

# **“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA PEWAYANGAN EPISODE JABANG TETUKO UNTUK ANAK USIA 6 HINGGA 12 TAHUN”**

**Nathanael Agung, Dzuha Hening Yanuarsari, Agus Setiawan**  
**Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian**  
**Nuswantoro Jl. Nakula 5 – 11, Semarang, 50131, 024-3517261**  
**nael.digitalcraft@gmail.com , dzuhah@gmail.com, arsantasetiawan@gmail.com**

## **ABSTRAK**

*Indonesia terkenal akan beragam budaya dan kesenian tradisional, salah satu produk dari bermacam-macam jenis kebudayaan tersebut adalah sastra lisan dan tertulis. Semakin berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi menyebabkan buku-buku bacaan tradisional dan kisah-kisah pewayangan semakin tersingkirkan dan digantikan oleh buku-buku yang berasal dari luar yang jelas-jelas memiliki kultur budaya yang jauh berbeda dengan budaya di Indonesia. Anak menganggap kisah-kisah pewayangan kurang menarik dengan bahasa yang sulit dipahami dan mengakibatkan pendidikan kebudayaan lokal pada anak menjadi berkurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah perancangan buku yang mengangkat kisah pewayangan dengan bentuk desain ilustrasi yang sesuai dengan selera anak dan struktur narasi yang mudah dimengerti agar lebih diminati dan menarik minat anak-anak untuk membaca. Dengan menggabungkan dua metode penelitian atau campuran antara metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu memadukan antara metode deskriptif dan statistik. Metode Kualitatif digunakan untuk menentukan jenis ilustrasi dan bentuk karakter visual yang akan digunakan dalam perancangan buku sedangkan metode Kuantitatif digunakan untuk menentukan potensi pasar dan nilai jual dari perancangan buku. Metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H untuk mendapatkan solusi yang tepat dengan melibatkan data-data dari realita keadaan yang terjadi dilapangan. Output yang dihasilkan berdasarkan penelitian berupa buku ilustrasi sebagai media edukasi yang efektif kepada anak-anak yang nantinya buku ilustrasi kisah pewayangan ini akan didistribusikan ke anak-anak dengan mengunjungi sekolah dasar sebagai sarana sosialisasi dan disebarakan di seluruh toko-toko buku di Jawa Tengah khususnya kota Semarang.*

**Kata Kunci : Budaya, Buku, Cerita, Edukasi, Ilustrasi, Pewayangan, wayang**

## **ABSTRACT**

*Indonesia is known for its diverse culture and traditional arts, one of the products of various types of culture is the oral and written literature. The development of advanced technology caused reader and traditional stories of Shadow Puppet are being eliminated and replaced by books that came from outside and its explicitly having culture a way different from the culture in Indonesia. Children consider puppet stories less interesting with a language that is difficult to understand and result in local cultural education on children became diminished. To overcome these problems, needed a design book that lifts the story puppet with form design illustrations that match the tastes of children and narrative structures that are easy to understand to make it more attractive to and attracted the interest of children to read. By combining the two methods of research or a mix of qualitative and quantitative methods, i.e. combining a descriptive and statistical methods. Qualitative methods are used to determine the type of illustration and visual character of the form which will be used in the design of the book while the Quantitative method was used to determine the market potential and value of design books. Methods of analysis used i.e. 5W + 1 h to get the right solution by involving data from the reality of the circumstances that occurred in field. The resulting output is based on research in the form of book illustration as a medium for effective education to children and also The*

*illustration book of the Shadow Puppet stories will be distributed to children by visiting the elementary school as a means of socializing and deployed around the bookshops in the Central Java City of Semarang in particular.*

**Keyword : Book, Cultural, Education, Illustration, Puppet, Shadow, Story**

## **1.PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Budaya dan sejarah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dipelihara dan dilestarikan, Indonesia sendiri memiliki beragam budaya dan kesenian tradisional yang tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan keunikan dan cirikhas yang dimiliki masing-masing kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks yang didalamnya meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, adat istiadat serta kesanggupan dan kebiasaan yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Harrington dalam Tylor,1981). Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia yang memiliki nilai-nilai filosofis bagi kehidupan masyarakat Indonesia selama bertahun-tahun telah mengalami kegoncangan, kegoncangan tersebut diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal (Sachari, 2007: 6). Dengan melestarikan dan memahami budaya kita sendiri, diharapkan para generasi muda mampu lebih menghargai nilai-nilai khas bangsa Indonesia, mengambil suatu falsafah yang baik dan berguna bagi kehidupan.

