

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF UNTUK MEMPOPULERKAN
WAYANG KULIT BETAWI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Hilma Sarah Amaliyah

1601204359

Konsentrasi: Desain Grafis



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini penulis selaku mahasiswi di mata kuliah tugas akhir Telkom University tahun 2024, menyatakan:

Nama: Hilma Sarah Amaliyah

NIM: 1601204359

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Peminatan: Desain Grafis

Fakultas: Fakultas Industri Kreatif

Angkatan: 2020

Jenis Tugas: Laporan Karya Tugas Akhir

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian berjudul “PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK MEMPOPULERKAN WAYANG KULIT BETAWI” merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan penulis tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui pengutipan sesuai etika disiplin keilmuan yang sudah berlaku.

Bandung, 9 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Hilma Sarah Amaliyah

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF UNTUK MEMPOPULERKAN WAYANG
KULIT BETAWI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Hilma Sarah Amaliyah

1601204359



Disetujui

19 Agustus 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Bambang Melga Suprayogi, S.Sn., M.Sn

Paku Kusuma, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
2024

ABSTRAK

Wayang adalah sebuah warisan budaya dari hasil karya manusia yang berkembang luas ke berbagai daerah di Nusantara dengan ciri khasnya masing-masing. Salah satu wayang yang jarang diketahui adalah wayang kulit Betawi, kesenian tersebut adalah sebuah kesenian populer yang berfungsi sebagai hiburan bagi masyarakat Betawi yang masuk pada awal tahun 1628. Namun saat ini eksistensi Wayang Kulit Betawi mengalami penurunan disebabkan oleh perkembangan zaman, kemajuan teknologi, dan kurang adanya perhatian dari pemerintah dalam melestarikan kesenian tersebut. Perancangan buku cerita bergambar interaktif untuk anak berumur 7-9 tahun ini bertujuan untuk mempopulerkan kembali Wayang Kulit Betawi agar kesenian tersebut tidak punah. Perancangan ini melakukan pengumpulan data melalui metode kualitatif yaitu wawancara, kuisioner, dan studi pustaka.

Kata Kunci: Wayang Kulit Betawi, Buku Cerita Bergambar Interaktif, Mempopulerkan.

ABSTRACT

Wayang is a cultural heritage of human works that has expanded widely to various archipelago regions with their respective characteristics. One rarely known wayang is the wayang Kulit Betawi, a popular art that entertains the Betawi people who entered in early 1628. However, currently, the existence of Wayang Kulit Betawi has decreased due to the development of the era, technological progress, and lack of attention from the government to preserving the art. The design of an interactive illustrated storybook for 7-9-year-olds aims to re-populate Wayang Kulit Betawi so that the art does not go extinct. This design collects data through qualitative methods such as interviews, questionnaires, and library studies.

Keywords: Wayang Kulit Betawi, Interactive illustrated storybook, popularizing.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dengan nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Mempopulerkan Wayang Kulit Betawi” untuk menjadi salah satu syarat memperoleh gelar S1 Desain Komunikasi Visual. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang terkait. Maka dari itu, penulis berkesempatan untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala keridhoan-Nya dalam memberikan rahmat dan karunia-Nya selama proses perancangan laporan berlangsung.
2. Bapak Bambang Melga Suprayogi, S.Sn., M.Sn dan Bapak Paku Kusuma, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan masukan dan saran selama perancangan berlangsung.
3. Orang tua yang selalu mendoakan serta mendukung penulis dalam keadaan apapun.
4. Kepada seluruh pihak yang bersedia meluangkan waktunya untuk memperoleh data perancangan ini.
5. Teman-teman seperjuangan penulis yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkan.

Bandung, 10 Agustus 2024

Hilma Sarah Amaliyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data & Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6 Kerangka Penelitian.....	7
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Perancangan.....	9
2.2 Buku	9
2.2.1 Definisi Buku	9
2.2.2 Buku Cerita Anak.....	9
2.2.2 Buku Cerita Bergambar.....	11
2.3 Media Interaktif.....	11
2.4 Desain Komunikasi Visual	12
2.4.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	12
2.4.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	12
2.4.3 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	13

2.5	Ilustrasi	16
2.5.1	Gaya Ilustrasi Anak.....	16
2.6	Tata Letak (Layout).....	17
2.7	Tipografi.....	18
2.7.1	Tipografi Untuk Anak.....	19
BAB III DATA ANALISIS		21
3.1	Data Pemberi Proyek.....	21
3.1.1	Lembaga Kebudayaan Betawi.....	21
3.1.2	Visi & Misi Lembaga Kebudayaan Betawi	22
3.1.3	Struktur Organisasi.....	22
3.2	Data Objek Penelitian.....	23
3.2.1	Wayang Kulit Betawi.....	23
3.2.2	Karakteristik Wayang Kulit Betawi	23
3.2.3	Pertunjukan Wayang Kulit Betawi.....	25
3.3	Data Khalayak Sasaran.....	26
3.3.1	Geografis	26
3.3.2	Demografis.....	26
3.3.3	Psikografis.....	26
3.4	Data Proyek Sejenis.....	27
3.4.1	Cerita Wayang Sebelum Tidur.....	27
3.4.2	Asyiknya Bermain Wayang	28
3.5	Hasil Data	29
3.5.1	Data Wawancara	29
3.6	Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	32
3.6.1	Analisis Data Studi Pustaka	32
3.6.2	Analisis Data Wawancara	32
3.7	Data Hasil Kuisisioner	33
3.8	Kesimpulan Hasil Kuisisioner.....	37
3.9	Analisis Data Proyek Sejenis.....	38
3.9.1	Analisis Visual Buku Proyek Sejenis.....	38
3.9.2	Analisis Data Buku Proyek Sejenis.....	39
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		40
4.1	Konsep Pesan.....	40
4.2	Konsep Kreatif.....	40
4.3	Konsep Media.....	41
4.3.1	Media Utama.....	41

