

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPEMIMPINAN SABDA PANDHITA RATU UNTUK GENERASI MUDA MENGGUNAKAN KONSEP VISUAL WAYANG YOGYAKARTA

DESIGN A LEADERSHIP LEARNING MEDIA SABDA PANDITA RATU USE VISUAL CONCEPT THE YOGYAKARTA PUPPET FOR YOUNG GENERATION

Gulam Suprayogi

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

gulamsuprayogi@gmail.com

Abstrak : Istilah *Sabda Pandhita Ratu* kurang begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia. Padahal salah satu filsafat Jawa ini memiliki nilai-nilai yang luhur untuk dijadikan pegangan masyarakat negeri ini demi terciptanya kemajuan bangsa. Banyaknya kasus KKN di negeri ini menjadi polemik tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Hal itu menyebabkan adanya anggapan-anggapan rakyat yang tidak percaya terhadap para pemimpin negeri ini. Oleh karena itu tujuan perancangan ini adalah untuk membentuk watak dan sifat yang teguh memegang janji pada generasi muda sebagai generasi penerus bangsa ini. Adapun penelitian yang dilakukan untuk mendukung perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian berlokasi di Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan SMP Negeri 1 Yogyakarta. Nilai *Sabda Pandhita Ratu* masih dipegang erat di kalangan Kraton Yogyakarta terlihat dari nilai-nilai keluhuran dari warisan budaya Jawa tersebut masih dijadikan pegangan dalam menjalankan pemerintahan di kraton Yogyakarta. Selain itu nilai *Sabda Pandhita Ratu* juga terdapat pada kisah-kisah pewayangan purwa. Dari kisah-kisah tersebut dapat dijadikan sebagai bahan visual untuk media pembelajaran yang menarik bagi generasi muda. Sehingga pada akhirnya media yang dibuat pada perancangan ini berupa buku ilustrasi. Buku tersebut memuat konten-konten tentang nilai-nilai *Sabda Pandhita Ratu*, kisah keteladanan tentang keteguhan memegang janji dan pengetahuan tentang seorang pemimpin yang baik. Dengan adanya buku ini akan membantu dalam pembentukan watak dan karakter generasi muda bangsa yang baik dan siap untuk menjadi pemimpin.

Kata kunci: *Sabda pandhita ratu*, pemimpin, kepemimpinan, pembelajaran, wayang Yogyakarta

Abstract: The term *Sabda Pandhita Ratu* less well known by the people of Indonesia. In fact, this one of Java's philosophy has noble values to hold on the people of this country for the creation of the nation's progress. The number of cases of corruption in this country being debated separately for the Indonesian people. It caused the assumptions that people did not trust the leaders of this country. Therefore the aim of this design is to form the character and nature of which firmly holds the promise of the young generation as the next generation of this nation. The research for support this design using a qualitative approach. The research was conducted in Kekayon Puppet Museum of Yogyakarta, Ngayogyakarta Hadiningrat kingdom and junior high school of state 1 Yogyakarta. Value of *Sabda Pandhita Ratu* still held closely among Yogyakarta Kingdom seen from the values of the nobility of the Javanese cultural heritage still cling of governance in Yogyakarta Kingdom. Moreover, the value of the *Sabda Pandhita Ratu* also found in the stories of puppet of Purwa. From these stories can be used as visual materials for the learning media attractive to the young generation. So that eventually the media made on this design in the form of illustrations book. The book contains content about the values of *Sabda Pandhita Ratu*, exemplary stories about the constancy hold the promise and the knowledge of a good leader. With this book will assist in the formation of character and the good character of the young generation and ready to be a leader.

Keywords: *Sabda pandhita ratu*, leader, leadership, learning, Yogyakarta puppet

1. Pendahuluan

Dalam etika Jawa dikenal satu ungkapan yang berbunyi “*sabda pandhita ratu, tan kena wola-wali*”. Secara harfiah, artinya adalah “ucapan pendeta (dan) raja, tidak boleh diulang-ulang”. Maknanya adalah bahwa seorang pemimpin haruslah konsekwen untuk melaksanakan atau mewujudkan apa yang telah diucapkannya, apapun akibatnya..... [11]

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) terkenal dengan sistem pemerintahan daerah dengan kraton. Dengan pemerintahan seperti itu banyak terdapat warisan budaya yang senantiasa dijunjung tinggi oleh para pejabat pemerintahannya. Kentalnya adat Jawa di DIY menjadikan suatu kepemimpinan yang menjunjung tinggi nilai *Sabda Pandhita Ratu*. Hal tersebut terbukti dengan menggunakan *sabda* Sri Sultan Hamengkubono IX pada pidatonya saat *jumenengan* (pengangkatan menjadi raja) tanggal 18 Maret 1940 di hadapan bangsa asing (Belanda), sebagai pedoman prinsip pemerintahan di DIY.

