan jilid *hardcover*. Menggunakan gaya gambar kartun, dan pemilihan warna-warna komplementer. Dengan adanya penciptaan cerita bergambar ini diharapkan budaya mendongeng lestari dan pendidikan usia dini bisa lebih menyenangkan lagi. Bagi ilustrator, semoga dikemudian hari bisa memvisualisasikan cerita bergambar lebih baik dan matang. Bagi peneliti, semoga bisa membedah tema dan gagasan yang menarik dan luar biasa.

Kata kunci: cerita bergambar, ilustrasi, pendidikan karakter

Hardanti Putri, 2019. *Mimpi Nirbita (Children Picture Book about Dream)*. S1 Study Program Departement of Fine Arts Education. Faculty Of Arts and Design Education. Indonesia Education University.

ABSTRACT

*Moral values are the main foundation for the formation of a civilized society. Good morals can be given from pre-school age through character education, but parents and educators are not really highlighting this things because too much rely on cognitive education. Children should be in the world of playing and exploring. Learning new thing could be done by building a delight environment, that means could be learning by a picture book. These problems become ideas that are developed into ideas of creation with the formulation of the problem: how to develop ideas and visualization analysis in the making of the picture story *Mimpi Nirbita*. The method used in this creation script is the idea of creating, observing, looking for reader segmentation, processing ideas, and then the process of creating. In making *Mimpi Nirbita* picture book, writer uses digital techniques, the steps are: making synopsis, script, storyline, storyboard, detailed storyboarding, scanning, and digital coloring. The editing process are layouting, lettering, printing, and binding. The result of this creation is a picture book with an age segment of 8-12 years. Measuring 21x21cm consisting of 40 pages with artpaper and hardcover. Use cartoon style, and complementary color selection. With the creation of this illustrated story, it is hoped that the culture of sustainable storytelling and early childhood education can be even more fun. For illustrators, hopefully in the future they can making a better picture books. For researchers, it is hoped that they can dissect interesting and extraordinary themes and ideas.*

Keyword: picture book, illustration, character building

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	3
E. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
A. Kajian Teoretik.....	6
1. Desain.....	6
2. Desain Komunikasi Visual.....	6
3. Sejarah Hubungan Gambar dan Kata	15
4. Ilustrasi	17
5. Cerita Bergambar	21
6. Komponen Cerita Bergambar.....	32
7. Penjenjangan Buku Anak	43

8. Mimpi	48
9. Pendidikan Karakter	49
B. Kajian Empirik	53
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	59
A. Bagan Proses Kreatif	59
B. Pra Produksi	60
C. Produksi.....	63
1. Bagan Proses Berkarya.....	63
2. Persiapan Alat dan Bahan.....	63
3. Tahap Berkarya	67
D. Pasca Produksi.....	78
BAB IV ANALISIS DAN VISUALISASI KARYA	81
A. Analisis Konseptual.....	81
B. Deskripsi dan Analisis Visual karya	82
1. Data Buku.....	82
2. Ilustrasi	82
3. Gaya ilustrasi	84
4. Tipografi.....	85
5. Narasi.....	89
6. Penokohan	90
7. Unsur dan Prinsip Desain	95
8. Jarak Pandang dan Sudut Pandang	107
9. Glosarium Cergam.....	113
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.115
A. Simpulan.....	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
DAFTAR ISTILAH	121
LAMPIRAN	

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmowiloto, A. 2004. *Mengarang itu Gampang*. Jakarta: Gramedia.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Depdiknas.
- Freud, S. 2015. *The Interpretation of Dream : Tafsir Mimpi*. Yogyakarta: Indoliterasi.
- Gong, G. 2007. *Jangan Mau Gak Nulis Seumur Hidup*. Bandung: Karya Kita.
- Gumelar, MS. 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Kartika, S.D. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartika, S.D. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Kusrianto. A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi).
- Loomis, A. 1947. *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.
- Sachacri, A. 2003. *Metodologi Penelitian Bahasa Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sachari, A. & Sunarya. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Said, A.A. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makasar: Penerbit UNM Makasar.
- Sanyoto, E.S. 2009. *Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Spellings, M. 2000. *Helping Your Child Become a Reader*. Washington, D.C: ED Pubs.
- Tabrani, P. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Terry dan Fisher. 1977. *Children's Language an The Language Art*. United State, Amerika: McGraw-Hill.

Vardell, M.S. 2014. *Children's Literature In Action*. California: ABC-CLIO, LCC.

Yogyakarta, Tim Penulis. 2007. *Irama Visual: Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta: Jalansutra.

Jurnal:

Adam, A. (2015). Karakter Tokoh Novel Kau, Aku dan Sepucuk Angpau Merah Karya Tere Liye. *Jurnal Humainora No.15, 3*. [diakses 29 Maret 2019]

Adipta, H. dkk. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Teori Penelitian dan Pengembangan, 1*, 989-992 [diakses 31 Maret 2019]

Cenadi, S.C. (1999). Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana, 1, 1-11*[diakses 31 Maret 2019]

Hananto, A.B. (2018). Melihat Keseimbangan Visual dalam Tipografi (Studi Kasus Karya Desain *Logotype* pada Mata Kuliat Tipografi Dasar). *Jurnal Titik Imaji, 1*, 76-82. [diakses 5 April 2019]

Hartini. dkk. (2013). Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya. *Premiere Education. 5, 127-137*. [diakses 7 April 2019]

Hladikova, H. (2014) Children's Book Illustrations: Visual Language Of Picture Books. *CHRIS Bulletin Jurnal, 1, 19-31*[diakses 31 Maret 2019]

Puspitasari, A (2017) . Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen. *Jurnal SAP, 1, 249-257* [diakses 7 April 2019]

Putraka, dkk (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Jurnal Hasil Penelitian SEGARA WIDYA, 5, 25-41* [diakses 31 Maret 2019]

Turistiani, D.T. (2017). Struktur Alur dan Bentuk Konflik yang Membangun Novel Saman Karya Ayu Utami. *Jurnal Pena Indonesia, 3, 147-165* [diakses 7 April 2019]

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humainora, 3, 659-667*. [diakses 14 Maret 2019]

Yuliansyah, H. (2014). Analsis Visual Ilustrasi Komik Strip “Om Pasikom” terhadap Karakter Jurnalis pada Harian Umum Kompas. *Jurnal Sketsa, 118-124* [diakses 30 Maret 2019]

Sumber Makalah dalam Prosiding Seminar:

Sacchi, F. & Bianquin, N. (2017). More than Just Pictures: Using Picture Books to Broaden Young Learners' Disability Understanding. *Prodendings, 1, 1-10* diakses [30 Maret 2019]

Internet

<https://kidshealth.org/en/parents/reading-babies.html> [diakses 12 April 2019]

<https://literacycloud.org/resourcedetail/38-pedoman-perjenjangan-buku> [diakses 1 Oktober 2019]

<http://olvista.com/armadillo-si-kecil-berbaju-besi/> [diakses 22 November, 2019]

<http://www.mikemotz.com/glossary.html> [diakses 11 Desember 2019]

Skripsi:

Mardiani, W. (2018). *Cerita Bergambar Biografi Karel Fred Erik Holle "Sang Budayawan Di Priangan Timur"*. Program Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung:

Adzhani, F. (2018), *Makanan Tradisional Khas Jawa Barat Sebagai Gagasan Membuat Buku Ilustrasi*. Program Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.