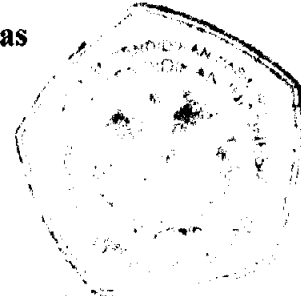


**CERITA BERGAMBAR**  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

**(Untuk Merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas  
Anak Murid kelas 1-3 SD)**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Seni Rupa.**



**INDAH SEKARWANGI**

**011053**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

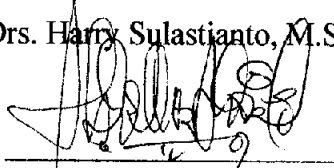
**2006**

CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
(Untuk merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas Anak Murid Kelas 1-3 SD)

Skripsi  
Diajukan Oleh  
INDAH SEKARWANGI  
NIM. 011053

Bandung Setember 2006  
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

PEMBIMBING I  
Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.



---

NIP .131975872

PEMBIMBING II  
Drs. Hery Santosa, M.Sn.

---

NIP. 131993867

Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
Drs. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.

---

NIP. 131663907

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa pengantar skripsi dengan judul "**CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (Untuk Merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas Anak Murid Kelas 1-3 SD)**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain atas karya saya ini.

Bandung, Maret 2007

Indah Sekarwangi.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Illahi Robbi yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini.

Maksud penyusunan karya tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat yang harus dilaksanakan oleh setiap mahasiswa untuk dapat menyelesaikan masa perkuliahannya di Universitas Pendidikan Indonesia.

Tugas ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat luas, khususnya anak-anak, sebab anak-anak adalah masa depan bangsa, apabila masyarakat berhasil mendidik anak-anak menjadi generasi yang lebih baik dan lebih unggul, maka niscaya nasib bangsa ini tentu akan lebih baik.

Penulis pun menyadari bahwa dalam karya penulisan skripsi ini banyak terdapat kesalahan dan kekurangan yang disebabkan oleh kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun, guna penyempurnaan penulisan lebih lanjut.

Semoga Allah SWT membalas segala amal baik kita semua. Harapan penulis semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik untuk penulis khususnya dan pihak lain umumnya.

Bandung, Maret 2007

Indah Sekarwangi

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis banyak mendapatkan bantuan baik moril, materil, dan bimbingan dari berbagai pihak didalam menyelesaikan penyusunan skripsi akhir ini, baik selama proses persiapan, pelaksanaan, penciptaan karya, sampai pada penulisan karya tugas akhir ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Harry Sulastianto, M.Sn., sebagai Pembimbing I atas bimbingan dan arahnya.
2. Drs. Hery Santosa, M.Sn., sebagai Pembimbing II atas segala bimbingan dan dorongan semangat yang diberikan pada penulis.
3. Drs. Nanang Ganda Prawira, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan kerajinan Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Kedua orang tua penulis, Bapak Dikdik Djuardi dan Ibu Yeni Siti Rochmah, yang telah membesarkan, mendoakan, membiayai dan memberikan dukungan pada penulis.
5. Kakak dan Adik, Teh Intan, A Yudi dan Indira yang telah memberikan dukungan materil maupun moril.
6. Rekan-rekan satu tim di Zeusbox dan Petshopbox team, Zeus, Sisi, Putri dan Poppy atas segala bantuan dan dukungan berupa segala fasilitas, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Keluarga besar Wangsamihardja, khususnya saudaraku Lukman, yang dengan kebaikan hatinya mau meminjamkan seperangkat komputer untuk mengerjakan penulisan tugas akhir ini.
8. Gegana Team, Kanizah, Melody, Tesa-chen, Lan Alexia, Strahan Aulia dan Apoey, yang telah bersabar menunggu penulis menyelesaikan skripsinya, berkat dukungan dan doanya tugas akhir ini terasa lebih menyenangkan dan lebih mudah.
9. M. Ismail, yang telah begitu banyak memberikan dukungan dan bantuan bagi penulis.