4.3.2 Media Pendukung.....	45
4.4 Strategi Komunikasi	46
4.5 Konsep Visual	47
4.5.1 Gaya Ilustrasi	47
4.5.2 Tipografi.....	48
4.5.3 Warna	49
4.6 Konsep Bisnis.....	50
4.6.1 Media Utama	50
4.7 Hasil Perancangan	51
4.7.1 Media Utama	51
4.7.2 Media Pendukung.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wayang Kulit Betawi di Museum Wayang.....	2
Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian	7
Gambar 2. 1 Buku Cerita Anak.....	10
Gambar 2. 2 Buku Cerita Bergambar.....	11
Gambar 2. 3 Line Types.....	13
Gambar 2. 4 Textured Painting	14
Gambar 2. 5 Pembagian Warna	15
Gambar 2. 6 Ilustrasi Buku Anak.....	16
Gambar 2. 7 Irama.....	18
Gambar 2. 8 Contoh Huruf Bulat & Terbuka	19
Gambar 2. 9 Contoh Judul Playful.....	20
Gambar 3. 1 Logo Lembaga Kebudayaan Betawi	21
Gambar 3. 2 Struktur Lembaga Kebudayaan Betawi.....	22
Gambar 3. 3 Wayang Kulit	24
Gambar 3. 4 Perbedaan Gunungan wayang kulit Betawi & Jawa	24
Gambar 3. 5 Persiapan Pentas Wayang Kulit di Museum Wayang.....	25
Gambar 3. 6 Buku Cerita Wayang Sebelum Tidur	27
Gambar 3. 7 Asyiknya Bermain Wayang	28
Gambar 3. 8 Wawancara Budayawan Betawi.....	29
Gambar 3. 9 Wawancara Dalang Wayang	30
Gambar 3. 10 Wawancara Ahli Budaya.....	31
Gambar 3. 11 Diagram.....	33
Gambar 3. 12 Diagram.....	33
Gambar 3. 13 Diagram.....	34
Gambar 3. 14 Diagram.....	34
Gambar 3. 15 Diagram.....	35
Gambar 3. 16 Diagram.....	35
Gambar 3. 17 Diagram.....	36
Gambar 3. 18 Diagram.....	36
Gambar 3. 19 Diagram.....	37
Gambar 4. 1 Contoh Shadow Play	41
Gambar 4. 2 Contoh String Boneka	48
Gambar 4. 3 Font Sasson primary.....	48
Gambar 4. 4 Font Tan Grandeur	49
Gambar 4. 5 Color Pallete Cover Buku	49
Gambar 4. 6 Color Palette Isi Buku	50
Gambar 4. 7 Hasil Akhir Cover	51
Gambar 4. 8 Hasil Akhir Isi	51
Gambar 4. 9 Gantungan Kunci.....	52
Gambar 4. 10 Sticker sheets.....	52
Gambar 4. 11 Standee Akrilik.....	53
Gambar 4. 12 Standee Akrilik.....	53
Gambar 4. 13 Standee Akrilik.....	54
Gambar 4. 14 Post Card	55
Gambar 4. 15 Instagram Feed.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Matriks Perbandingan	38
Tabel 4. 1 Narasi dan storyboard	42
Tabel 4. 2 Strategi Komunikasi Aisas.....	46
Tabel 4. 3 Konsep Bisnis Media Utama.....	50
Tabel 4. 4 Konsep Bisnis Media Utama.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan warisan budaya yang melimpah, terdapat banyak pulau dari Sabang hingga Merauke yang tentunya menciptakan keberagaman. Keberagaman inilah yang menghasilkan Indonesia menjadi negara yang kaya akan budaya seperti rumah adat, upacara adat, tari tradisional dan berbagai budaya lainnya. Menurut Koentjaraningrat (1993: 5), unsur kebudayaan mempunyai tiga wujud, yaitu pertama sebagai suatu ide, gagasan, nilai-nilai norma-norma peraturan dan sebagainya, kedua sebagai suatu aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas masyarakat, ketiga benda-benda hasil karya manusia.

Salah satu contoh kebudayaan dari hasil karya manusia adalah wayang, dilansir dari detik.com pada tanggal 7 November 2003 The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) resmi menetapkan wayang sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan di bidang cerita narasi yang indah dan berharga. Wayang sendiri berasal dari Bahasa Jawa “wewayangan” yang berarti bayangan, kata-kata tersebut muncul ketika zaman dahulu para penonton berada di belakang layar saat menonton sang dalang memainkan wayang yang diterangi oleh lampu sehingga menimbulkan bayangan (Kustopo, 2008).

Pertunjukan wayang pada dasarnya netral, dalam artian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan apa saja oleh siapa pun tanpa adanya batasan, oleh karena itu pertunjukan wayang dapat digunakan untuk berbagai macam kepentingan seperti upacara ritual, media Pendidikan, media penerangan, dan sebagai seni pertunjukan yang memberikan hiburan kepada para penonton. (Kebudayaan, Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat, 1989)

Kini wayang telah berkembang luas ke berbagai daerah di Nusantara dengan ciri khasnya masing-masing, salah satu jenis wayang yang jarang diketahui adalah Wayang Kulit Betawi. Kesenian suku Betawi ini memiliki pengaruh dari Wayang Purwa namun mengalami beberapa perkembangan dan memiliki

pakem tersendiri, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada ketua bidang penelitian dan pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi Drs. Yahya Andi Saputra, wayang kulit memasuki kawasan Batavia sekitar tahun 1628 dan 1629 saat Sultan Agung Anyarkusuma mengerahkan prajurit Mataram ke Batavia.



Gambar 1. 1 Wayang Kulit Betawi di Museum Wayang
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Maret 2024

Pada akhir abad ke-19 Wayang Kulit Betawi mulai dapat perhatian banyak orang dan sastra Melayu Betawi sangat digemari, saat itu naskah pementasan wayang disalin kedalam aksara Jawi oleh Muhammad Bakir. Salah satu naskah yang digemari banyak orang adalah naskah Hikayat Purusara, naskah tersebut memiliki daya tarik yang besar karena memiliki visual ilustrasi dari tokoh-tokoh wayang, ilustrasi pada naskah memiliki arti yang penting sebagai penanda bentuk budaya.

