



**TOKOH GATOTKACA DALAM  
ILUSTRASI *COVER* BUKU TULIS SEBAGAI  
SARANA PENDIDIKAN KARAKTER**

**PROYEK STUDI**

Diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa Strata 1

oleh

Isro' Fijan Topo

2401412058



**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 6 Juni 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua  
Prof. Agus Nuryatin, M.Hum.  
(NIP. 19600803198901100)



Sekretaris  
Supatmo, S.Pd., M.Hum.  
(NIP. 196803071999031001)



Penguji 1  
Gunadi, S.Pd., M.Pd.  
(NIP. 198107012006041001)



Dosen Pembimbing II/Penguji II  
Dr. Syakir, M.Sn.  
(NIP. 196505131993031003)



Dosen Pembimbing I/Penguji III  
Dr. Muh. Iban Syarif, S.Pd., M.Sn.  
(NIP. 196709221992031002)

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Mengetahui

Dekan FBS UNNES



Prof. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 19600803198901100

## PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Isro Fijan Topo

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

Yang membuat pernyataan

  
Isro Fijan Topo

NIM. 2401412058

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah dan budayanya sendiri” (Soekarno)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tua yang saya cintai, Bapak Carto Taryono dan Ibu Sri Hastuti yang selalu memberikan dukungan dan doa;
- 2) Almamaterku, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang;

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Tokoh Gatotkaca dalam Ilustrasi Cover Buku Tulis Sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Anak”**. Penyusunan proyek studi ini sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
- 2) Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengesahan skripsi;
- 3) Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang dan sebagai Dosen Pembimbing II/Penguji II yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan;
- 4) Dr. Muh. Iban Syarif, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing I/Penguji III yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi;
- 5) Gunadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji I yang telah membantu dalam menguji dan memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi;

- 6) Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd., Dosen wali penulis yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis selama menempuh pendidikan S1;
- 7) Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama masa kuliah;
- 8) Kedua Orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proyek studi ini.

Harapan penulis, semoga hasil dari skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi semua pihak serta peneliti yang akan melakukan penelitian dengan objek penelitian/kajian yang sama.

Semarang, 6 Juni 2017

Penulis

Isro Fijan Topo

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Topo, Isro Fijan. 2016. “*Tokoh Gatotkaca Dalam Ilustrasi Cover Buku Tulis Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Untuk Anak*”*Proyek studi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Muh. Iban Syarif, S.Pd., M.Sn., Pembimbing II: 6) Dr. Syakir, M.Sn., 1-108, i-xiii

### **Kata Kunci: Ilustrasi Cover Buku, Pendidikan Karakter**

Tujuan proyek studi ini adalah : (1) Mendeskripsikan proses pengembangan gagasan ilustrasi *cover* buku tulis dengan tokoh Gatotkaca (2) Memvisualisasikan kajian makna ilustrasi dengan objek berupa Gatotkaca sebagai *superhero* yang telah dipersonifikasikan untuk sejumlah desain *cover* buku tulis untuk anak-anak. Metode berkarya yang digunakan dalam proyek studi ini merupakan teknik yang digunakan dengan dua macam : pertama adalah teknik menggambar manual menggunakan pensil dan *drawing pen* pada kertas. Kedua adalah teknik pewarnaan dengan menggunakan *software* komputer. Teknik gambar manual digunakan untuk membuat sket dan pola untuk kemudian dirakit sebagai desain awal. Kemudian dilanjutkan dengan teknik pewarnaan menggunakan *software* komputer pada gambar yang telah di-*scan* kemudian di *lay out* dan dicetak untuk dirakit menjadi sebuah *cover* buku. Hasil karya dan pembahasan yang digunakan adalah spesifikasi karya, deskripsi dan analisis. Spesifikasi karya berupa data secara fisik dari karya tersebut misal bahan dan ukuran. Sedangkan deskripsi karya merupakan bentuk analisis untuk menelusuri sebuah karya seni berdasarkan struktur formal atau unsur-unsur pembentuknya. Sedangkan analisis merupakan tahapan penafsiran makna sebuah karya seni meliputi tema yang digarap, simbol yang dihadirkan dan masalah-masalah yang dikedepankan. Penafsiran ini sangat terbuka sifatnya, dipengaruhi sudut pandang dan wawasan dari pengkajinya. Hasil proyek studi dengan tema “*Tokoh Gatotkaca dalam Ilustrasi Cover Buku Tulis sebagai Sarana Pendidikan untuk Anak*” menghasilkan delapan belas buah karya berupa *cover* buku tulis yang mengilustrasikan tentang kisah Gatotkaca dan anak-anak. Melalui karya seni ilustrasi, terutama *cover* buku tulis dapat digunakan untuk mengilustrasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya sekaligus mengenalkan wayang. Gatotkaca dalam ilustrasi *cover* yang dikemas dengan kostum *superhero* moderen sebagai salah satu strategi untuk memunculkan rasa kagum, mengidolakan, dan memunculkan rasa kecintaan terhadap sosok *superhero* idola yang diadaptasi dari kebudayaan dan kearifan asli negara Indonesia. Nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan dari kisah Gatotkaca adalah : 18 nilai pendidikan karakter dari nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Melalui proyek studi ini, penulis dapat menuangkan idenya ke dalam karya ilustrasi *cover* buku tulis. Karya ilustrasi *cover* buku tulis ini menceritakan tentang *superhero*, yaitu Gatotkaca dan anak-anak yang disajikan dengan menarik dan pendekatan futuristik. Penggambaran peristiwa Gatotkaca dan anak-anak yang disesuaikan dengan adegan yang mengandung delapan belas nilai pendidikan karakter. Semua ide tersebut dituangkan ke dalam karya ilustrasi *cover* buku tulis sehingga penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat ilustrasi *cover* buku tulis dengan mendalami pendidikan karakter.