Dalam perwujudan makna dari "*Sabda Pandita Ratu*" dapat dilihat juga dari beberapa kisah perwayangan Jawa, yaitu Dalam kisah-kisah tersebut jelas terdapat pesan moral sebagai seseorang dari kalangan manapun dia berasal haruslah memiliki sifat yang berbudi luhur, terutama bagi seorang pemimpin.

Pemilihan wayang sebagai tokoh dalam kisah-kisah penggambaran "*Sabda Pandita Ratu*" itu sendiri dikarenakan dunia wayang amat kaya dengan nuansa. Berbagai model perangai manusia dapat kita jumpai di dalamnya, baik yang rendah maupun yang luhur. Tokoh-tokoh *bawalaksana* (berpegang teguh pada apa yang mereka ucapkan) di dunia wayang tidak ada habisnya kalau ditampilkan semuanya..... [11].

Saat ini keadaan pemerintahan di Indonesia banyak terdapat tindak KKN yang hanya mementingkan kepentingan pribadi dan kelompok bukan kepentingan masyarakat. Salah satu faktor penyebab hal tersebut dikarenakan kurang dipahaminya pendidikan kepemimpinan untuk para generasi muda sehingga pelaksanaannya pun masih kurang. Pengajaran budi pekerti hanya sebatas wacana dalam sebuah tulisan di beberapa buku mata pelajaran dan nilai-nilai di dalamnya kurang dipahami oleh para generasi muda. Sekalipun mereka paham itu hanya sebatas hafalan karena tuntutan ketika ada ujian sekolah. Dengan adanya budaya KKN yang sedang banyak terjadi di negeri ini membuat anggapan-anggapan di kalangan masyarakat yang kurang percaya dengan janji-janji para pemimpin di Indonesia. Hal tersebut tentunya sangatlah memprihatinkan karena membuat kesatuan negara ini bisa terpecah belah dan negara ini sulit untuk maju.

Oleh karena itu suatu pemberian media pengajaran kepemimpinan yang baik sangat diperlukan dengan mengangkat nilai-nilai dalam ajaran "*Sabda Pandita Ratu*". Kemudian sebagai contoh objeknya adalah pemerintahan di DIY yang masih memegang prinsip tersebut yang digambarkan dengan kisah-kisah pewayangan. Sehingga bentuk visualnya menggunakan wayang Yogyakarta sebagai representasi dari suatu tradisi pemerintahan yang mengayomi rakyat. Selain itu dari segi anak muda di DIY yang tertarik dengan wayang serta minat tentang kebudayaan masih sangat besar. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang mudah dipahami oleh kalangan generasi penerus dan tentunya menarik dengan mengangkat budaya daerah mereka, maka pembentukan watak dan karakter yang baik pun bisa terealisasi. Karena dengan tampilan visual yang baru dan lebih terkonsep dengan beberapa kelebihan dari media pembelajaran tersebut akan lebih menarik, cepat dimengerti serta tidak membosankan.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Buku

Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran *papyrus*, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya, berupa gulungan, dilubangi dan diikat atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu.... [4]

Menurut Putra (2007; 45) menyatakan bahwa buku yang lengkap terdiri atas empat bagian, yaitu sampul (*cover*), pendahuluan (*preliminaries*), isi (*text matter*) dan penyudah (*postliminaries*).... [1]

2.2 Teori Ilustrasi

Teknik ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat.... [8].