Saat ini, eksistensi Wayang Kulit Betawi mengalami penurunan disebabkan oleh perkembangan zaman, menurut (Mu'jizah, 2015) berkembangnya Batavia menjadi Jakarta, kota megapolitan, merupakan tantangan berat bagi kehidupan Wayang Kulit Betawi karena daerah yang dulunya menjadi pusat peradaban Betawi telah tergerus oleh perkembangan zaman, Jakarta sudah tidak identik dengan masyarakat Betawi. Selain itu perkembangan teknologi juga memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan seni tradisi, masyarakat bisa

menemukan hiburan dengan mudah tanpa harus menggelar pementasan wayang seperti zaman sebelumnya

Faktor lain yang mempengaruhi menurunnya eksistensi Wayang Kulit Betawi juga karena kurangnya upaya dari pemerintah untuk memberikan sebuah media edukasi mengenai keberadaan wayang kulit tersebut untuk umum, Para dalang wayang tersebut juga semakin menua dan masih ragu untuk meneruskan profesi dalang kepada keturunannya sebab para dalang menganggap profesi tersebut kurang mendapat penghargaan yang layak.

Kebertahanan Wayang Kulit Betawi ini memerlukan sebuah media untuk membantu mengalihkan pengetahuan generasi tua ke generasi muda. Salah satu media yang efektif adalah melalui perancangan buku cerita berilustrasi interaktif untuk anak berumur 7-9 tahun. Dengan adanya ilustrasi maka hal tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat baca, menurut Rahim (Pangestu, 2019) minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Selain itu ilustrasi juga bisa memudahkan anak-anak dalam memahami bacaan dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan seperti:

1. Para dalang yang semakin hari menua namun masih belum yakin untuk menurunkan profesi dalang tersebut kepada keturunannya.
2. Sedikitnya media cetak mengenai kesenian Wayang Kulit Betawi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti:

1. Bagaimana Merancang Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Mempopulerkan Wayang Kulit Betawi?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menjawab persoalan yang ada pada perumusan masalah, perlunya menentukan batasan-batasan masalah pada penelitian agar tidak meluas diantaranya:

1. Apa (*what*)

Kesenian Betawi yaitu Wayang Kulit Betawi yang mulai memudar kebutahanannya karena sedikitnya media informasi yang bisa ditemukan dan menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian tersebut.

2. Siapa (*who*)

Anak laki-laki dan perempuan berusia 7-9 tahun yang merupakan generasi muda yang diharapkan bisa melanjutkan keberlanjutan Wayang Kulit Betawi.

3. Dimana (*where*)

Penelitian dilakukan di daerah Jakarta, mendatangi ketua Lembaga kebudayaan Betawi Bapak Yahya di Jakarta Selatan, mendatangi dosen ilmu budaya Ibu Mu'jizah, menemui dalang Wayang Kulit Betawi ki Sukarlana di Bekasi, dan mendatangi Museum Wayang di Jakarta kota.

4. Mengapa (*why*)

Perancangan media ini dilakukan karena kurang adanya informasi mengenai kesenian Wayang Kulit Betawi yang mudah dipahami oleh anak-anak.

5. Kapan (*when*)

Perancangan media ini berlangsung selama 4 bulan dari awal bulan Maret 2024 hingga Juni 2024 dengan tahapan bulan Maret untuk penyelesaian bab 1, bulan April untuk penyelesaian bab II dan bab III, bulan Mei – Juli untuk penyelesaian bab IV dan V.

6. Bagaimana (*how*)

Kurang adanya perhatian dari pemerintah dalam pelestarian membuat kesenian Wayang Kulit Betawi tersebut memudar kebutahanannya maka dari itu perancangan buku cerita ilustrasi ini dibuat sebagai aktualisasi dari keberadaan Wayang Kulit Betawi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan dan hasil identifikasi diatas, penulisan dapat menyimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mempopulerkan kembali kesenian Wayang Kulit Betawi kepada anak berumur 7-9 tahun di Jakarta.

2. Dapat membuat sebuah media selain pertunjukkan agar Wayang Kulit Betawi dapat dikenal secara luas

1.5 Metode Pengumpulan Data & Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menjadi satu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini menjadi strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Proses pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan menurut Mestika Zed (dalam Andriyany, 2021) dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Pada bagian ini akan menyajikan informasi mengenai sejarah Wayang Kulit Betawi beserta fungsinya melalui jurnal serta buku-buku untuk keakuratan informasi.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan Wayang Kulit Betawi, kegiatan ini akan melibatkan beberapa narasumber seperti Bapak Drs. Yahya Andi Saputra sebagai ketua bidang penelitian dan pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi, narasumber kedua yaitu Ibu Mu'jizah sebagai Dosen Ilmu Budaya di Universitas Indonesia, narasumber selanjutnya Bapak Sukarlana sebagai dalang Wayang Kulit Betawi.

3. Kuisisioner

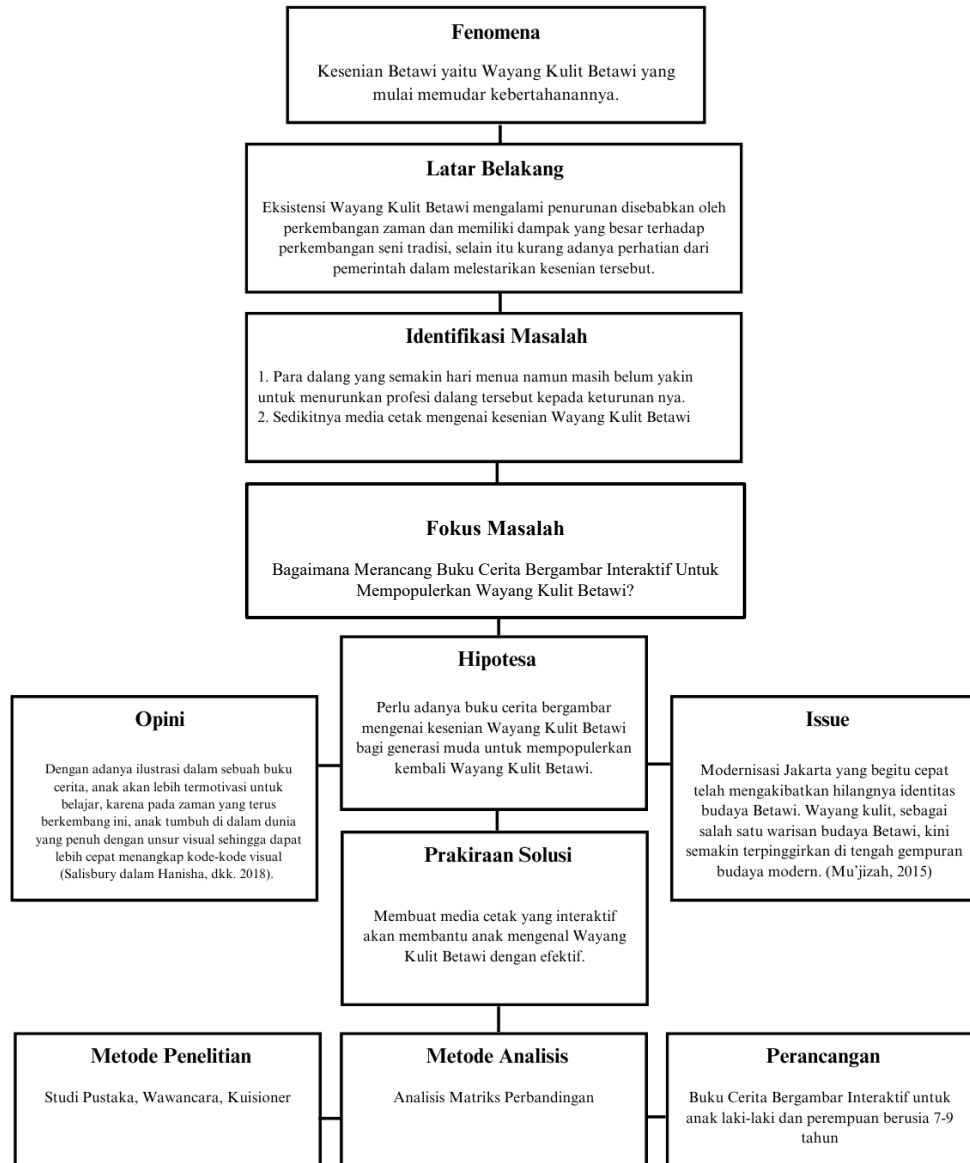
Kuisisioner adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