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
SARI .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3 Tujuan Proyek studi .....	5
1.4 Manfaat Proyek Studi .....	6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Ilustrasi.....	5
2.1.1 Pengertian Ilustrasi.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Ilustrasi .....	9
2.1.3 Ilustrasi <i>cover</i> buku .....	10
2.1.4 Gatotkaca sebagai <i>Superhero</i> dalam ilustrasi .....	11
2.2 Pendidikan Karakter.....	14
2.2.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	14
2.2.2 Ruang Lingkup Pendidikan Karakter .....	13
2.2.3 Ilustrasi <i>Cover</i> sebagai Media Pendidikan Karakter .....	18
2.3 Gatotkaca.....	20
2.3.1 Karakter Gatotkaca.....	20
2.3.2 Pendidikan Karakter dalam Cerita Gatotkaca .....	22



### **BAB 3 METODE BERKARYA**

3.1 Bahan dan Alat .....	27
3.1.1 Bahan .....	27
3.1.2 Alat .....	27
3.2 Teknik Berkarya.....	29
3.3 Proses Berkarya.....	30
3.3.1 Proses Pra Produksi.....	30
3.3.2 Penciptaan Karya .....	31

### **BAB 4 HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Karya Ilustrasi Cover buku.....	33
4.1.1 Cover Buku Tema Religius.....	33
4.1.1.1 Spesifikasi Karya .....	34
4.1.1.2 Deskripsi Karya.....	34
4.1.1.3 Analisis Karya.....	35
4.1.2 Cover Buku Tema Kejujuran .....	37
4.1.2.1 Spesifikasi Karya .....	37
4.1.2.2 Deskripsi Karya.....	38
4.1.2.3 Analisis Karya.....	39
4.1.3 Cover Buku Tema Toleransi .....	42
4.1.3.1 Spesifikasi Karya .....	42
4.1.3.2 Deskripsi Karya.....	43
4.1.3.3 Analisis Karya.....	44
4.1.4 Cover Buku Tema Disiplin.....	47
4.1.4.1 Spesifikasi Karya .....	47
4.1.4.2 Deskripsi Karya.....	48
4.1.4.3 Analisis Karya.....	49
4.1.5 Cover Buku Tema Kerja Keras .....	51
4.1.5.1 Spesifikasi Karya .....	51
4.1.5.2 Deskripsi Karya.....	52
4.1.5.3 Analisis Karya.....	53
4.1.6 Cover Buku Tema Kreatif.....	55

4.1.6.1 Spesifikasi Karya .....	55
4.1.6.2 Deskripsi Karya.....	56
4.1.6.3 Analisis Karya.....	56
4.1.7 Cover Buku Tema Mandiri .....	58
4.1.7.1 Spesifikasi Karya .....	58
4.1.7.2 Deskripsi Karya.....	59
4.1.7.3 Analisis Karya.....	59
4.1.8 Cover Buku Tema Demokratis .....	61
4.1.8.1 Spesifikasi Karya .....	61
4.1.8.2 Deskripsi Karya.....	62
4.1.8.3 Analisis Karya.....	62
4.1.9 Cover Buku Tema Rasa Ingin Tahu.....	64
4.1.9.1 Spesifikasi Karya .....	64
4.1.9.2 Deskripsi Karya.....	65
4.1.9.3 Analisis Karya.....	65
4.1.10 Cover Buku Tema Semangat Kebangsaan.....	67
4.1.10.1 Spesifikasi Karya .....	68
4.1.10.2 Deskripsi Karya.....	68
4.1.10.3 Analisis Karya.....	69
4.1.11 Cover Buku Tema Cinta Tanah Air .....	70
4.1.11.1 Spesifikasi Karya .....	71
4.1.11.2 Deskripsi Karya.....	71
4.1.11.3 Analisis Karya.....	72
4.1.12 Cover Buku Tema Menghargai Prestasi .....	74
4.1.12.1 Spesifikasi Karya .....	74
4.1.12.2 Deskripsi Karya.....	74
4.1.12.3 Analisis Karya.....	75
4.1.13 Cover Buku Tema Bersahabat/ Komunikatif.....	77
4.1.13.1 Spesifikasi Karya .....	77
4.1.13.2 Deskripsi Karya.....	78
4.1.13.3 Analisis Karya.....	79

4.1.14 Cover Buku Tema Cinta Damai .....	81
4.1.14.1 Spesifikasi Karya .....	81
4.1.14.2 Deskripsi Karya.....	82
4.1.14.3 Analisis Karya.....	82
4.1.15 Cover Buku Tema Gemar Membaca.....	85
4.1.15.1 Spesifikasi Karya .....	85
4.1.15.2 Deskripsi Karya.....	85
4.1.15.3 Analisis Karya.....	86
4.1.16 Cover Buku Tema Peduli LIngkungan .....	88
4.1.16.1 Spesifikasi Karya .....	88
4.1.16.2 Deskripsi Karya.....	89
4.1.16.3 Analisis Karya.....	89
4.1.17 Cover Buku Tema Peduli Sosial .....	91
4.1.17.1 Spesifikasi Karya .....	91
4.1.17.2 Deskripsi Karya.....	92
4.1.17.3 Analisis Karya.....	93
4.1.18 Cover Buku Tema Tanggung Jawab .....	95
4.1.18.1 Spesifikasi Karya .....	95
4.1.18.2 Deskripsi Karya.....	96
4.1.18.3 Analisis Karya.....	96
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	99
5.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Bagan Proses Pembuatan Proyek Studi .....	32