Sastra lisan dan tertulis adalah salah satu produk dari bermacam-macam jenis kebudayaan lainnya yang dimiliki bangsa Indonesia. Seni tari, musik, norma, sastra lisan, dan sastra tertulis merupakan hasil dari kebudayaan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar. Sastra lisan merupakan bagian dari kebudayaan yang termasuk dari cerita rakyat atau *folklore* (Koentjaraningrat, 2004:09). Cerita rakyat atau kisah-kisah lokal dapat disampaikan dengan menggunakan berbagai media yang dianggap mampu untuk menarik perhatian dan minat audiensnya. Salah satu kesenian Indonesia yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan baik itu pesan keagamaan, pesan moral, dan cerita rakyat adalah pentas seni pertunjukan wayang. Wayang merupakan salah satu puncak karya seni budaya Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Wayang terus berkembang dari zaman ke zaman, yang juga merupakan salah satu media penerangan, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat serta hiburan (Kresna, 2012: 3).

Pengajaran tentang perilaku sosial dan moral anak-anak pada abad ke-16 sangat mengandalkan buku, sementara buku-buku dengan nilai moral tinggi sangat populer dikalangan menengah. Hubungan antara isi buku dan harapan masyarakat diteliti oleh O'Dell (1978), yang menemukan bahwa buku-buku anak secara sistematis digunakan sebagai perantara untuk kontrol sosial dalam pendidikan anak. Dalam buku-buku anak tersebut, perilaku nakal/ buruk selalu mendapat hukuman, sedangkan perilaku baik secara konsisten diperlihatkan sebagai sumber kebahagiaan karena adanya persetujuan orang tua dan teman sebaya.

Kualitas dan daya tarik yang terkandung dalam setiap kisah pewayangan sebenarnya tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan cerita buatan luar, karena kisah ini tidak ditujukan hanya untuk menghibur, tetapi juga sebagai sarana edukasi, nilai-nilai kehidupan, moral, religi, bahasa dan emosional. Raden Gatotkaca yang melekat pada benak masyarakat merupakan sosok kesatria/ super hero, tidak jauh berbeda dengan tokoh manusia super dari luar negeri seperti superman, dan sejenisnya

tetapi superman lebih mendunia dan merasuki pikiran anak-anak bahkan di Indonesia. Sementara Gatotkaca kalaulah terdengar namanya hanya di Jawa, itupun jarang dikenal oleh anak-anak, seolah-olah kebudayaan tersebut hilang dimakan perkembangan jaman yang kian maju seiring berjalannya waktu. Kini kisah-kisah pewayangan semakin ditinggalkan oleh generasi muda, karena dianggap kuno (kolot) dan sudah ketinggalan jaman. Generasi muda usia dini pada khususnya kini mulai malas membaca dan kurang tertarik dengan kisah-kisah pewayangan. Mereka lebih tertarik dengan cerita-cerita dan tokoh buatan luar negeri dengan media dan desain yang lebih inovatif. Sangat disayangkan bila Wayang sebagai satu produk budaya Indonesia yang paling banyak dikenali terutama di Jawa ini makin merosot popularitasnya di negara sendiri.