(Sugiyono, 2013). Pada tahap ini kuisisioner akan dibagikan melalui sosial media kepada responden yang menetap di Jabodetabek atau memiliki anak berumur 7-9 tahun.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode Analisis yang digunakan pada perancangan adalah Analisis Matriks Perbandingan. Analisis matriks perbandingan adalah sebuah perbandingan dari elemen atau objek dengan tujuan untuk menghasilkan skala kepentingan relatif dari elemen (Machabah, 2016)

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Maret 2024

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan akan membahas mengenai latar belakang permasalahan yang dialami oleh Wayang Kulit Betawi, selain itu juga membahas mengenai permasalahan, tujuan, dan metode yang akan digunakan dalam perancangan yang akan dilakukan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini diuraikan teori yang relevan guna membantu memecahkan masalah yang ada pada topik yang diambil, teori yang digunakan sebagai landasan dalam berpikir adalah teori mengenai perancangan, buku, media interaktif, desain komunikasi visual, tipografi, dan layout. Teori yang diambil adalah berdasarkan buku, jurnal, dan teori para ahli untuk menganalisis data.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemberi proyek, menjelaskan menguraikan hasil data yang sudah dikumpulkan melalui studi Pustaka dan wawancara dari beberapa narasumber yang telah dilakukan, setelah itu melakukan analisis matriks berupa tabel perbandingan dan mengambil kesimpulan sebagai solusi yang efektif dalam perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan menjabarkan konsep visual media dari perancangan, strategi komunikasi, hingga konsep visual yaitu memperlihatkan sketsa kasar hingga halus, hingga penggunaan elemen visual pada media yang akan digunakan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran saat melakukan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mendesain sebuah rencana baru untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh perusahaan dengan melibatkan alternatif terbaik dari pilihan yang tersedia (Ladjamudin, 2013). Sedangkan menurut Hendratman, Hendi (2009: 9-12) perancangan adalah sebuah perwujudan visual dari ide kreatif yang telah direncanakan. Dimulai dari gagasan atau ide yang masih abstrak, melalui proses pengolahan dan penataan, ide tersebut diubah menjadi bentuk desain yang teratur dan terstruktur yang kemudian digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat dari ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses untuk mengatasi suatu masalah yang berasal dari ide kreatif.

2.2 Buku

2.2.1 Definisi Buku

Buku merupakan jendela dari ilmu pengetahuan, karena dengan membaca buku kita bisa mendapat banyak wawasan dan pengetahuan yang baru dan luas, dalam membuat sebuah buku cerita berilustrasi maka ada beberapa ilmu dan teori yang akan menjadi penopang dari sebuah rancangan.

Berdasarkan Oxford Dictionary, buku diartikan sebagai karya tulis atau cetakan yang disusun dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sampul. Menurut Sitepu (dalam Akbar, 2016) Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain.

2.2.2 Buku Cerita Anak

Menurut Tarigan (dalam Krissandi, 2017: 5) cerita anak adalah karya tulis yang menggambarkan perasaan dan pengalaman anak-anak serta dapat dimengerti dan dipahami melalui mata anak-anak. Dalam memilih buku

bacaan kepada anak harus mempertimbangkan banyak hal, menurut Krissandi (2017: 1) hal yang harus dipertimbangkan adalah usia, tingkat perkembangan kognitif, perkembangan moral, nilai-nilai karakter, dan sebagainya.

Selanjutnya dalam memberikan bacaan yang nantinya akan dikonsumsi oleh anak-anak harus dilihat juga sisi penilaian akan sastra anak, cerita tersebut harus memiliki penyampaian nilai moral untuk membentuk karakter pada anak, menurut Yudha (dalam Krissandi, :26) cerita mampu melatih daya konsentrasi anak, melatih anak-anak berasosiasi, mengasah kreativitas anak, media bersosialisasi, menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak, melatih anak berpikir kritis dan sistematis, dan melatih kemampuan berbahasa anak.