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Religius .....	33
Gambar 2. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Kejujuran .....	37
Gambar 3. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Toleransi .....	42
Gambar 4. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Disiplin .....	47
Gambar 5. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Kerja Keras .....	51
Gambar 6. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Kreatif .....	55
Gambar 7. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Mandiri .....	58
Gambar 8. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Demokratis .....	61
Gambar 9. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Rasa Ingin Tahu .....	64
Gambar10. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Semangat Kebangsaan .....	67
Gambar 11. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Cinta Damai .....	70
Gambar 12. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Menghargai Prestasi .....	74
Gambar 13. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Bersahabat/ Komunikatif .....	77
Gambar 14. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Cinta Damai .....	81
Gambar 15. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Gemar Membaca .....	85
Gambar 16. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Peduli Lingkungan.....	88
Gambar 17. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Peduli Sosial .....	91
Gambar 18. Ilustrasi <i>Cover</i> Buku Tanggung Jawab .....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Foto Hasil Karya.....	104
Lampiran 2. Foto Pelaksanaan Pameran.....	106



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Alasan Pemilihan Tema**

Kurangnya kesadaran dan minat generasi muda terhadap kebudayaan merupakan wujud kemunduran dari karakter generasi itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya perhatian dan kegemaran terhadap hasil-hasil budaya Indonesia, seperti seni pertunjukan misalnya ketoprak, ludrug, karawitan, dan wayang. Kurangnya kesadaran ini terjadi karena generasi muda lebih perhatian terhadap kebudayaan asing yang lebih menarik dan modern sedangkan pada hasil dibanding kebudayaan bangsa Indonesia yang masih ”terbelakang”.

kesenian wayang sebagai salah satu hasil dari kreasi adi luhung bangsa Indonesia adalah sebagai media hiburan dan pendidikan (Mertosedono, 1993). Sejalan dengan itu, Mulyono (1979: 18) mengatakan bahwa kesenian wayang memiliki fungsi, antara lain sebagai unsur nilai hiburan, unsur nilai seni, unsur nilai pendidikan dan penerangan, unsur nilai ilmu pengetahuan, dan unsur nilai kejiwaan/rohani, mistik dan simbolik.

Ditinjau dari segi pendidikan, kesenian wayang memberikan banyak pelajaran kepada manusia. Terutama pendidikan moral, budi pekerti, dan mental manusia/ watak (karakter). Unsur-unsur pendidikan karakter dalam wayang

mencakup masalah keadilan, kebenaran, kesehatan, kejujuran, kepahlawanan, kesusilaan, psikologi, filsafat dan berbagai problema watak (karakter) manusia yang sukar diungkapkan dan dipecahkan (Widyatama, 2013;2). Dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2004, tujuan pendidikan nasional mengarah pada wilayah pembentukan karakter bangsa. Amanah undang-undang tersebut bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa. Dari uraian di atas, terungkap betapa pentingnya pendidikan karakter bagi anak, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam membentuk manusia yang berkualitas (Widyatama, 2013;2).

Dalam ranah pendidikan saat ini, wayang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bercerita. Guru menceritakan kisah pewayangan yang mengandung nilai kebaikan serta mengajarkan karakter tokoh wayang tersebut untuk diteladani dan dijadikan sebagai sumber motivasi oleh siswa. Motivasi merupakan suatu kondisi yang dapat menimbulkan perilaku tertentu serta memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Sugihartono, 2013:20). Penggunaannya sebagai media pendidikan karakter menjadi komponen pendukung pembentukan karakter anak bangsa sekaligus mempertahankan eksistensinya sebagai budaya bangsa.



Mengingat pentingnya pendidikan karakter bagi anak, maka penulis memberikan alternatif sarana pendidikan karakter dengan menjadikan salah satu karakter dari wayang yaitu Gatotkaca sebagai *superhero* dalam ilustrasi *cover*. “*Superhero*” lebih dikenal sebagai pahlawan super dari negara-negara bagian Barat. Pahlawan super adalah karakter yang menggunakan kemampuannya untuk menghalangi kejahatan yang dilakukan oleh karakter antagonis yang kekuatannya digunakan untuk tindak kejahatan. Negara-negara bagian Barat telah banyak menghasilkan karya *superhero* yang sudah sering diadaptasi menjadi film atau animasi. Ciri khas cerita pahlawan super yaitu membela kebenaran dan memberantas kejahatan, dan memiliki musuh utama yaitu penjahat super atau *supervillain*” (Ferdiana, 2013; 2).

Penulis berasumsi bahwa diantara karakter pewayangan yang ada tokoh Gatotkaca lebih diidolakan oleh masyarakat sehingga anak-anakpun lebih mengenalnya. Karakter Gatotkaca adalah cerminan figur teladan, yang dapat menjadi inspirasi bagi generasi muda dalam berjuang membela kebenaran dengan pengorbanan jiwa dan raga. Gatotkaca merupakan cerminan sifat kuat, gagah, berani (berani karena benar, takut karena salah), tangguh, cekatan, jujur, bertanggung jawab dan pantang menyerah. Sifat-sifat inilah yang seakan luntur dari generasi muda sekarang. Penulis berusaha memunculkan Gatotkaca sebagai figur *superhero* ciptaan yang diwujudkan ke dalam ilustrasi *cover* yang dikemas dengan kostum *superhero* moderen yang merupakan hasil dari pengembangan tipe kostum dan transformasi dari tokoh pewayangan ke tokoh modern yang mengandung unsur fantasi atau tema *cyborg*, *humanoid*, dan *robotic*. Gatotkaca dengan kostum

*superhero* modern merupakan salah satu strategi untuk memunculkan rasa kagum, mengidolakan, dan memunculkan rasa kecintaan terhadap sosok *superhero* idola yang diadaptasi dari kebudayaan dan kearifan asli negaranya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide melalui karya ilustrasi *cover* dalam proyek studi, dengan mengangkat tema dan judul “Tokoh Gatotkaca dalam Ilustrasi *Cover* Buku Tulis sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Anak”.