Dengan upaya pembuatan buku ilustrasi cerita pewayangan episode Jabang Tetuko yang berbasis *coloring digital* untuk anak-anak usia 6-12 tahun diharapkan mampu meningkatkan minat baca pada anak dan menjadi kebanggaan bagi masyarakat pada umumnya karena memiliki karya seni yang bermutu tinggi dan modern namun tetap memiliki nilai dan filosofi khas Indonesia. Nantinya buku ini akan memberikan banyak ajaran, tuntunan dan tatanan nilai-nilai kultural baik melalui representasi jalan cerita maupun tokoh. Dengan menggunakan bahasa visual dan verbal yang mudah untuk dipahami anak. Teknik pewarnaan yang baik akan mampu menarik minat anak untuk membaca dan memahami isi buku, karena warna merupakan unsur yang sangat penting untuk membuat kesan atau *mod*.

Sudah sepatutnya sebagai warga Indonesia untuk bangga terhadap apa yang di miliki Bangsa ini dan mencintai segala keanekaragaman budaya yang ada, sehingga generasi muda tidak malu untuk mengenal, mempelajari, dan melestarikan berbagai kebudayaan dan kisah-kisah tradisi sebagai harta yang paling berharga. "Tak kenal maka tak sayang" inilah selogan yang patut di tanamkan sejak dini untuk menjadi sebuah landasan yang kokoh, supaya anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat menjaga, menyanyangi, dan juga bangga pada sosok pahlawan yang memiliki nilai-nilai khas milik bangsa Indonesia sendiri.

## **1.2. Rumusan Masalah**

- a) Bagaimana melestarikan kembali tokoh Raden Gatotkaca pada anak usia 6-12 tahun sehingga meningkatkan minat anak pada kisah-kisah pewayangan?
- b) Bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik bagi anak sehingga dapat meningkatkan minat baca?

## **1.3. Tujuan**

- a) Melestarikan cerita rakyat dan tokoh-tokoh wayang dalam kisah "jabang tetuko" khususnya tokoh Raden Gatotkaca
- b) Merancang buku ilustrasi yang menarik, dengan gaya ilustrasi yang lebih modern, kreatif dan dapat meningkatkan minat baca pada anak sehingga dapat menjadi sarana edukasi kebudayaan lokal.

#### **1.4. Manfaat dan Signifikasi Perancangan**

- a) Bagi Masyarakat  
Diharapkan mampu menjadi solusi bagi orangtua untuk meningkatkan minat baca bagi anak-anak dan mencintai kebudayaan khususnya tokoh dan cerita pewayangan.
- b) Bagi Ilmu DKV  
Menjadi panutan dalam merancang sebuah buku ilustrasi untuk anak yang dapat meningkatkan minat baca dan ketertarikan akan kebudayaan lokal.
- c) Bagi Target Audience  
Anak-anak usia 6-12 tahun dapat mengenal tokoh Raden Gatotkaca dan mengenal tokoh-tokoh pendukung lainnya dalam buku dengan tetap bermain dan membaca.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Perancangan visual dalam bentuk buku ilustrasi pewayangan episode Jabang Tetuko dan media pendukung untuk anak. Cerita diadaptasi dari cerita wayang episode jabang tetuko (kelahiran) legenda Jawa, hingga Raden Gatotkaca dewasa dan memerintah dengan arif di negeri raksasa pringgadani. Gaya visual menggunakan gaya ilustrasi kartun berwarna yang disesuaikan dengan selera anak dengan media promosi mencakup seluruh pulau Jawa dengan media yang disesuaikan dengan selera anak usia 6-12 tahun.

### **2. METODE**

Metode yang akan di gunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis campuran kualitatif dan kuantitatif, yaitu memadukan antara metode deskriptif dan statistik. Metode Kualitatif digunakan untuk menentukan jenis ilustrasi dan bentuk karakter visual yang akan digunakan dalam perancangan buku, sehingga nantinya dapat meningkatkan minat anak pada buku bacaan dan kisah pewayangan. Metode Kualitatif digunakan untuk menentukan potensi pasar dan nilai jual dari perancangan buku ilustrasi Gatotkaca episode Jabang Tetuko.