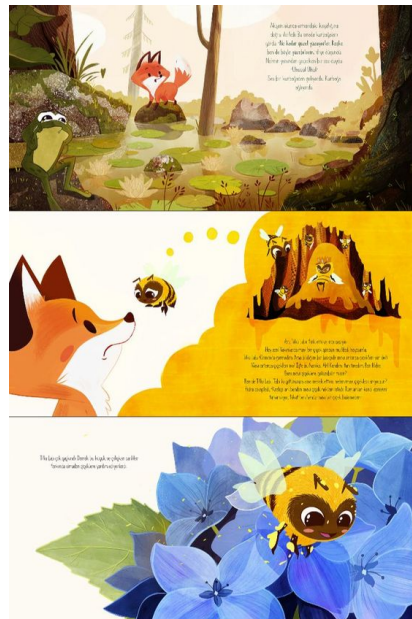


Gambar 2. 1 Buku Cerita Anak
Sumber: Gramedia

Selain itu, buku cerita anak juga harus memiliki daya tariknya sendiri agar menarik minat baca sang anak, menurut Resmini (dalam Krissandi: 22) ukuran dan bentuk huruf hendaknya tidak terlalu kecil, tetapi juga tidak terlalu besar sehingga tidak menyulitkan anak saat membacanya serta tema bacaan cerita anak disesuaikan dengan minat mereka misalnya tentang keluarga, berteman, cerita misteri, petualangan fantasi, cerita tentang binatang, kepahlawanan, dan sebagainya.

2.2.2 Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Baik gambar maupun teks keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi (Nurgiyantoro, 2005). Dengan adanya ilustrasi dalam sebuah buku cerita, anak akan lebih termotivasi untuk belajar, karena pada zaman yang terus berkembang ini, anak tumbuh di dalam dunia yang penuh dengan unsur visual sehingga dapat lebih cepat menangkap kode-kode visual (Salisbury dalam Hanisha, dkk. 2018). Dengan demikian, tidak hanya sebagai pelengkap tulisan, ilustrasi juga merupakan media komunikasi visual yang akan membantu anak merangsang imajinasinya dalam membayangkan sebuah cerita mendalam.



Gambar 2. 2 Buku Cerita Bergambar
Sumber: Pinterest

2.3 Media Interaktif

Media interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki berbagai jenis konten seperti gambar, teks, video, grafik, dan audio dengan tujuan penyampaian informasi yang efektif. (Alvendri & Efendi, 2024). Sedangkan menurut Warsita (Tarigan & Siagian, 2015) interaktif adalah sebuah hubungan komunikasi dua arah dimana ada proses timbal balik antara media dengan user-nya.

2.4 Desain Komunikasi Visual

2.4.1 Definisi Desain Komunikasi Visual

Dalam proses perancangan media pengenalan Wayang Kulit Betawi tentunya dibutuhkan sebuah unsur komunikasi visual agar materi dapat disampaikan dengan tepat, maka dari itu dibutuhkan teori yang akan dijadikan landasan dalam perancangan. Menurut Lupton (2015) desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pembuatan pesan visual yang efektif dan bermakna. Cakupannya meliputi penggunaan berbagai elemen desain seperti warna, tipografi, gambar, dan tata letak untuk mengantarkan pesan atau informasi dengan cara yang jelas dan menarik.

Sementara itu, Kusrianto (2007: 2) mendeskripsikan bahwa desain komunikasi visual merupakan sebuah ilmu yang berfokus pada cara penyampaian pesan atau gagasan dengan konsep-konsep komunikasi dan ungkapan kreatif yang menggunakan media sebagai perantara. Pesan tersebut dapat disampaikan dengan mengelola elemen-elemen grafis seperti gambar, tatanan huruf, komposisi warna, tata letak (layout) untuk menjangkau target audiens secara efektif.

2.4.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Menurut (Safanayong, 2006) desain komunikasi visual memiliki empat fungsi, diantaranya yakni:

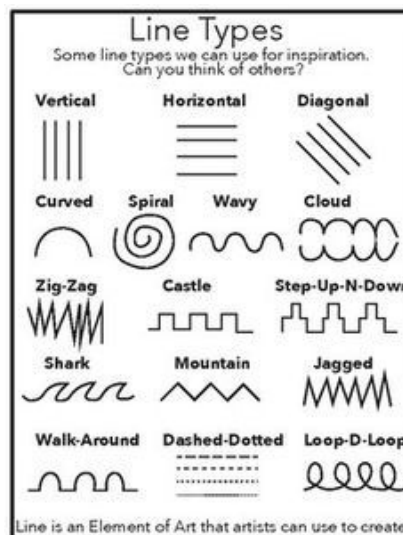
1. Untuk memberitahu atau memberi informasi, mencakup: menjelaskan, menerangkan dan mengenalkan.
2. Untuk memberi penerangan, mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.
3. Untuk membujuk, mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponen termasuk kepercayaan, logika dan daya tarik.
4. Untuk melindungi, fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja.

2.4.3 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Dalam memahami bentuk keindahan terdapat sebuah struktur desain yang memiliki beberapa struktur rupa, salah satunya adalah unsur-unsur desain, menurut Dharsono (dalam Agung: 2017) unsur-unsur desain terbagi menjadi:

1. Garis

Dalam sebuah karya seni, garis adalah ekspresi seorang seniman. Karena garis yang ditoreh dalam sebuah lukisan dapat memberikan kesan psikologis yang berbeda terhadap yang melihatnya. Terdapat dua jenis garis, yaitu garis formal dan garis nonformal, garis formal cenderung memiliki keteraturan geometris resmi, tegas, jelas, dan rapi sedangkan garis nonformal bersifat lebih luwes, lentur, dan tidak keruan.



Gambar 2. 3 Line Types
Sumber: Pinterest.com

2. Unsur Bangun

Unsur bangun adalah suatu bidang kecil yang dibatasi oleh garis atau dibatasi dengan adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Dharsono dalam Agung. 2017) biasanya unsur bangun digunakan untuk menyimbolkan perasaan seniman.

Terdapat unsur bangun yang mengalami perubahan disebabkan oleh latar sosial-budaya, dalam hal itu Dharsono membagi menjadi 4 bagian yakni:

- 1) Stilasi, yaitu terjadinya sebuah pengayakan kontur pada objek, contohnya motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan lainnya.
- 2) Distorsi, yaitu sebuah penggambaran yang menekankan bentuk pada pencapaian karakter.
- 3) Transformasi, yaitu sebuah perubahan bentuk bangun akibat unsur bangun yang dipindahkan kepada unsur bangun lainnya.
- 4) Disformasi, yaitu sebuah perubahan unsur bangun untuk merepresentasikan sifat keseluruhan dari suatu objek. Biasanya mengakibatkan unsur simbolis dalam seni rupa modern, contohnya lukisan Salvador Dali.