## 1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Alasan memilih gambar ilustrasi sebagai proyek studi sesuai dengan kegiatan akademik. Juga menggambar ilustrasi lebih memerlukan ketelitian, kesabaran, dan mampu menyampaikan pesan dari konteks yang dimaksudkan. selama ini penulis telah menempuh mata kuliah tentang seni rupa yang relatif cukup, baik mengenai melukis, menggambar, ilustrasi, desain, patung, ukir, dan lain-lain. Akan tetapi yang digemari dari sekian banyak mata kuliah tersebut adalah menggambar ilustrasi, yang memerlukan ketelitian dan memiliki keunikan dalam pembuatannya. Penulis juga beranggapan bahwa dalam menggambar ilustrasi, sebagaimana juga pada bentuk ungkapan lainnya, kebebasan berekspresi dan berkreasi sangat dihargai.

Gambar ilustrasi memiliki beragam jenis, ilustrasi *cover* buku merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya to *illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi

merupakan gambaran atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Ilustrasi *cover* mempunyai pengaruh yang penting untuk menarik perhatian. Pada saat sekarang ini, ilustrasi *cover* dapat digunakan pada sampul-sampul kaset, CD, majalah, ataupun untuk *cover* buku baik itu buku teks pelajaran maupun buku tulis.

Ilustrasi *cover* buku tulis anak adalah wahana penyampaian dan penggambaran suatu bentuk imajinasi dunia anak yang orang dewasa mungkin sudah tidak bisa lagi menciptakannya, sehingga penulis sangat tertarik membuat sebuah visualisasi yang kemudian dipublikasikan dalam sebuah pameran proyek studi bertemakan gatokaca sebagai superhero. Selain itu juga didasari atas kesadaran penulis dalam memberikan kontribusi dalam perkembangan seni rupa di Universitas Negeri Semarang (UNNES) atau bahkan di Semarang.

### 1.3. Tujuan Proyek Studi

Tujuan pembuatan proyek studi ini adalah :

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan gagasan ilustrasi *cover* buku tulis dengan tokoh Gatokaca.
- 1.3.2 Memvisualisasikan kajian makna ilustrasi dengan objek berupa Gatokaca sebagai *superhero* yang telah dipersonifikasikan untuk sejumlah desain *cover* buku tulis untuk anak-anak.

## 1.4. Manfaat Proyek Studi

Dari penciptaan ilustrasi karakter *superhero* ini, penulis paparkan beberapa kegunaan dari pembuatan karya ilustrasi ini, diantaranya :

### 1.4.1 Manfaat bagi diri sendiri:

- a. Menambah wawasan dan pengalaman berkarya ilustrasi dengan objek *superhero* tokoh wayang.
- b. Meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi.

### 1.4.2 Manfaat bagi dunia pendidikan seni rupa:

- a. Dapat dijadikan media alternatif untuk mewujudkan/ membentuk karakter anak.
- b. Dapat dijadikan referensi bahan ajar yang berhubungan dengan pembuatan ilustrasi.
- c. Dapat dijadikan masukan dan strategi baru dalam upaya menyampaikan materi pelajaran seni dan budaya.

### 1.4.3 Manfaat bagi masyarakat:

- a. Dapat digunakan sebagai desain ilustrasi *cover* yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya dan anak-anak pada khususnya.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan apresiasi masyarakat terkait dengan ilustrasi desain *cover* buku tulis untuk anak-anak.
- c. Untuk lebih mengenalkan figur *superhero* yang berkarakter Nusantara khususnya wayang.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Ilustrasi**

##### **2.1.1 Pengertian Ilustrasi**

Salah satu bentuk seni rupa adalah gambar. Pada dasarnya gambar merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman estetis dengan menggunakan ungkapan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak dari kondisi subjektif seseorang pada suatu bidang datar (kertas). Menurut Widodo (1987: 28) kata ilustrasi mengandung arti menggambarkan, menjelaskan, dan menghiasi. Ilustrasi merupakan sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan suatu teks, bacaan, cerita, atau keadaan. Secara teknik, ilustrasi merupakan gambaran yang bersifat fungsional dengan menggunakan alat tertentu pada permukaan bidang datar (kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, gerakan, tekstur, bentuk, yang dihasilkan kombinasi dari unsur-unsur tersebut. Tentu saja hal itu dapat dimengerti bahwa alat dan teknik tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman, dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif.

Gambar yang menjelaskan suatu kejadian, peristiwa, suasana, dan situasi tertentu. Dalam perwujudannya bersifat dua dimensi. Namun dari segi fungsi gambar ilustrasi dapat dilihat karena peranannya dalam menjelaskan, menggambarkan suasana dan sebagai hiasan. Keduanya mempunyai gaya yang bermacam-macam. Hanya saja ilustrasi lebih bersifat fungsional yang digunakan

untuk tujuan tertentu. Ilustrasi itu sendiri, sekarang ini sudah banyak digunakan dalam berbagai media. Misalnya, gambar ilustrasi digunakan dalam: buku ilmu pengetahuan, buku cerita, cerita pendek atau cerita bersambung dalam surat kabar atau majalah, seni reklame, cerita yang hanya berwujud gambar (komik), *cover* buku.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Seiring perkembangan zaman semakin beragam pula jenis-jenis karya ilustrasi yang muncul. Muharrar (2003:13) menerangkan bahwa ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Namun Salam (dalam Muharrar, 2003) melakukan pembagian tersebut meliputi:

1. Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku kesusastraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.
2. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: Ilustrasi kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun
3. Ilustrasi Busana, merujuk pada yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode.