10. Rekan-rekan di komunitas [www.Deviantart.com](http://www.Deviantart.com) atas doa dan bantuannya.
11. Seluruh Staf Dosen dan Tata Usaha Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI
12. Teman-teman HIMASRA UPI, khususnya angkatan 2000,2001, 2002 dan 2003.
13. Serta semua pihak yang telah membantu serta menolong penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Bandung, Maret 2007

Indah Sekarwangi.





## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....                      | i   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                         | ii  |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....                    | iii |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                             | v   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                          | vi  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                | ix  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                      | 1   |
| A. Latar Belakang Masalah.....                      | 1   |
| B. Masalah Penciptaan.....                          | 4   |
| C. Tujuan Penciptaan.....                           | 4   |
| D. Manfaat Penciptaan.....                          | 4   |
| E. Kajian Sumber Penciptaan. ....                   | 5   |
| F. Metode/Proses Penciptaan.....                    | 6   |
| G. Sistematika Penulisan.....                       | 7   |
| <b>BAB II LANDASANPENCIPTAAN</b> .....              | 9   |
| A. Kajian Pustaka.....                              | 9   |
| B. Tinjauan faktual.....                            | 19  |
| C. Gagasan awal.....                                | 22  |
| <b>BAB III VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA</b> ..... | 26  |
| A. Konsep Visual.....                               | 26  |
| B. Prosedur penciptaan Penciptaan Karya.....        | 35  |
| C. Analisis Visual dan Konseptual.....              | 41  |
| <b>Bab IV KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....            | 91  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                               |     |
| <b>LAMPIRAN..</b>                                   |     |
| <b>BIODATA</b>                                      |     |

## DAFTAR GAMBAR

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Gambar 1  | Cergam pada abad ke 18 karya Rudolf Toeffler. | 12 |
| Gambar 2  | Serial Tini.                                  | 19 |
| Gambar 3  | Kisah-kisah Hutan: Liliput.                   | 20 |
| Gambar 4  | Novel Harry Potter.                           | 21 |
| Gambar 5  | Novel Eragorn dan Eldest.                     | 22 |
| Gambar 6  | Golden Mean.                                  | 27 |
| Gambar 7  | Keseimbangan Simetris dan Asimetris.          | 28 |
| Gambar 8  | Lingkaran Warna.                              | 29 |
| Gambar 9  | Anatomi Huruf.                                | 33 |
| Gambar 10 | Macam-macam Serif.                            | 34 |
| Gambar 11 | Storyboard.                                   | 35 |
| Gambar 12 | Sketsa.                                       | 37 |
| Gambar 13 | Sketsa.                                       | 37 |
| Gambar 14 | Meja Mounting.                                | 38 |
| Gambar 15 | Mewarnai                                      | 39 |
| Gambar 16 | Scanner.                                      | 39 |
| Gambar 17 | Proses Dengan Kompie.                         | 40 |
| Gambar 18 | Manga   | 42 |
| Gambar 19 | Deri.   | 43 |
| Gambar 20 | Mugie.  | 44 |
| Gambar 21 | Kostum Lain Mugie.                            | 46 |
| Gambar 22 | Soca.   | 47 |
| Gambar 23 | Ibu Mugie.                                    | 48 |
| Gambar 24 | Raja Magipoe.                                 | 49 |
| Gambar 25 | ParaPenculik.                                 | 50 |
| Gambar 26 | Tukang Buah.                                  | 51 |
| Gambar 27 | Magipoe                                       | 52 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 28 Rumah di Magipoe.                         | 53 |
| Gambar 29 Rumah di Bumi.                            | 53 |
| Gambar 30 Cover Buku Pertama Petualangan Deri.      | 58 |
| Gambar 31 Back Cover Buku Pertama Petualangan Deri. | 60 |
| Gambar 32 Cover Buku Kedua Petualangan Mugie.       | 61 |
| Gambar 33 Back Cover Buku Kedua Petualangan Mugie.  | 62 |
| Gambar 34 Contoh Halaman Buku Pertama.              | 63 |
| Gambar 35 Contoh Halaman Close-up.                  | 65 |
| Gambar 36 Contoh Halaman Medium Close-up.           | 66 |
| Gambar 37 Contoh Halaman Medium Shot.               | 67 |
| Gambar 38 Contoh Halaman full view.                 | 68 |
| Gambar 39 Contoh Halaman Long shot.                 | 69 |
| Gambar 40 Contoh Halaman Very Long shot.            | 70 |
| Gambar 41 Contoh Halaman Bird View                  | 71 |
| Gambar 42 Contoh Halaman Buku Kedua.                | 72 |
| Gambar 43 Contoh Halaman Close-up.                  | 73 |
| Gambar 44 Contoh Halaman Medium Close-up.           | 74 |
| Gambar 45 Contoh Halaman Medium Shot.               | 75 |
| Gambar 46 Contoh Halaman Long shot.                 | 76 |
| Gambar 47 Contoh Halaman Very Long shot.            | 77 |
| Gambar 48 Contoh Halaman Bird View                  | 78 |
| Gambar 49 Contoh Halaman Frog View                  | 79 |
| Gambar 50 Halaman Teka-Teki Petualangan Deri -1     | 80 |
| Gambar 51 Halaman Teka-Teki Petualangan Deri -2     | 81 |
| Gambar 52 Halaman Teka-Teki Petualangan Deri -3     | 82 |
| Gambar 53 Halaman Teka-Teki Petualangan Mugie -1    | 83 |
| Gambar 54 Halaman Teka-Teki Petualangan Mugie -2    | 84 |
| Gambar 55 Halaman Teka-Teki Petualangan Mugie -3    | 85 |
| Gambar 56 Identitas Pemilik Buku.                   | 86 |
| Gambar 57 Pengenalan Tokoh.                         | 87 |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Gambar 58 Petunjuk Orang Tua. | 88 |
| Gambar 59 Credits.            | 89 |



## ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (Untuk Merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas Anak Murid Kelas 1-3 SD)**" ini mengangkat tema tentang pentingnya imajinasi dan kreativitas bagi anak-anak. Salah satu cara untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak-anak adalah dengan menggunakan media cerita bergambar.

Cerita bergambar yang diciptakan ada 2 buah buku, yang pertama berjudul "Petualangan Deri" menceritakan tentang seorang anak bernama Deri yang bertemu dengan penyihir dari dimensi lain bernama Mugie, dan lalu ikut ke dunia tempat tinggal sang penyihir yaitu Dunia Sihir Magipoe. di sana Deri berpetualang dan harus menghadapi seekor naga bernama Soca.

Buku kedua berjudul "Petualangan Mugie " menceritakan tentang seorang penyihir bernama Mugie yang karena salah membaca mantra tersesat ke dunia lain bernama Bumi, di sana ia berkenalan dengan seorang anak bernama Deri, di Bumi Mugie berpetualang dan bertemu dengan Penculik Anak.

Kedua buku, dibuat menggunakan cat air/*aquarel* merek *ecoline* dan *reevesdi* atas kertas berukuran A4, yang kemudian di print dikertas *glossy* berukuran sama.

Lewat kedua buku cergam tersebut diselipkan nilai-nilai positif untuk mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kebaikan, tolong-menolong dan kesetiaan kawan, selain itu juga terdapat 3 buah teka-teki interaktif pada setiap buku yang menguji kecerdasan dan kemampuan berpikir anak, sehingga cergam ini bukan hanya dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak-anak, tapi juga merangsang kecerdasan dan kemampuan berpikir mereka.



## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita.L. and Friends, *Pengantar Psikologi edisi kesebelas, jilid satu dan dua*, Interaksara, Batam.
- Chijiwa, Hideaki, 1987. *Color Harmony*, Rockport, Massachusetts.
- Dabner, David, 2004. *Graphic Design School The Principles and Practices of Graphic Design*, Tames & Hudson, China.
- Drake, Ernest, 2003. *Dragonology The Complete Book of Dragon*, Templar, London.
- Gunarsa, Singgih.D, 1997. *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*, PT BPK Gunung Mulia, Jakarta.
- Kak Seto, 2004. *Bermain dan Kreativitas :Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Papar Sinar Sinanti, Jakarta.
- McCloud, Scott, 2001. *Understanding Comic*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Newton, William, 1999. *Painting with Watercolours*, Search Press, UK.
- Sachari, Agus, 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA kelas X*, Erlangga, Jakarta.
- Santrock, Jhon.W, 1995. *Life-Span Development edisi kelima*, Erlangga, Jakarta.
- Sudjana dan Rivai, 2002. *Media Pengajaran*, Sunar Baru Algesindo, Bandung.
- Surya, Moh, 1992. *Psikologi Pendidikan*, IKIP, Bandung.
- Susanto, Mikke, 2002. *Diksi Rupa*, KANISUS, Yogyakarta.
- Swann, Alan, 2001. *How To Understand And Use Design And Layout*, North Light Books, Cicinati.
- Yamaki, Mai, 2002. *Manga Techniques Drawing Manga for Beginners Vol 1 dan 2*, S.E.Inc, Jepang.
- <http://accu.or.jp/appreb/report/abd/32-4/abd3242i.html>, 2002.
- <http://artikel.us/lyardi2.html>
- <http://lubisgrafura.wordpress.com/2006/10/03/pengajaran-bahasa-yang-kreatif/>
- <http://www.cybertokoh.com/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=106>