4. Tekstur

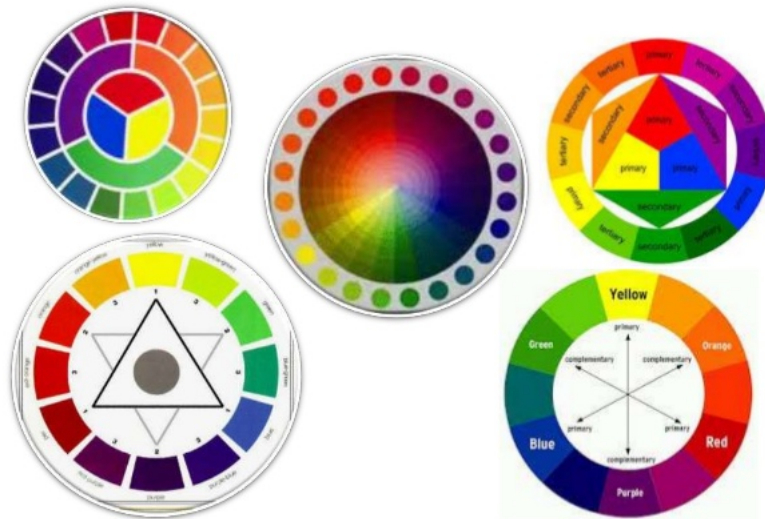
Tekstur adalah salah satu unsur yang dibuat untuk menunjukkan rasa permukaan bahan secara nyata yang memiliki tujuan untuk memberikan rasa tertentu pada sebuah karya. (Agung. 2017: 8)



Gambar 2. 4 Textured Painting
Sumber: lisaelley.com

5. Warna

Warna adalah sebuah media yang kuat, karena warna dapat memberikan sebuah kesan yang berbeda sesuai dengan penggunaan tema warna yang digunakan dalam sebuah karya. Pick (dalam Wardani, 2010) menyatakan bahwa warna lebih dapat dibedakan daripada bentuk pada usia-usia awal. Meskipun anak kecil belum mampu menyebutkan nama warna, bahkan bayi menunjukkan kesadaran akan perbedaan dan kategorisasi warna (Bornstein, dalam Wardani 2010). Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak mampu mengenali objek dengan menggunakan warna dibanding objek fisik lain.



Gambar 2. 5 Pembagian Warna
Sumber: dedesarnawordpress.com

Menurut Dharsono, warna memiliki peran yang dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

- 1) Warna hanya sebagai warna dimana warna tersebut tidak memiliki arti khusus sehingga tidak perlu dihayati.
- 2) Warna sebagai representasi alam, biasanya menggambarkan sifat objek secara nyata seperti merah untuk menggambarkan api, hijau untuk daun dan pepohonan, biru untuk laut atau langit. Warna sebagai representasi alam tidak memiliki maksud lain selain memberikan ilustrasi dari lingkungan sekitar.

3) Warna sebagai simbol, biasanya warna tersebut menyimbolkan sesuatu. Contohnya warna merah untuk menyimbolkan keberanian, darah, dan semangat, warna putih untuk menyimbolkan kesucian, dan kebersihan, warna hitam untuk menyimbolkan dukacita, dendam, dan kemurungan.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah alat komunikasi yang tertuang dalam bentuk visual. Melalui ilustrasi pesan dapat tersampaikan dengan mudah dan menarik. Menurut Rohidi (1984: 87) dalam dunia seni rupa ilustrasi seperti pelengkap dalam sebuah teks. Melalui elemen rupa ilustrasi mengantarkan pembaca pada visualisasi cerita yang memungkinkan para pembaca merasakan langsung sifat dan kesan dari cerita yang tertuang diatas kertas.

2.5.1 Gaya Ilustrasi Anak

Ilustrasi yang akan digunakan untuk membuat buku cerita bergambar untuk anak harus disesuaikan tampilannya agar sang anak mudah membedakan tiap karakter (Marina Wardaya, 2020) Maksud dari disesuaikan tampilannya adalah dengan menggunakan ilustrasi yang ramah dan mudah dicerna, penggambaran karakter juga disesuaikan dengan figur yang digemari oleh anak seperti memiliki mata yang besar serta proporsi wajah yang lebih besar dari tubuhnya agar menimbulkan kesan chibi.



Gambar 2. 6 Ilustrasi Buku Anak
Sumber: Behance.net

2.6 Tata Letak (Layout)

Dalam Menyusun sebuah buku cerita bergambar maka dibutuhkan penempatan atau tata letak yang benar agar cerita dapat tersampaikan dengan baik, menurut para ahli layout memiliki beberapa definisi. Slack, Jones, & Johnston (2013) menyatakan bahwa tata letak yang baik adalah tata letak yang memiliki strategi penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses transformasi. dengan tata letak yang tepat, sumber daya transformasi dapat diposisikan secara optimal dan tugasnya dialokasikan secara efisien. Menurut Tom Lincy (dalam Kusrianto,2017 :277) layout memiliki 5 prinsip utama yaitu:

1) Proporsi

Proporsi adalah sebuah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya. Proporsi sendiri berasal dari Bahasa Inggris *proposition* yang berarti sebanding atau kesebandingan. Dalam konteks seni proporsi mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dan keseluruhan (Dharsono dalam Agung, 2017: 87).

2) Balancing (Keseimbangan)

Keseimbangan adalah suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek yang seimbang. Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu formal atau simetris dan nonformal atau tidak simetris. Keseimbangan formal biasa digunakan untuk menata elemen grafis agar terkesan rapi, jenis ini biasa digunakan untuk memberi kesan dapat dipercaya, serta memberi kesan aman. Sementara itu, keseimbangan informal memiliki tampilan yang tidak simetris disebabkan oleh elemen yang disusun memiliki kesan yang seimbang namun pengaturannya tidak sama.

3) Kontras

Kontras adalah suatu elemen yang ditonjolkan atau menjadi dominan, seperti huruf yang dibuat lebih besar, huruf tipis yang dikombinasikan dengan huruf tebal, headline, ilustrasi, ataupun foto. Dengan adanya hal yang ditonjolkan maka hal itu menjadi fokus perhatian.

4) Irama

Irama adalah pola perulangan, penggunaan pola warna maupun motif yang diulang termasuk kedalam prinsip layout. Menurut Agung (2017: 11) irama itu penting karena turut membangun sebuah harmoni dalam sebuah karya yang dibentuk oleh interval di antaranya.