Ilustrasi Indonesia adalah gaya ilustrasi yang menampilkan ilustrasi dengan gestur wajah, pakaian, gerak-gerik, maupun lingkungan yang khas dengan Indonesia itu sendiri. Anatomi ilustrasi itu sendiri cenderung beragam, tergantung pada seniman itu sendiri.... [7]

2.3 Teori Tipografi

Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan, karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.... [6]

2.4 Teori Warna

Menurut Dr. G.B. Rouffaer dan Dr. H.H. Juynboll sebenarnya orang-orang Jawa telah cukup kaya pengetahuan warnanya dan boleh dikatakan asli (*batikkunst*, h.296). Mereka telah mendapat 11 nama warna, yaitu Abang, bang (merah), Biru, Dadu (merah jambu), Deragem (coklat), Ijo (hijau), Ireng (hitam), Kuning, Putih, Wilis (hijau kebiruan), Jingga, Wulung (ungu, indigo).... [2]

2.5 Teori Layout

Gaya *layout* Juvenile adalah istilah buku untuk anak-anak (walaupun style itu tidak dimaksudkan untuk anak-anak). Layout dibuat dengan kesan meriah dengan memasang gambar secara tersebar. Di antara kolom diberi garis pemisah dengan warna yang lemah. Headlines dan Subhead disusun menggunakan huruf kapital berukuran lebih besar untuk menarik perhatian.... [6]

2.6 Teori Pembelajaran

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar dan konsep diri.... [3]

Pemanfaatan grafis dalam pendidikan dituju-kan sebagai media yang dapat membantu sfektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Grafis sebagai sebuah ilustrasi visual mampu memuat pesan-pesan pembelajaran yang dapat memberikan sejumlah rangsangan / stimuli dengan kekuatan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Rangsangan melalui indera visual terbukti cukup efektif untuk membantu manusia dalam proses belajarnya.... [8]

Proses pembelajaran dalam pendekatan saintifik menyentuh 3 rana, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Adapun strategi pembelajaran berbasis saintifik yaitu: (1) mengembangkan tujuan pembelajaran (2) memilih metode atau teknik yang tepat (3) memilih media yang tepat (4) memilih materi ajar yang sesuai dengan pencapaian kompetensi (5) mengembangkan kegiatan pembelajaran....[9]

2.7 Teori Kepemimpinan

Ordway Tead pada Kartono (2014; 43), dalam tulisannya menge-mukakan 10 sifat pemimpin yaitu sebagai berikut: (1) Energi jasmaniah dan mental (2) Kesadaran akan tujuan dan arah (3) Antusiasme (semangat, kegairahan, kegembiraan yang besar) (4) Keramahan dan kecintaan (5) Integritas (keutuhan, kejujuran, ketulusan hati) (6) Penguasaan teknis (7) Ketegasan dalam mengambil keputusan (8) Kecerdasan (9) Keterampilan mengajar (10) Kepercayaan (faith).... [5]

2.8 Teori Remaja

Menurut Rousseau tahapan perkembangan pada usia 12-15 tahun; Bangkitnya akal (ratio), nalar (reason), dan kesadaran diri (self consciousness). Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik yang luar biasa serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Dalam periode ini buku yang baik dibaca adalah buku-buku petualangan seperti "Robinson Crousoe". Anak dianjurkan belajar tentang alam dan kesenian, tetapi yang penting adalah proses belajarnya, bukan hasilnya.... [10]

Menurut Allison Davis (1949) menyatakan bahwa remaja berkembang sesuai dengan yang diharapkan oleh lingkungan budayanya. Kepribadiannya dibentuk oleh gagasan-gagasan, kepercayaan-kepercayaan, nilai-nilai, dan norma-norma yang diajarkan kepada si remaja oleh lingkungan budayanya.... [10]

Menurut Robert Havighurst menyatakan tugas perkembangan pada remaja itu, antara lain merencanakan tingkah laku sosial yang bertanggung jawab dan mencapai sistem nilai dan etika tertentu sebagai pedoman tingkah lakunya.... [10]

Dalam bukunya *Great Didactic*, Camenius menganjurkan pembagi-an sekolah berdasarkan teori perkembangan jiwa yang didasarkan pada teori Psikologi Fakultas. Adapaun pada tahap usia 12-18 tahun, Sekolah lanjutan (latin school) sesuai dengan berkembangnya fakultas penalaran (reasoning). Pada tahap ini anak-anak dilatih untuk mengerti prinsip-prinsip kausalitas (hubungan sebab-akibat) melalui pembelajaran tata bahasa, ilmu alam, matematika, etika, dialertika, dan retorika.... [10]