4. Ilustrasi Televisi, yaitu ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarnawarni.
5. Ilustrasi Animasi, ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi.
6. Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat di tempatkan pada lay out tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
7. Ilustrasi *cover*, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda dimana ia ditampilkan.

Kalau melihat jenis-jenis ilustrasi di atas maka jenis ilustrasi yang penulis buat dalam proyek studi ini masuk dalam salah satu kategori di atas. Pengelompokan ilustrasi di atas adalah pengelompokan berdasarkan fungsi dari karya seni ilustrasi itu sendiri langsung pada aplikasinya. Karya ilustrasi yang akan penulis buat, lebih kepada ilustrasi *cover* buku, khususnya buku tulis.

### 2.1.3 Ilustrasi *Cover* Buku

Ilustrasi *cover* mempunyai pengaruh yang penting untuk menarik perhatian. Pada saat sekarang ini, ilustrasi *cover* dapat digunakan pada sampul-sampul kaset, CD, majalah, ataupun untuk *cover* buku baik itu buku tulis maupun buku teks pelajaran.

Ilustrasi *cover* buku tulis selain digunakan dalam seni reklame maupun cerita bergambar, ilustrasi juga banyak digunakan untuk memberikan gambaran pada *cover* buku agar menjadi lebih menarik. Tentu saja gambar ilustrasi tersebut disesuaikan dengan fungsi dan tujuan buku itu sendiri. Misalnya ilustrasi untuk *cover* buku cerita biasanya gambar ilustrasi disesuaikan dengan isi cerita dalam buku tersebut. Lain halnya ilustrasi untuk *cover* buku tulis sifatnya lebih bebas tanpa adanya ikatan dengan teks atau cerita dalam isi buku. Ilustrasi *cover* buku merupakan gambar yang berdiri sendiri namun tetap terkonsep dan disesuaikan dengan sasarannya. Lukito A.M (2009) menjelaskan fungsi *cover* ialah agar buku terlihat menarik, menjadi pembeda dari buku-buku lainnya, dan menyampaikan pesan isi buku. Sedangkan ilustrasi *cover* buku berfungsi selain sebagai perwajahan untuk menimbulkan daya tarik, juga sekaligus sebagai penjas isi buku (Muharrar, 2003). Maka dari itu ilustrasi *cover* buku mempunyai pengaruh yang penting untuk menarik perhatian.

#### 2.1.4 Gatotkaca sebagai *Superhero* dalam Gambar Ilustrasi

*Superhero* merupakan istilah untuk pahlawan super dalam bahasa Inggris yang merupakan tokoh karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Pahlawan super ini memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata kemampuan manusia biasa. Figur *superhero* biasanya memakai pakaian yang khas dan mencolok serta memiliki nama



yang unik dan digambarkan sebagai penolong bagi kaum yang lemah dalam membasmi kejahatan. (Ferdiana, 2013: 16),

Gatorkaca sebagai figur *superhero* modern berlatar belakang Indonesia yang divisualisasikan dalam ilustrasi sebenarnya bukan hal yang baru, misal Gatorkaca dalam ilustrasi komik dengan judul *Garudayana* yang terbit tahun 2009 karya Is Yuniarto dan ilustrasi Gatorkaca "*Ultimate Pandawa Hero*" karya Hendranto Pratama pada tahun 2008.

Kemudian penulis kembali mengangkat *Superhero* Gatorkaca dalam ilustrasi. Perbedaan dengan karya ilustrasi sebelumnya penulis menampilkan *superhero* Gatorkaca dalam ilustrasi cover yang dikemas dengan kostum *superhero* moderen sebagai salah satu strategi untuk memunculkan rasa kagum, mengidolakan, dan memunculkan rasa kecintaan terhadap sosok *superhero* idola yang diadaptasi dari kebudayaan dan kearifan asli negara Indonesia. Pengembangan yang dilakukan penulis dari *superhero* Gatorkaca dalam ilustrasi ini terdapat pada tipe kostum dan transformasi dari tokoh pewayangan ke tokoh moderen yang mengandung unsur fantasi atau tema *cyborg*, *humanoid*, dan *robotic*.

## 2.2 Pendidikan Karakter

### 2.2.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan

yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang (Hasan, 2010).

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya).

Menurut Musfiroh (dalam Kementerian Pendidikan Nasional, 2010) karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Menurut Hasan (2010) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Menurut T. Ramli (dalam Asmani, 2011), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral. Tujuannya adalah untuk membentuk pribadi agar menjadi manusia yang baik, yaitu warga masyarakat dan warga negara yang baik.

Pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk

peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat (Hasan, 2010).

### 2.2.2 Ruang Lingkup Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) agama, yang disebut juga sebagai *the golden rule*. Tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Dalam pendidikan karakter, manusia dipandang mampu mengatasi determinasi di luar dirinya. Menurut D. Yahya Khan (dalam Asmani, 2011) pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Menurut Hasan (2010:7), nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini :

#### 1. Agama

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai

yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.

## 2. Pancasila

Negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.

## 3. Budaya

Sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

## 4. Tujuan Pendidikan Nasional

Sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur.

Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Menurut Hasan (2010:7) berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini :

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

#### 6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

#### 7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

#### 8. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

#### 9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

#### 10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

#### 11. Cinta Tanah Air

Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

#### 12. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/ Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14. Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

### 2.2.3 Gambar Ilustrasi *Cover* sebagai Media Pendidikan Karakter

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan *Over Head Projector (OHP)* dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Jenis-jenis media pengajaran yang biasa digunakan menurut Rudy Bretz (dalam Rahadi 2003; 17), mengklasifikasikan jenis-jenis media pengajaran dalam tujuh kelompok, yaitu:

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| 1) Media audio            | : Kaset audio, siaran radio                  |
| 2) Media cetak            | : Buku, modul, brosur, leaflet, gambar       |
| 3) Media visual diam      | : Film bingkai ( <i>slide</i> )              |
| 4) Media visual gerak     | : Film bisu                                  |
| 5) Media audio semi gerak | : Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis |



- 6) Media semi gerak : Benda nyata, model, specimen
- 7) Media audio visual diam : Film bingkai (*slide*) suara
- 8) Media audio visual gerak : Film gerak bersuara, video/VCD, televisi

Dari jenis media pembelajaran di atas ilustrasi *cover* termasuk dalam media cetak. Hal ini karena ilustrasi dalam bentuk gambar 2 dimensi dan dicetak sebagai *cover* buku tulis ataupun buku pelajaran.

## 2.3 Gatotkaca

### 2.3.1 karakter Gatotkaca

Raden Gatotkaca adalah putera Raden Wrekudara, Pandawa yang kedua. Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat balung besi". Ibunya seorang putri raksasa bernama Dewi Arimbi . Arimbi bukan sekadar penghuni hutan biasa, melainkan putri Prabu Tremboko dari Kerajaan Pringgadani, negeri bangsa rakshasa.

Gatotkaca bermata *telengan* (membelalak), hidung dampak, berkumis dan beryanggut. *Berjamang* tiga susun, bersunting *waderan*, sanggul *kadal-menek*, bergaruda membelakang, *berpraba*, berkalung *ulur-ulur*, gelang, *berpontoh* dan *berkeroncong*, dan berkain kerajaan lengkap. Bentuk wayang: Gatotkaca berwanda, guntur, kilat, tatit, tatit sepuh, mega dan mendung.

Menurut kata dalang waktu Raden Gatotkaca akan mengawan, diucapkan seperti berikut: Tersebutlah, pakaian Raden Gatotkaca yang juga disebut kesatria di

Pringgadani: Berjamang mas bersinar-sinar tiga susun, bersunting mas berbentuk bunga kenanga dikarangkan berupa Surengpati. (Surengpati berarti berani pada ajalnya. Sunting serupa ini juga dipakai untuk seorang murid waktu menerima ilmu dari gurunya bagi ilmu kematian, untuk lambang bahwa orang yang menerima ilmu itu takkan takut pada kematiannya). *Bergelung* (sanggul) bentuk *supit urang* tersangga oleh *praba*, berkancing *sanggul* mas tua bentuk garuda membelakang dan bertali *ulur-ulur* bentuk Naga terukir, *berpontoh Nagaraaja*, *bergelang kana* (gelang empat segi). Berkain (kampuh) sutera jingga, dibatik dengan lukisan seisi hutan, berikat-pinggang *cindai* hijau, becelana *cindai* biru, berkeroncong suasa bentuk nagaraja, uncal diberi emas anting.

Diceritakan, Raden Gatotkaca waktu akan berjalan ia berterumpah Padakacarma, yang membuatnya dapat terbang tanpa sayap. Bersongkok Basunanda, walaupun pada waktu panas terik takkan kena panas, bila hujan tak kena air hujan. Raden Gatotkaca menyingsingkan kain bertaliwanda, ialah kain itu dibelitkan pada badan bagian belakang Raden Gatotkaca segera menepuk bahu dan menolakkan kakinya ke bumi, terasa bumi itu mengeram di bawah kakinya. Mengawanlah ia ke angkasa.

Gatotkoco itu diwujudkan sebagai sosok terbang, ialah yang di jalan kain, dari kanan ke kiri, di bagian kelir atas beberapa kali lalu dicacakkan, ibarat berhenti di atas awan. Dalang bercerita pula, tersebutlah Raden Gatotkaca telah mengawan, setiba di angkasa terasa sebagai menginjak daratan, menyelam di awan biru, mengisah awan di hadapannya dan tertutuplah oleh awan di belakangnya, samar

samar tertampak ia di pandangan orang. Sinar pakaian Gatotkaca yang kena sinar matahari sebagai kilat memburunya.

Maka berhentilah kesatria Pringgadani di awan melintang, menghadap pada awan yang lain dengan melihat ke kanan dan ke kiri. Setelah hening pemandangan Gatotkaca, turunlah ia dari angkasa menuju ke bumi, Adipati Karna waktu perang Baratayudha berperang tanding melawan Gatotkaca. Karna melepaskan senjata Kunta Wijayadanu, kenalah Gatotkaca dengan senjata itu pada pusatnya. Setelah Gatotkaca kena panah itu jatuhlah Gatotkaca dari angkasa, menjatuh ke kereta kendaraan Karna, hingga hancur lebur kereta itu (R. Hutami dalam Laman Wayang Nusantara, 2012).

### **2.3.2 Pendidikan Karakter dalam Cerita Gatotkaca**

Dalam cerita wayang di atas kita dapat mengambil pelajaran tentang karakter gatotkaca sebagai berikut :

#### **1. Religius**

Gatotkaca patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Terbukti dari kekuatan yang didapatinya dari para dewa.

#### **2. Jujur**

Gatotkaca diangkat sebagai seorang pemimpin Pringgodani karena memiliki sikap yang jujur dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

#### **3. Toleransi**

Sikap Gatotkaca dalam mengambil keputusan dan menghormati orang lain dalam kepemimpinannya di medan perang maupun di kerajaannya merupakan tindakan toleransi.

#### 4. Disiplin

Gatotkaca adalah seorang patriot yang disiplin. Dia begitu patuh pada negerinya, pada keluarganya, dan pada kebenaran yang dipegangnya.