Gambar 2. 7 Irama
Sumber: itsnicethat.com

5) Unity

Unity adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang memiliki cirinya tersendiri namun ketika disatukan dapat menghasilkan sebuah fungsi baru yang utuh. dalam menerapkan prinsip kesatuan maka karakteristik dan fungsi setiap elemen harus diperhatikan.

2.7 Tipografi

Dalam pembuatan buku cerita anak tentunya pemilihan tipografi memiliki pengaruh penting. tipografi bukan sekadar seni memilih dan menata huruf, melainkan juga sebagai disiplin ilmu yang mendalami seluk beluk huruf dan cara penggunaannya dalam desain komunikasi visual (Rustan dalam Sandi, 2018). Sementara itu menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah sebuah seni untuk

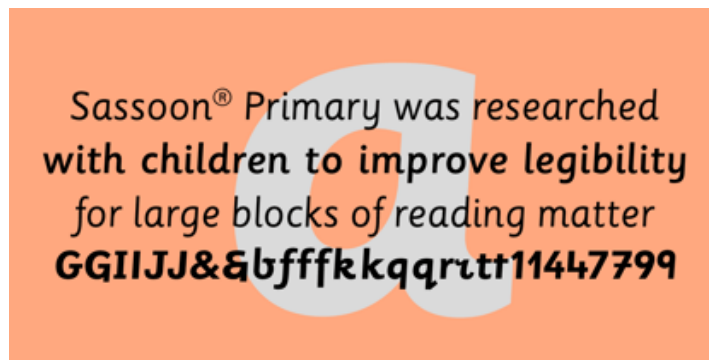
memanipulasi huruf untuk menyampaikan pesan, baik untuk tujuan sosial maupun komersial.

2.7.1 Tipografi Untuk Anak

Untuk menarik perhatian anak dalam membaca tentunya ada beberapa hal yang harus diperhatikan, dalam hal itu Setiautami (2011) membagi hal tersebut kedalam 3 bagian penting yaitu:

1) Legibility (keterbacaan)

Dalam memilih jenis huruf untuk teks anak-anak, desain yang dipilih tentunya harus bersahabat dan sederhana, bentuk karakter huruf yang tidak tajam dan harus bulat dan terbuka. contoh jenis tipografi yang dapat digunakan adalah yang berjenis sans serif, selama bentuk tidak dieksplor secara ekstrim yang bisa merusak legibilitas.



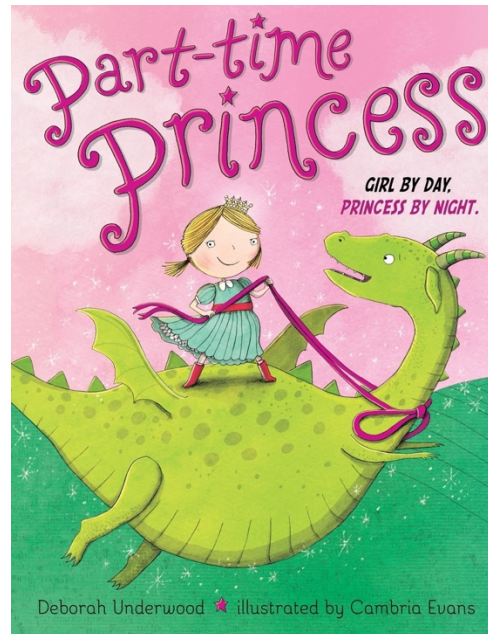
Gambar 2. 8 Contoh Huruf Bulat & Terbuka
Sumber: MyFonts.com

2) Membuat Teks Terbaca

Bagi anak-anak, mereka harus belajar mengikuti kata-kata dari kiri ke kanan dan arah mata dari ujung satu baris ke awal berikutnya. Agar lebih memudahkan maka teks bisa diatur lebih besar sebagai contoh mulai dari 14 sampai 24 point dengan leading 4-6 point. Jarak teks juga diperhatikan, dalam satu halaman jangan terlalu menempatkan banyak teks, kemudian tidak menggunakan warna yang terlalu kontras antara huruf dan latar belakangnya.

3) Headline atau Judul

Dalam membuat judul, tipografi dapat dibuat lebih variatif atau lebih mencolok, seperti pemilihan warna, tata letak, atau dekorasi seperti melengkung. Karena dengan penggunaan elemen diatas anak akan tertarik dan menghibur pembaca anak-anak.



Gambar 2. 9 Contoh Judul Playful
Sumber: amightygirl.com

BAB III DATA ANALISIS

3.1 Data Pemberi Proyek

3.1.1 Lembaga Kebudayaan Betawi



Gambar 3. 1 Logo Lembaga Kebudayaan Betawi
Sumber: Kebudayaanbetawi.com

Nama Institusi: Lembaga Kebudayaan Betawi

Alamat: Gedung Nyi Ageng Serang 4th Floor, JL. HR Rasuna Said, Kuningan, RT.2/RW.5, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940

No. Telpon Perusahaan: (021) 5263234

Website: www.kebudayaanbetawi.com

Lembaga Kebudayaan Betawi adalah sebuah Lembaga yang berfungsi untuk menampung dan melestarikan budaya Betawi, usulan ini diberikan oleh masyarakat Betawi itu sendiri. Lembaga Kebudayaan Betawi didorong untuk menjadi benteng pelestarian dan kebangkitan budaya Betawi melalui berbagai langkah strategis, seperti memperkaya Khazanah budaya melalui penelitian dan penerbitan buku, meningkatkan kualitas seniman Betawi, dan membuka jaringan Kerjasama dengan berbagai pihak. Lembaga ini akhirnya dibentuk pada tanggal 22 Juni 1976 dan ditetapkan dihadapan Notaris M.S. Tadjoeidin pada 20 Januari 1977. Lembaga Kebudayaan Betawi dibentuk dengan tujuan utama untuk membantu pemerintah daerah khusus Ibukota Jakarta dalam melestarikan budaya Betawi.