Dalam usahanya mempelajari perkembangan tingkat kognitif manusia, Piaget menyatakan pada tahap formal-operasional (usia 11 tahun-dewasa) mencapai tahap puncak dimana anak mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang puncak, di mana anak-anak mempunyai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak (Gunarsa, 1982; Sarwono, 1986; Piaget, 1950).... [10]

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis Matriks dari data proyek sejenis yang peneliti lakukan antara lain:

- a. Desain cover akan menarik jika terdapat ilustrasi yang sesuai, pemilihan tipografi sesuai dan diolah sebagai pendukung ilustrasi, warna yang digunakan mencerminkan dari materi buku, layout menyesuaikan dengan bahan visual yang digunakan yang tentunya dengan memperhatikan prinsip layout.
- b. Desain isi akan menarik jika terdapat ilustrasi yang sesuai, pemilihan tipografi sesuai dan diolah sebagai pendukung ilustrasi, warna yang digunakan mencerminkan dari materi yang disampaikan, layout

menyesuaikan dengan bahan visual yang digunakan dan tidak terlalu banyak teks yang tentunya dengan memperhatikan prinsip layout.

Sedangkan analisis visual yang peneliti lakukan berdasarkan data literatur, observasi dan wawancara maka hasil analisis tersebut adalah:

Warna	<i>Abang</i> (merah), <i>Biru</i> , <i>Dadu</i> (merah jambu), <i>Deragem</i> (coklat), <i>Ijo</i> (hijau), <i>Ireng</i> (hitam), <i>Kuning Mas</i> , <i>Putih</i> , <i>Wilis</i> (hijau kebiruan), <i>Jingga</i> dan <i>Wulung</i> (ungu, indigo).
Ilustrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Karena pada kalangan generasi muda di Yogyakarta sangat antusias dan menyenangkan budaya dan bahkan mereka tahu tentang wayang maka bentuk ilustrasi menggunakan bentuk asli dari wayang Yogyakarta dengan karakteristiknya. 2) Teknik pembuatan ilustrasi diambil dari cara pembuatan wayang Yogyakarta yaitu dengan gambaran tangan sehingga teknik yang dipakai adalah <i>Hand drawing</i>. 3) Karena latar cerita atau target sasaran merupakan daerah yang ada di Indonesia maka jenis ilustrasinya adalah ilustrasi Indonesia
Tipografi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Perawakan gemuk 2) <i>Palemahan</i> (penyambung kaki depan dan belakang) polos dengan satu warna merah atau hitam 3) Motif bergaya <i>Telacapan</i> (Runcing-runcing) 4) Ukiran Inten-inten (lingkaran-lingkaran)
Layout	<i>Background</i> Jawa yang digabungkan dengan arena pertunjukan wayang sebagai arena pertunjukan visual pada buku. Gaya <i>layout</i> nya menggunakan <i>style juvenile</i> karena buku pembelajaran ini lebih mendekati ke bentuk cerita dengan menggunakan ilustrasi yang dinamis.

3.2 Segmentasi

- a. Geografis : Indonesia
- b. Demografis
 - Usia : 12 – 15 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
 - Pendidikan : Pelajar SMP
- c. Psikografis : Semua kalangan
- d. Perilaku Konsumen : Selalu ingin mencoba hal-hal baru, senang belajar tentang budaya, ilmu pengetahuan dan olahraga, suka berbagi cerita, berpikiran terbuka, bergaya sesuai tren yang ada di lingkungannya, mudah bersosialisasi, memiliki rasa keingintahuan yang besar, ramah, usil, ceplas-ceplon, periang, aktif, berpikiran luas.

3.3 Konsep Pesan

Konsep besar dari perancangan ini yaitu dengan melihat dari masalah yang banyak terjadi pada kalangan pemimpin di Indonesia yaitu suatu tindakan ingkar setelah terpilih terhadap janji-janji yang pernah mereka ucapkan sebelum dipilih menjadi pemimpin. Berangkat dari masalah itu maka penulis memberikan solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengajarkan kepemimpinan untuk generasi muda sebagai generasi penerus bangsa menggunakan media buku ilustrasi. Khususnya untuk generasi muda Yogyakarta akan sangat sesuai diajarkan tentang pelajaran kepemimpinan dengan mengangkat nilai dari filsafat Jawa yaitu Sabda Pandhita Ratu. Nilai filsafat Jawa ini sangat tepat sebagai pedoman untuk membentuk pemimpin yang bersih, jujur, dan teguh memegang janji.