#### **2.1. Metode Pengumpulan Data**

Berdasarkan tujuan, proses yang akan di gunakan dalam pengumpulan data adalah Wawancara, dan Angket. Wawancara, Mencari dan mengumpulkan data melalui narasumber yaitu, seorang dalang yang terkenal di kota semarang Bp.Bambang Gianto. Variabel data yang nanti akan di dapat adalah, permasalahan internal yang menyebabkan perkembangan wayang di kota semarang yang kian menurun dan sebagai Sumber atau patokan dalam perancangan sebuah cerita dan karakter wayang yang terlibat didalamnya, sehingga tidak lari terlalu jauh dari pakem yang telah ada. Angket disebarkan pada anak sekolah dasar guna mendapatkan variabel selera baca dan ketertarikan anak dari buku bacaan.

#### **2.2. Metode Analisis Data**

Setelah data-data diperoleh, nantinya akan dianalisis untuk membantu Perancangan buku ilustrasi Gatotkaca Episode Jabang Tetuko. Metode yang akan digunakan untuk menganalisis data adalah metode analisis 5W+1H.

- a. **What** : Wayang merupakan seni budaya yang harus dipelihara. Wayang telah diakui keberadaannya secara Internasional sebagai warisan budaya yang berasal dari Indonesia. Dalam setiap pementasan wayang selalu disandingkan dengan kisah-kisah yang selalu ditampilkan. Kisah pewayangan dan setiap karakter yang terlibat didalamnya memiliki keunikan dan keberagaman sama halnya dengan kebudayaan yang ada di Indonesia.
- b. **When** : Pendidikan kebudayaan sangat dianjurkan untuk dilakukan sejak dini. Usia 6-12 tahun adalah masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan menyukai hal-hal baru, disamping itu kemampuan anak dalam masa tersebut sudah cukup baik dalam menerima pengetahuan dan memilah hal yang positif dan negatif dari setiap kisah dan karakter yang terlibat didalamnya.
- c. **Where** : Di seluruh wilayah di Jawa Tengah khususnya kota Semarang.
- d. **Why** : Menurunnya minat anak akan buku bacaan dan ketertarikan anak akan kisah-kisah pewayangan disebabkan oleh kian majunya perkembangan teknologi belakangan ini, serta persaingan antara buku-buku bacaan dari luar yang lebih menarik, menyebabkan buku-buku dengan muatan lokal dan kebudayaan Indonesia semakin terpuruk.
- e. **Who** : Target audiens ditujukan kepada anak usai 6 hingga 12 tahun. Dimana dalam masa itu anak memiliki kemauan yang tinggi akan hal-hal baru. Anak akan cenderung menyukai bentuk media bergambar dan penuh dengan warna.
- f. **How** : Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi yang sesuai dengan target audiens dan mampu menarik perhatian dan ketertarikan anak akan kisah pewayangan dengan bentuk visual sebagai daya tarik utama. Sesuai dengan psikologi anak pada usia tersebut dimana anak akan lebih suka bentuk media edukasi atau buku yang lebih banyak menggunakan unsur visual dibandingkan unsur verbal.

### 2.2.1 Hipotesa

Kisah pewayangan dan setiap karakter yang terlibat didalamnya memiliki keunikan dan keberagaman sama halnya dengan kebudayaan yang ada di Indonesia. Setiap keberagaman kisah dan karakternya memiliki nilai-nilai yang sangat baik bagi anak untuk membentuk pribadi yang dapat dijadikan panutan bagi mereka. Nilai dan pesan dalam setiap kisah pewayangan yang beraneka ragam selalu memiliki unsur-unsur edukatif yang menuntun audiensnya untuk mengikuti apa yang dianggap baik dalam kisah tersebut. Maka dari itu pelestarian kisah pewayangan dan tokoh-tokohnya sangat diperlukan bagi anak-anak secara dini sangat penting dilakukan.