<http://www.balipost.co.id/BALIPOSTCETAK/2005/9/4/kel4.html>  
<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/0504/23/hikmah/lainnya07.htm>  
<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2005/0805/28/percil/utama01.htm>  
<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2005/0805/28/percil/utama01.htm>  
[http://www.sabdaspace.org/mengembangkan\\_minat\\_baca\\_pada\\_anak](http://www.sabdaspace.org/mengembangkan_minat_baca_pada_anak)  
<http://www.sabda.org/pepak/pustaka/030214/>  
[www.gamedia.com](http://www.gamedia.com)  
[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

## DAFTAR ISTILAH

|                   |   |
|-------------------|---|
| Aquarel           | :(B.Ingggris) Cat Air.  |
| Background        | :(B.Ingggris) Latar belakang.   |
| Banner            | :(B.Ingggris) Pigura/Batas.   |
| Bird view         | :(B.Ingggris) Perspektif mata burung.   |
| Blindspot         | :(B.Ingggris) Titik buta.   |
| Booklet           | :(B.Ingggris) Buku kecil.   |
| Cartoon           | :(B.Ingggris) Kartun.   |
| Close up          | :(B.Ingggris) Jarak pandang dekat.  |
| Copyright         | :(B.Ingggris) Hak cipta.  |
| Credits           | :(B.Ingggris) Daftar orang-orang yang terlibat dalam pembuatan sebuah karya.  |
| Drawing           | :(B.Ingggris) Gambar.   |
| Editing           | :(B.Ingggris) Perbaikan, pengaturan, sebelum mencapai tahap akhir.            |
| Frog view         | :(B.Ingggris) Perspektif mata katak.  |
| Finishing         | :(B.Ingggris) Penyelesaian, tahap akhir.                                      |
| Full View         | :(B.Ingggris) Penglihatan menyeluruh.   |
| Glossy            | :(B.Ingggris) Kertas yang permukaannya mengkilap.                             |
| Golden Mean.      | :(B.Ingggris) Rumus komposisi zaman Romawi Kuno.                              |
| Landscape         | :(B.Ingggris) Pemandangan.  |
| Layout            | :(B.Ingggris) Tata letak.   |
| Lettering         | :(B.Ingggris) Pemberian Teks.   |
| Long shot         | :(B.Ingggris) Pandangan jarak jauh.   |
| Manga             | :(B. Jepang) Komik/gaya komik khas dari negara Jepang.                        |
| Margin            | :(B.Ingggris) Batas pinggir.  |
| Puzzle            | :(B.Ingggris) Teka-teki.  |
| Point Of Interest | :(B.Ingggris) Pusat perhatian.  |
| Scanning          | :(B.Ingggris) Pemindaian.   |
| Setting           | :(B.Ingggris) Lokasi/tempat kejadian.   |
| Sketsa            | :(B.Ingggris) Rancangan dalam bentuk gambar kasar.                            |
| Story board       | :(B.Ingggris) Rancangan keseluruhan gambar dalam sebuah cerita.               |
| Spread            | :(B.Ingggris) bentangan/ dua halaman yang dibentangkan.                       |
| Trace             | :(B.Ingggris) Membuat garis besar, menandai, menjiplak, mengusut, jejak.      |
| Very Long Shot    | :(B.Ingggris) Jarak pandang dalam gambar sehingga objek terlihat sangat jauh. |