3.4 Konsep Kreatif

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan di depan dan berdasar pula hasil analisis, maka konsep kreatif yang akan digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan unsur teks dan visual pada buku yang akan dirancang. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian Dwyer tentang bentuk penyajian pesan dengan kemampuan meningkat lebih baik dengan menggunakan verbal dan visual. Dalam hal ini penyajian buku ini akan menggunakan rangsangan melalui indera visual karena lebih efektif untuk membantu manusia dalam proses belajar disamping terdapatnya teks sebagai media verbal.

Selain itu penyajian dengan konten budaya itu sendiri akan lebih mudah menarik perhatian target audience, karena menyesuaikan dengan apa yang mereka sukai. Pada saat penjelasan konten dari buku ini akan dijelaskan menggunakan cerita-cerita dari pewayangan. Dengan begitu penyajian buku pelajaran berupa buku ilustrasi dengan menampilkan konten budaya akan menjadi strategi kreatif dari perancangan ini. Karena selain mengajarkan sifat kepemimpinan yang ada pada nilai Sabda Pandhita Ratu juga lebih memperkenalkan karakter dari budaya lokal kita yang sudah ada sejak zaman dulu. Dari segi fungsi juga buku ini nantinya selain sebagai buku pelajaran juga bisa digunakan sebagai buku cerita dan juga bahan sebuah pertunjukan di sekolah tentunya.

3.5 Konsep Media

Media yang digunakan pada perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi untuk mengajarkan sifat dan sikap kepemimpinan. Buku tersebut nantinya akan dijilid dengan soft cover, dan menggunakan cutting di beberapa bagian isi dari buku tersebut terutama pada bagian ilustrasinya. Pada buku ini akan dibuat beda dari buku biasanya dengan terdapat lipatan pada bagian isinya yang sehingga bagian ilustrasi dan teks dapat terpisah. Sehingga bentuk buku ini pun lebih unik dan menarik dengan bisa berubah-ubah tampilannya. Serta akan dibuat sampul hard cover secara terpisah dan terdapat penyangga dari buku ini sehingga buku akan lebih nyaman terlihat ketika siswa sedang duduk di kursi sekolah.

3.6 Konsep Visual

3.6.1 Konsep Warna

Setelah mengetahui hasil analisis visual maka konsep visual dari perancangan ini sudah dapat dilihat. Dari segi warna yang akan digunakan mengambil dari warna-warna daerah Yogyakarta, yaitu: Abang (merah), Biru, Dadu (merah jambu), Deragem (coklat), Ijo (hijau), Ireng (hitam), Kuning Mas, Putih, Wilis (hijau kebiruan), Jingga dan Wulung (ungu, indigo).

3.6.2 Konsep Ilustrasi

Dari segi ilustrasi terdapat bentuk, karakter dan ornamen (elemen grafis). Bentuk dari visualnya akan menggunakan digital painting karena sesuai dengan pembuatan wayang purwa Yogyakarta yaitu dengan teknik hand drawing dengan pewarnaan menggunakan cat dengan warna yang selaras dan lebih pucat. Untuk karakter yang digunakan terdapat 10 karakter utama yaitu Prabu Dasarata, Sri Rama, Prabu Sentanu, Dewi Durgandini, Dewabrata (Bisma), Puntadewa (Yudhistira), Adipati Karna, Arjuna, Dewi Kunthi dan Resi Durna. Karakter-karakter di atas merupakan tokoh utama dari cerita-cerita yang akan digunakan sebagai konten dari buku pembelajaran ini. Bentuk karakter nantinya akan menyerupai bentuk wayang Yogyakarta yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan target audience tertarik terhadap wayang kulit. Oleh karena itu bentuk dari karakter yang digunakan dalam ilustrasi akan mengikuti bentuk asli wayang Yogyakarta sesuai karakter tersebut. Untuk ornamen (elemen grafis) yang akan digunakan diambil dari bentuk perhiasan wayang seperti inten-inten, ukiran telacapan, dan bentuk sunggingan yang menjadi karakter wayang Yogyakarta.