### 2.2.2 Potensi Pasar dan Nilai Jual

Berdasarkan artikel dalam [glorianet.org](http://glorianet.org) pada tanggal 30 oktober 2015 menyebutkan bahwa Peran buku dalam kehidupan sangatlah penting, sebuah

buku dapat menceritakan banyak hal tanpa perlu pembacanya mengalami hal tersebut. Sebuah buku mampu mengajarkan ilmu lebih dari apa yang diajarkan oleh media lain. Buku adalah fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak. Selain sumber pengetahuan, buku juga adalah sarana pembina watak dan kematangan berpikir. Erlanggaforkids.com yang di akses pada tanggal 9 november 2015 juga menekankan bahwa buku bacaan berperan penting dalam perkembangan anak karena Membacakan cerita bukanlah hal yang sulit. Anak memiliki banyak waktu luang setelah aktifitas sekolah, dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa anak akan mengisi waktu luangnya dengan bermain atau membaca buku bacaan. Berikut ini sekilas ulasan 12 manfaat membacakan cerita untuk anak menyebutkan manfaat buku bacaan bagi anak diantaranya:

- 1) Meningkatkan kemampuan berbahasa
- 2) Meningkatkan kemampuan komunikasi verbal
- 3) Meningkatkan kemampuan konseptual
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah
- 5) Daya imajinasi dan kreatifitas bertambah
- 6) Nilai moral bertambah
- 7) Pengetahuan ragam budaya bertambah

Berikut adalah hasil dari survey yang telah di lakukan dengan menyebarkan angket kusioner di sebuah sekolah Dasar swasta (SD Kristen 1) di daerah Purwokerto Jawa tengah. Dengan target kalangan menengah dan ke atas, angket berupa selebaran kertas dengan pertanyaan yang ringan seputar keseharian anak dan orang tua murid. Dengan persetujuan dari kepala sekolah hanya diperbolehkan untuk menyebarkan angket pada 1 kelas yaitu kelas 4 dengan jumlah 40 siswa. Secara garis besar hasil *survey* dapat disimpulkan sebagai berikut :

Anak - anak pada usia 6-12 tahun pada jaman sekarang umumnya kurang tertarik membaca. Anak-anak lebih tertarik dengan uku bacaan seperti komik-komik jepang (*manga*) seperti Naruto, One piece, Doraemon, dan lain-lain. Disusul cergam dan majalah seperti Bobo, junior, Kreatif atau yang lainnya yang sejenis. Kebanyakan anak melihat suatu buku dari gambar dan warna yang menarik dan juga tokoh-tokoh yang mereka idolakan setelah itu baru mereka melihat cerita yang ada. Dengan kisaran usia 6-12 tahun mereka sudah cukup puas dengan gambar yang ada dan tidak terlalu spesifik, asalkan warna dan gambar yang menarik itu sudah cukup membuat mereka menyukai buku tersebut. Pada umumnya merka kurang tertarik dengan cerita rakyat karena sudah dianggap ketinggalan jaman dan kuno. Karena mereka lebih banyak tertarik dengan buku cerita dengan tokoh yang mereka sukai. Dari 40 siswa, hanya 30% dari mereka yang pernah mendengar cerita rakyat itupun hanya sebatas informasi mendasar dari guru mereka ataupun orang tua dan keluarga. kebanyakan dari mereka merasa kebingungan dan Hanya 12 dari 40 siswa yang

mengetahui Tokoh Gatotkaca dari kisah pewayangan. Ketertarikan minat baca sangat bergantung dari bentuk visual yang disajikan dari sebuah buku. Sangat sulit untuk membuat anak tertarik secara langsung membaca cerita rakyat dengan sendirinya, banyak dari mereka membaca buku itu karena disuruh ataupun hanya mendengar dari guru dan keluarga. Kalaulah tertarik itupun hanya kisah populer seperti timun mas dan jaka tarub. Alasan yang membuat mereka malas untuk membaca buku mengenai kisah-kisah rakyat dikarenakan malas, bentuk visual yang kurang menarik perhatian, terlalu banyak unsur verbal, Sulit dipahami. Cerita yang terlalu panjang juga membuat mereka jenuh dan enggan membaca atau menyelesaikan buku tersebut. Meskipun usia mereka masih terbilang dini namun mereka sudah bisa menangkap pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