#### 5. Kerja Keras

Gatotkaca bekerja keras untuk memberikan pengorbanan guna membantu paman yang paling dihormatinya. Gatotkaca menyerang Korawa dengan seluruh pasukannya yang dibawa dari Pringgodani, sebuah daerah di Nusantara. Dia memberi semangat kepada pasukannya, “Kita semua akan mati, dan kini terbuka kesempatan mulia, apabila mati, kita akan dikenang sebagai pahlawan pembela kebenaran yang tak akan dilupakan sampai puluhan abad kemudian”. Semakin malam pasukan raksasa Gatotkaca semakin kuat dan semakin tajam penglihatan mereka, sehingga Korawa dibuat kocar-kacir. Ribuan pasukan Korawa dibunuh pasukan Gatotkaca.

#### 6. Kreatif

Dalam perangnya Gatotkaca memiliki sebuah gagasan/ ide yang terhitung baru dan menghasilkan hasil yang luar biasa. Hal ini dibuktikan bahwa pasukan Gatotkaca berhasil menggempur prajurit pihak Kurawa secara luar biasa, Hari itu adalah hari dimana Kurawa kehilangan prajuritnya dalam jumlah yang sangat luar biasa besar dibanding dengan hari-hari lain selama Baratayudha.

#### 7. Mandiri

Bangsa Dewa yang kala itu mendapat rongrongan wibawa dari Prabu Kalapracona, raja negeri Gilingwesi. Yang pada akhirnya memutuskan Gatotkaca dibuat cepat dewasa dan menjadi lebih mandiri, agar segera bisa menjadi jago bangsa Dewa menghadapi serangan bangsa Gilingwesi.

#### 8. Demokratis

Gatotkaca juga patuh, ketika Kresna, penasihat perang pihak Pandawa, justru memintanya agar tidak mengeluarkan seluruh kesaktiannya saat perang di Kurusetra. Gatotkaca lebih banyak diminta menjaga dari udara, dan turun bila memang perlu benar. Sikap patuh dalam hal ini merupakan bentuk dari demokratis bahwasanya Gatotkaca tidak bertindak sesuka hatinya saja.

#### 9. Rasa Ingin Tahu

Ditutun oleh rasa ingin tahunya yang tinggi Gatotkaca belajar banyak tentang ilmu kautaman dengan Petruk dan Resi Hanoman. Pernah juga berguru kepada Resi Seta, seorang ksatria dari negeri Wirata.

#### 10. Semangat Kebangsaan

Gatotkaca berjasa ia membantu Arjuna menggagalkan penyerbuan Prabu Niwatakawaca, dari negeri Imaimantaka, ke kahyangan Jonggring Saloka. Hal ini merupakan bentuk dari cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

#### 11. Cinta Tanah Air

Gatotkaca menjaga wilayah kedaulatan negrinya dan keluarganya, dari wilayah negrinya paling utara perbatasan Pringgandani, ke selatan ke wilayah Amarta,

sampai wilayah Dwarawati paling selatan. Hal ini menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

#### 12. Menghargai Prestasi

Menjelang perang Baratayudha, Gatokaca diangkat oleh Yudhistira menjadi panglima pasukan pihak Pandawa. Gatokaca juga diberi kepercayaan untuk menjaga seluruh wilayah Kurusetra, tempat berlangsungnya perang, agar bisa dijaga bahwa perang akan dilakukan secara ksatria. Proses diangkatnya Gatokaca merupakan hasil dari kerja keras dan kemampuannya yang diakui.

#### 13. Bersahabat/ Komunikatif

Gatokaca dan Abhimanyu, merupakan saudara sekaligus sahabat yang sering bekerja sama dalam peperangan ataupun menghadapi masalah hal ini memperlihatkan rasa senang berbicara sebagai bentuk komunikatif dan bergaul.

#### 14. Cinta Damai

Gatokaca sendiri yang memadamkan pemberontakan di negrinya yang dipimpin oleh paman-pamannya sendiri, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamatan, dan Brajawikalpa. Hal ini menunjukkan sikap cinta damai gatokaca dalam menangani masalah internal dikaerajaannya.

#### 15. Gemar Membaca

Gatokaca belajar dengan berbagi cara yang ditempuhnya salah satunya adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Gatokaca juga belajar banyak tentang ilmu kautaman dengan Petruk dan Resi Hanoman.

#### 16. Peduli Lingkungan

Salah satu sikap yang dimiliki Gatotkaca dalam memimpin negerinya ia selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

#### 17. Peduli Sosial

Sikap Gatotkaca yang memberikan bantuan pada orang lain merupakan bentuk peduli sosial misal memberikan bantuan paman-pamannya dalam peperangan membela negara dan masyarakat yang membutuhkan.

#### 18. Tanggung jawab

Gatotkaca sadar betul bahwa saat diminta maju ke medan laga, bahwa itu berarti dia akan sengaja dikorbankan menjadi tumbal bagi pihak Pandawa. Dihadiri menjelang kematiannya, Gatotkaca menggempur prajurit pihak Kurawa secara luar biasa, Hari itu adalah hari dimana Kurawa kehilangan prajuritnya dalam jumlah yang sangat luar biasa besar dibanding dengan hari-hari lain selama Baratayudha. Hal ini merupakan suatu bentuk tanggung jawab besar meski Gatotkaca menyadari kematiannya yang dekat.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Proyek studi dengan tema “Gatatkaca Sebagai Superhero Dalam Ilustrasi Cover Buku Sebagai Sarana Pendidikan” menghasilkan delapan belas buah karya berupa *cover* buku tulis yang mengilustrasikan tentang kisah Gatotkaca dan anak-anak. Melalui karya seni ilustrasi, terutama *cover* buku tulis dapat digunakan untuk mengilustrasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya sekaligus mengenalkan wayang. Gatotkaca dalam ilustrasi cover dikemas dengan kostum *superhero* moderen. Gatotkaca berkostum *superhero* moderen merupakan salah satu strategi untuk memunculkan rasa kagum, mengidolakan, dan memunculkan rasa kecintaan terhadap sosok *superhero* yang diadaptasi dari kebudayaan dan kearifan asli negara Indonesia. Pengembangan yang dilakukan penulis dari *superhero* Gatotkaca dalam ilustrasi ini terdapat pada tipe kostum dan transformasi dari tokoh pewayangan ke tokoh moderen yang mengandung unsur fantasi atau tema *cyborg*, *humanoid*, dan *robotic*.

Nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan dari kisah Gatotkaca adalah : Delapanbelas nilai pendidikan karakter dari nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta



damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Melalui proyek studi ini, penulis dapat menuangkan idenya ke dalam karya ilustrasi *cover* buku tulis. Karya ilustrasi *cover* buku tulis ini menceritakan tentang superhero, yaitu Gatotkaca dan anak-anak yang disajikan dengan menarik dan pendekatan futuristik. Penggambaran peristiwa Gatotkaca dan anak-anak yang disesuaikan dengan adegan yang mengandung delapan belas nilai pendidikan karakter. Semua ide tersebut dituangkan ke dalam karya ilustrasi *cover* buku tulis sehingga penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat ilustrasi *cover* buku tulis dengan mendalami pendidikan karakter.

Melalui proses pembuatan ilustrasi *cover* buku tulis, penulis dapat mengembangkan kemampuan teknik menggambar menggunakan *drawing* pen dan pewarnaannya menggunakan teknik digital. Proses sket dengan cara manual menggunakan kertas dan tinta sedangkan proses pewarnaan menggunakan teknik digital menggunakan *software Paint tool SAI* dan proses *lay out* dengan program *adobe photoshop*.

Karya yang dihasilkan oleh penulis berjumlah delapan belas buah karya *cover* buku tulis menggunakan kertas *ivory* 230 gsm dengan ukuran 20 x 16 cm yang masing masing karya *cover* buku tulis diterapkan pada buku tulis.

## 5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya *cover* buku tulis ini adalah anak-anak, dengan harapan bahwa dengan adanya *cover* buku tulis ini dapat digunakan orang

tua atau guru sebagai media penanaman pendidikan karakter dan pengenalan wayang pada anak. Bagi anak-anak penulis juga berharap dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang anak dalam membaca. Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam membuat seni ilustrasi, khususnya *cover* buku tulis. Kreatif baik dalam media berkarya, teknik maupun gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa UNNES. Penulis juga menyarankan agar dalam penciptaan sebuah *cover* buku tulis dapat ditingkatkan baik gambar maupun teknik. Kemudian bahan kertas yang dipakai untuk cetak agar menggunakan kertas yang berkualitas baik. Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan karya ilustrasi *cover* buku tulis ini dapat menikmati dan dapat memanfaatkannya sebagai pembelajaran dalam melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa. Bagi penulis sendiri, dengan adanya proyek studi ini semoga kelak penulis dapat membuat karya yang lebih baik dari karya yang sekarang ini.

### Daftar Pustaka

- Ariyanto, Khoris Teguh. 2011. "Ilustrasi Cover Buku Tulis: Anak Berkostum Binatang". Laporan Proyek Studi. Semarang: FBS UNNES.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta : Diva Press.
- Bayu, Dhila. 2011. "Cerita Rakyat Ajisaka Dalam Karya Ilustrasi Komik.". Laporan Proyek Studi. Semarang: FBS UNNES.
- Budiawan, Agus N.S.2010. "Legenda Sunan Kudus dalam Karya Ilustrasi". Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Djatiprambudi, Djuli. "Martabat Seni Grafis di Medan Pasar". *Buletin Seni Rupa Gracia* no. 8 edisi Januari-April 2007. Surabaya: Gracia.
- Ferdiana, M D. (2013). Mendesain Karakter Pahlawan dan Penjahat Super. Yogyakarta: PT Macananjaya Cemerlang
- Hasan, Said Hamid, dkk. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum: Jakarta.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta
- Kuncoro, Akhmad. 2013. "Ilustrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Kisah Wayang Dalam Bentuk Buku POP-UP". Laporan Proyek Studi. Semarang: FBS UNNES.
- Lestari, Windi, 2010. "Ilustrasi Desain Cover Buku Tulis Untuk Anak-anak". Laporan Proyek Studi. Semarang: FBS UNNES.

- Muharrar, Syakir. 2003. "Seni Ilustrasi". Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi. Semarang: UNNES Press.
- Mertosedono, Amir. 1986. Sejarah Wayang : Asal Usul, Jenis dan Cirinya. Semarang : Dahara Prize.
- Mulyono, Sri. 1979. Wayang dan Karakter Manusia. Jakarta : Gunung Agung.
- Sulardi, R.M. 1953. Gambar Printjening Ringgit Purwa. Jakarta : Balai Pustaka.
- Sunaryo, Aryo. 1993. "Desain Dasar I". Hand Out. Semarang: UNNES. Tidak di publikasikan.
- Triwidodo. 2009. Dharma Ksatria Gatotkaca dari Nusantara. <http://triwidodo.wordpress.com/>. (accessed 10 Januari 2011).
- Widyatama, Ruri. 2013." Komik Banjaran Gatotkaca Dalam *Chibi Character* Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak". Laporan Proyek Studi. Semarang: FBS UNNES.
- Widodo, dkk. 1987. Seni Rupa. Klaten: PT Intan Pariwara.