3.6.3 Konsep Tipografi

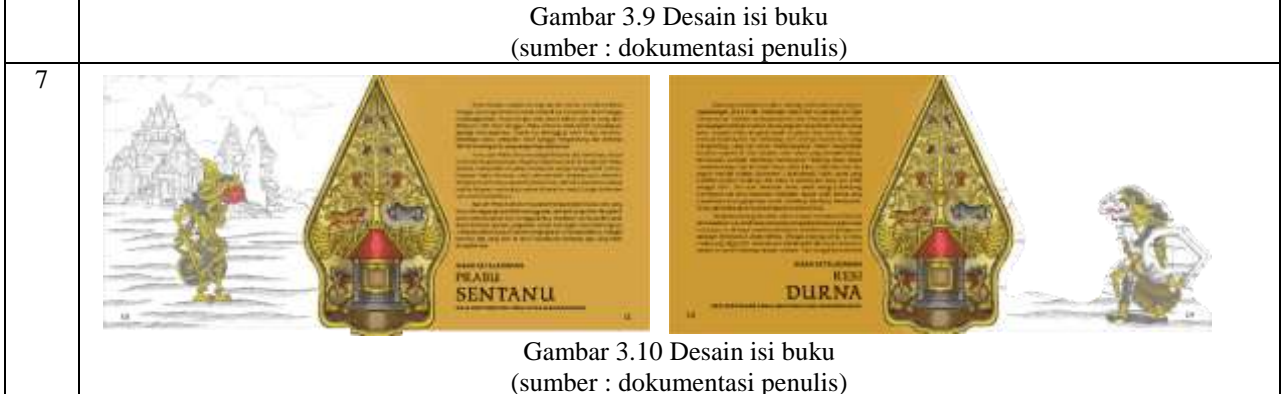
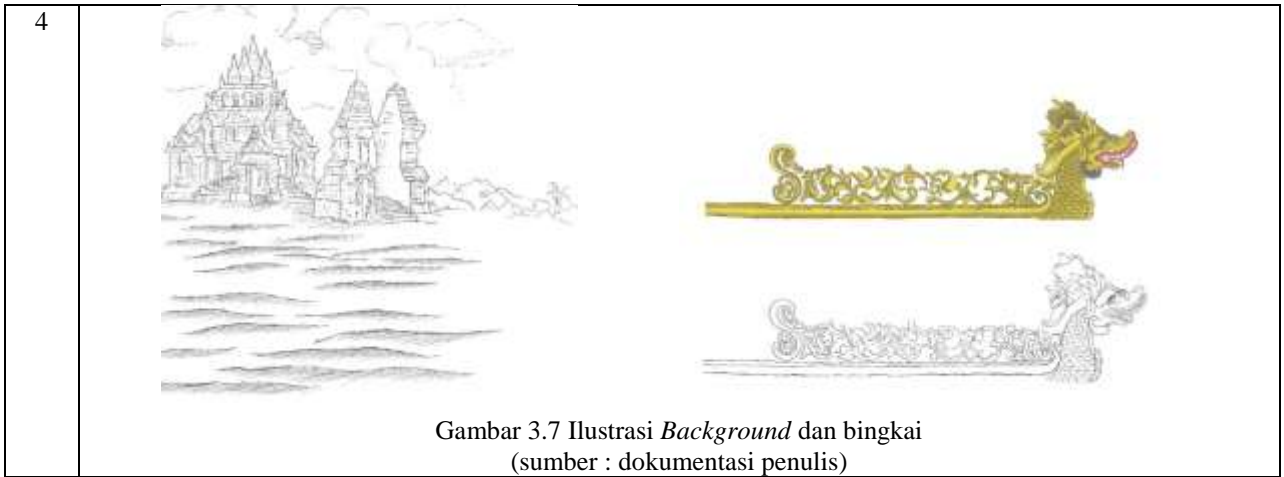
Bentuk dari tipografi utama yang akan digunakan adalah dengan konsep Wayang Yogyakarta juga, yakni dengan menggunakan karakteristik wayang Yogyakarta sebagai bahan membentuk tipografi tersebut. Ada 4 bentuk dari karakteristik wayang Yogyakarta yang akan digunakan dalam penentuan bentuk tipografi dalam perancangan ini yaitu perawakan wayang, palemahan wayang, motif telacapan dan ukiran inten-inten. Selanjutnya untuk bagian isi akan digunakan bentuk tipografi dengan pendekatan buku cerita dan tentunya yang sesuai dengan target audience dan yang mudah untuk dibaca tentunya.