Selain angket yang disebarakan kepada 40 siswa dan siswi usia 6-12 tahun di Sekolah Dasar, angket juga disebarakan kepada wali murid dengan batasan usia 27-45 tahun dengan jumlah responden sebanyak 15 orang, yaitu orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun dimana mereka sedang menjemput dan berkunjung di sekitar lingkungan, terdiri dari 5 buah pertanyaan menyangkut buku yang akan dibuat. Berikut adalah hasil survey kepada wali murid yang memiliki anak usia 6-12 tahun yang berisi penilaian orang tua terhadap pilihan buku untuk anak mereka. Dari seluruh responden 80% diantaranya memilih buku sebagai media pembelajaran utama diluar lingkungan sekolah untuk anak mereka. Dapat disimpulkan bahwa kesadaran orang tua saat ini akan pentingnya edukasi bagi anak mereka membuat buku menjadi salah satu alternatif utama sebagai media pembelajaran. Orang tua menilai buku untuk anak yang baik dengan membaca isi dan cerita sekilas. 78% dari Orang tua memilih buku dengan filosofi dan nilai moral yang terkandung didalamnya. Sedangkan untuk harga, mereka tidak keberatan dengan harga yang terbilang cukup tinggi asalkan sesuai dengan nilai moral, edukasi, budaya dan konten yang terkandung didalamnya. Buku ilustrasi yang memiliki unsur budaya dan edukasi untuk anak memiliki potensi pasar atau nilai jual yang cukup tinggi bagi orang tua sebagai media pembelajaran utama. Disamping itu anak-anak pada usia 6-12 tahun terbilang menyukai cerita-cerita fiksi dimana ada sosok pahlawan yang dapat mereka jadikan panutan. Dalam hal ini kisah kelahiran Gatot kaca akan banyak disukai oleh anak dan memiliki potensi yang baik.

### 2.2.3 Data klient

#### 2.2.3.1 Penerbit ERLANGGA



Alamat Sekretariat: Jl. Puspowarno Tengah No.38-40 Semarang Jawa Tengah 50143.

Nomor Telepon: (024)7609432, 7609475, 76094394

Nomor Fax: 7615612-13

Email:webmaster@erlangga.co.id

Website:www.erlangga.co.id

#### A. Visi

Kami adalah menjadi mitra utama bagi semua pihak yang berkepentingan dalam memajukan dan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia Indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan budaya.

#### **B. Misi**

- Memberi solusi kepada setiap orang yang menghadapi masalah dalam mengejar pengetahuan
- Memberikan pendidikan yang lebih berisi dan mudah dipahami
- Selalu menjadi mitra guru yang terpercaya dengan menyediakan produk yang terbaik dan terkini
- menjadi yang terdepan dalam inovasi produk dan memberikan solusi terbaik dalam dunia pendidikan segala usia.

### **2.3. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan data lapangan dan survey yang telah dilakukan di sebuah SD Kristen 1 Purwokerto, dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar kurang tertarik dengan kisah-kisah dan tokoh-tokoh dalam pewayangan. Dikarenakan menurunnya minat baca pada anak selain itu gempuran buku-buku cerita dan tokoh-tokoh dari luar yang lebih informatif dan menarik minat mereka. Itu menyebabkan cerita-cerita rakyat khas Indonesia khususnya kisah pewayangan semakin ditinggalkan bahkan seolah menghilang bersama nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Maka perlu adanya perancangan buku ilustrasi ini yang diadaptasi dari kisah "Jabang Tetuko" dalam edisi pewayangan. Diharapkan buku ini mampu bersaing dengan gempuran buku dari luar dan anak mulai tertarik dan mencintai tokoh-tokoh ataupun kebudayaan mereka sendiri, selain itu diharapkan dapat semakin meningkatkan minat baca pada anak.