3.6.4 Konsep Layout

Gaya layout yang digunakan adalah style juvenile dengan kesan meriah dengan memasang gambar secara tersebar. Headlines dan Subhead disusun menggunakan huruf kapital berukuran lebih besar untuk menarik perhatian. Latar (Background) yang akan diterapkan adalah Jawa dengan menampilkan seperti halnya pagelaran wayang, dengan begitu sebagai layout tampak seperti arena pertunjukan.

3.7 Hasil Perancangan

NO	SKETSA	HASIL JADI
1	 <p>Gambar 3.1 Sketsa tipografi (sumber : dokumentasi penulis)</p>	 <p>Gambar 3.2 Tipografi digital (sumber : dokumentasi penulis)</p>
<p>Bentuk tipografi pada perancangan ini mengambil bentuk dari karakteristik wayang Yogyakarta yaitu <i>intinten</i>, <i>telacapan</i>, perawakan kekar dan <i>palemahan</i> polos</p>		
2	 <p>Gambar 3.3 Sketsa karakter (sumber : dokumentasi penulis)</p>	 <p>Gambar 3.4 Karakter digital (sumber : dokumentasi penulis)</p>
<p>Bentuk karakter diambil dari bentuk wayang dengan gaya Yogyakarta.</p>		
3	 <p>Gambar 3.5 Sketsa gunungan (sumber : dokumentasi penulis)</p>	 <p>Gambar 3.6 Gunungan digital (sumber : dokumentasi penulis)</p>
<p>Bentuk karakter gunungan dan ilustrasi <i>cover</i> tersebut mengambil visual wayang Yogyakarta dan bentuk kraton Yogyakarta.</p>		





Gambar 3.11 Desain ilustrasi utama buku
(sumber : dokumentasi penulis)

4. Kesimpulan

Dalam Perancangan ini dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar nilai *Sabda Pandhita Ratu* pada generasi muda yang berusia 12-15 tahun di Yogyakarta akan menggunakan visualisasi berupa wayang Yogyakarta yang sebenarnya.

Dalam hal mengajarkan kepemimpinan kepada generasi muda dibutuhkan suatu ajaran nilai budaya lokal, karena konten-konten dari ajaran budaya lokal tersebut bagus sebagai pedoman hidup. Selain itu generasi muda Yogyakarta saat ini juga menyukai media visualisasi, contohnya unsur-unsur seni di dalam ajaran budaya lokal. Dari hal itu, dikemas dengan menggunakan media berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi akan lebih menarik target *audience* karena tampilan buku berbeda dengan buku pelajaran sebelumnya. Buku tersebut dilengkapi lebih banyak konten visual yang akan membuat target *audience* lebih mudah mengingat pelajaran yang diberikan, bahkan dapat meningkatkan daya kreatif mereka.

Daftar Pustaka:

- [1] Bastudin, Mengenal Anatomi Buku. [Online] Available at: [http:// www.bastudin.blogspot.com](http://www.bastudin.blogspot.com) [Accessed 26 March 2015].
- [2] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna; Teori dan Kreatifitas Penggunakannya. Bandung: ITB.
- [3] Djaali. 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Ensiklopedi Indonesia. 1980. Jakarta: PT Ichiar Baru Van Hove.
- [5] Kartono, Kartini. 2014. Pemimpin dan Kepemimpinan. Jakarta: Rajawali Pers.
- [6] Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- [7] Pamungkas, Aditya Septian. 2014. Menggambar Manual dan Digital Itu Gampang Kok. Yogyakarta: *Second Hope*.
- [8] Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- [9] Saefuddin, H. Asis, Berdiati, Ika. 2014. Pembelajaran Efektif. Bandung: Rosda
- [10] Sarwono, Sarlito W. 2013. Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali Pers.
- [11] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. Metodologi Penelitian Visual. Bandung: Dinamika Komunika.
- [12] Sujamto. 1993. Sabda Pandhita Ratu. Semarang: Dahara Prize.