### **2.4. Strategi Perancangan**

Buku ilustrasi Gatotkaca Episode Jabang Tetuko memiliki gaya visual yang lebih modern, tipografi serta warna sebagai karakteristik desain Buku yang akan dibuat, sehingga nanti visual yang ditampilkan adalah pendeformasian karakter dari karakter asli pewayangan 2 dimensi di ubah menjadi semi realis dengan teknik ilustrasi *shading* dan kombinasi warna sehingga karakter-karakter dalam kisah Jabang Tetuko akan nampak lebih menarik dan tidak kalah dengan buku-buku modern untuk anak dewasa ini. Namun akan memiliki sedikit perbedaan atau perubahan dengan bentuk pada wayang asli karena berkaitan juga dengan strategi penulis lebih kepada bentuk visual yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak tentunya selain itu juga dari segi bahasa dan unsur warna yang digunakan dengan penggunaan bahasa visual dan verbal yang jauh lebih mudah untuk dipahami anak usia 6-12 tahun. Buku ini akan lebih mengutamakan penggunaan bahasa visual dibandingkan verbal, dalam kata lain buku ini nantinya akan memiliki sedikit paragraf atau narasi di setiap halamannya. Narasi atau bahasa verbal hanya digunakan untuk membantu penyampaian pesan atau element pembantu dari bentuk visual. Dalam pembuatan buku Ilustrasi Gatotkaca Episode Jabang Tetuko ini dipilih ukuran A4 dengan ukuran 210mm x 250mm dengan posisi

buku horizontal atau landscape, pemilihan landscape karena rata-rata buku bacaan anak-anak adalah landscape hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi visual maupun teks yang ditampilkan, selain itu menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan legibility dalam buku ini diutamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca.

## 2.5.Hasil Perancangan

# gatotkaca JABANG TETUKO

Gambar 2.1 Logo Buku Gatotkaca Episode Jabang Tetuko



Gambar 2.2 Desain Cover Depan Buku Ilustrasi



Gambar 2.3 Desain Cover Belakang Buku Ilustrasi



Gambar 2.4 Desain Buku Ilustrasi

## 2.6 Media Promosi



Gambar 2.31 Desain Poster



Gambar 2.32 Desain X-banner

**gatotjaca** Ep  
**JABANG TETUKO**

Gambar 2.33 Design Stiker



Gambar 2.34 Design Stiker 1



Gambar 2.35 Desain Bordir Logo tempat pensil



Gambar 2.36 Desain tas punggung  
Sumber: Nathanael Agung



Gambar 2.37 Desain Kaos



Gambar 2.38 Desain Ebook

#### **4.1.Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat di peroleh dari perancangan buku ilustrasi “Gatotkaca Episode Jabang Tetuko” adalah :

1. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menurunnya minat baca dan ketertarikan anak akan kisah-kisah pewayangan dikarenakan buku yang selama ini bertemakan kisah pewayangan dianggap membosankan dan susah dipahami. Disamping itu besarnya persaingan buku-buku yang berasal dari luar yang lebih menarik.
2. Perancangan buku ilustrasi mengenai kisah pewayangan dengan gaya ilustrasi yang lebih modern dan mampu bersaing dengan buku-buku lain yang beredar dipasaran diharapkan mampu merubah pemikiran anak mengenai kisah pewayangan yang dianggap kolot dan sulit dipahami. Buku ilustrasi Jabang tetuko ini dapat menjadi pilihan utama bagi orangtua sebagai media edukasi kebudayaan lokal untuk anak mereka. Sehingga kebudayaan wayang dan kisah-kisahnyanya tetap terjaga hingga generasi-generasi berikutnya di masa depan.

#### **4.2.Saran**

Penempatan media promosi dapat ditempatkan pada saat pelaksanaan pameran atau *launching* buku atau dengan mengadakan penyuluhan di sekolah-sekolah Dasar mengenai pendidikan kebudayaan lokal. Poster dapat ditempatkan pada Mading sekolah-sekolah atau di toko-toko buku untuk anak dan pusat perbelanjaan yang ramai pengunjung. Buku yang baik adalah buku yang mengutamakan ide, bobot, dan nilai-nilai yang terkandung didalam sebuah cerita dan mampu menyampaikannya isi pesan yang ada dalam buku, sehingga membuat audiens dapat dengan mudah memahami dan mengerti isi buku tersebut. Dengan pengggayaan ilustrasi yang lebih modern dan mengutamakan bahasa visual dibandingkan bahasa verbal, akan lebih menarik minat anak untuk mengetahui lebih dalam isi buku tersebut. Orang tua juga berperan penting dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak mereka. Oleh karena itu faktor penentu dari orang tua juga perlu dipertimbangkan mengenai konten-konten yang terdapat dalam buku untuk anak mereka. diharapkan buku Ilustrasi ini nantinya akan memberikan sugesti yang baik bagi perancang-perancang desain sehingga dapat terpacu dalam meningkatkan kualitas dalam bentuk visual.

## DAFTAR PUSTAKA

### Artikel

- [01] Agus, Sachari. 2007. "*Budaya visual indonesia*". Erlangga, Jakarta
- [02] Ardian, Kresna. 2012. "*punakawan, simbol kerendahan hati orang jawa*". NARASI, Yogyakarta
- [03] Danandjaja, James. 1984. "*Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*". PT Pustaka Utama Grafiti, Jakarta.
- [04] Gagne, Robert M. 2000. "*The conditions of Learning*" Holt. Rinehart and Winston, Inc., New York.
- [05] Holt, Claire. 2000. "*Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia - Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*". MSPI, Bandung.
- [06] Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making It Work, edisi ke-8*. Illinois: McGraw-Hill.
- [07] Koentjaraningrat. 2004. "*Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*". Gramedia, Jakarta.
- [08] Kusrianto. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual" Andi, Yogyakarta.
- [09] Mulyono, Sri. 1978. *Wayang Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya*. Gunung Agung, Jakarta.
- [10] Rajagopalachari. 2005. "*Mahabrata*". Bhavan's Book University, Bombay.
- [11] Solichin. 2010. "Wayang; Masterpiece Seni Budaya Indonesia". Sinergi Persadatama Foundation, Jakarta.
- [12] Sumanto. 2014. "*Psikologi perkembangan Fungsi dan Teori*". CAPS (Center of Academic Publishing Services), Yogyakarta.
- [13] Sumanto M.A. 1995. "Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan" Andi Offset, Yogyakarta.
- [14] Suriyanto, Rustan. 2008. "Layout; Dasar dan Penerapannya". PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- [15] Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making It Work, edisi ke-8*. Illinois: McGraw-Hill.

### Internet

- [16] Nurisyam, Afifah, "Biografi Tokoh Pendidikan Anak Usia Dini." Diakses 10 November 2015 dari:  
[http://www.academia.edu/11002198/Biografi\\_Tokoh\\_Pendidikan\\_Anak\\_Usia\\_Dini\\_PAUD\\_](http://www.academia.edu/11002198/Biografi_Tokoh_Pendidikan_Anak_Usia_Dini_PAUD_)

- [17] Indonesiaamazing "Warisan Budaya Indonesia Yang Menembus Mancanegara"  
Diakses 10 November 2015 dari: <http://www.indonesiamazing.com/warisan-budaya-indonesia-yang-menembus-mancanegara.html>
- [18] Erlanggaforkids, "Manfaat Membaca Buku Cerita Untuk Anak" Diakses 10 November 2015 dari: <http://erlanggaforkids.com/read-a-story/manfaat-read-a-story.html>
- [19] Borkar, Rujuta, "Interactive Children's Books." Buzzle. <http://www.buzzle.com/articles/interactive-childrens-book.html>, Daikses 17 Mei 2014
- [20] Yudono, Jodhi. "Pakar : Indonesia Miskin Bacaan Berbudaya." Kompas.com. Diakses 18 November 2015 dari: <http://oase.kompas.com/read/2012/02/15/21430033/Pakar.Indonesia.Miskin.Bacaan.Berbudaya>.