Berdasarkan kebijakan pemerintah daerah dan pusat, LKB resmi diakui sebagai salah satu laboratorium budaya tradisional Betawi yang mendapat dukungan penuh dari pemerintah daerah. Lembaga ini mengemban amanah dari masyarakat Jakarta, khususnya warga Betawi, untuk melestarikan, membina, mengembangkan, dan memberdayakan budaya tradisional Betawi di wilayah DKI Jakarta. Pendirian LKB didasari oleh surat keputusan Gubernur kepala daerah DKI Jakarta No.197 tahun 1977 yang dikeluarkan oleh H. Ali Sadikin, Gubernur DKI Jakarta pada masa itu.

3.1.2 Visi & Misi Lembaga Kebudayaan Betawi

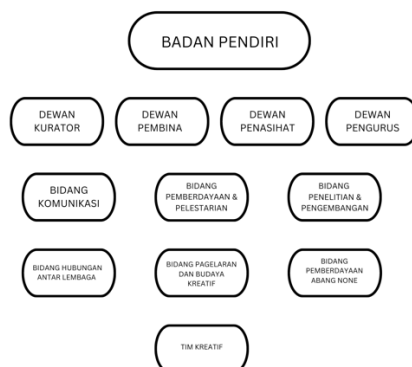
1. Visi

Menjadi laboratorium dan Lembaga Ketahanan Adat Istiadat seni budaya tradisional Betawi.

2. Misi

- 1) Memperkuat keberadaan organisasi agar memiliki Power of Bargaining.
- 2) Melestarikan, membina, mengembangkan dan mengamankan budaya tradisional Betawi.
- 3) Memberdayakan pelaku seni budaya Betawi secara professional untuk peningkatan taraf hidup dan kesejahteraannya.
- 4) Memperkuat jaringan kemitraan dalam lingkup nasional dan internasional
- 5) Menjadi kontributor budaya tradisional bagi kekayaan khazanah budaya bangsa.

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3. 2 Struktur Lembaga Kebudayaan Betawi
Sumber: Kebudayaanbetawi.com

3.2 Data Objek Penelitian

3.2.1 Wayang Kulit Betawi

Wayang adalah sebuah warisan budaya yang telah hadir sejak awal abad ke-10 yang dibuktikan menampilkan cerita dari naskah Ramayana Mataram Hindu pada sebuah candi (Rizkita, 2023). Wayang merupakan salah satu pertunjukan seni yang digemari, terdapat berbagai pendapat mengenai asal-usul dari kata “wayang”. Menurut Aizid (2013: 21) kata wayang memiliki arti leluhur yang merupakan gabungan dari kata *wad* dan *hyang*. Sementara itu menurut Puspitasari (dalam Anggoro. 2018) kata wayang berasal dari Bahasa Jawa Kuno , tepatnya dari kata *wod* dan *yang* berarti gerakan yang berulang-ulang dan tidak tetap. Dengan arti kata itu maka dapat dikatakan bahwa wayang berarti wujud bayangan yang samar-samar selalu bergerak dengan tempat yang tidak tetap.

Menurut Pak Yahya, Ketua Bidang Penelitian dan Pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi, pada tahun 1619 Jakarta dibumihanguskan oleh VOC yang kemudian namanya diganti menjadi Batavia, melihat kawasan tersebut telah jatuh ke tangan orang asing akhirnya sultan Agung Anyakrakusuma mengutus pasukan mataram untuk merebut kembali Batavia pada tahun 1628-1629. Para tentara tersebar dan sebagian ada yang berdiam di daerah pinggiran, kemudian para prajurit saling menceritakan kisah wayang sebagai hiburan yang kemudian membuat budaya wayang kulit mulai tersebar. Pada abad ke-19 akhirnya masyarakat Betawi mulai mengaplikasikan identitas mereka kedalam penampilan wayang kulit dengan menggunakan dialek Betawi serta memodifikasi ceritanya agar sesuai dengan kebiasaan suku Betawi seperti dengan penggunaan dialog yang ceplas-ceplos.

3.2.2 Karakteristik Wayang Kulit Betawi

Wayang Kulit Betawi memiliki fisik yang lebih kasar, sebab kulit yang digunakan disasak lebih kasar, hal itu disebabkan oleh keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin Betawi berbeda dengan pengrajin Jawa. Dalam melukis detail wayang jenis cat yang digunakan pun berbeda, Wayang Kulit

Betawi menggunakan cat berbasis minyak yang sering digunakan untuk kayu sedangkan wayang kulit Jawa menggunakan cat berbasis air.



Gambar 3. 3 Wayang Kulit
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Pada gambar diatas dapat dilihat perbedaan tekstur dari kedua kulit wayang. Wayang di gambar kanan merupakan Wayang Kulit Betawi sedangkan di gambar kiri merupakan Wayang Kulit Jawa. Penggunaan gagang pada Wayang Kulit Jawa menggunakan fiber sedangkan pada Kulit Betawi menggunakan kayu. Kemudian penggunaan warna pada Wayang Kulit Jawa lebih halus, untuk Wayang Kulit Betawi warna yang digunakan adalah warna yang mencolok, dapat dilihat perbedaan warna Gunungan Wayang Kulit Jawa yang berada di kiri dan Wayang Kulit Betawi di kanan.



Gambar 3. 4 Perbedaan Gunungan wayang kulit Betawi & Jawa
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

3.2.3 Pertunjukan Wayang Kulit Betawi

Wayang Kulit Betawi biasa ditampilkan pada acara seperti pernikahan, khitanan, ataupun acara HUT Jakarta. Cerita yang ditampilkan pada pertunjukan biasanya memiliki jenis cerita yang sesuai dengan *pakem*, atau masih mengikuti cerita asli Mahabrata dan Ramayana dan jenis cerita “*Carangan*” yaitu cerita yang dimodifikasi dengan kebiasaan di zaman modern.

Pertunjukan biasa dimainkan di daerah pinggiran Jakarta, Bekasi, dan Tangerang. Untuk durasi pertunjukan tergantung dari permintaan penyelenggara, ada yang hanya berlangsung selama 3 jam, namun seringkali jika pertunjukan berada di sekitar perumahan dapat berlangsung selama semalam atau jam 10 malam hingga 2 pagi. Pertunjukan dimainkan oleh sekitar 15 orang.

Alat musik yang digunakan untuk pertunjukan Wayang Kulit Betawi adalah Gamelan Ajeng. Gamelan Ajeng merupakan salah satu musik *folkloric*, yaitu jenis musik yang khas, dan mendayu. Alat ini terdiri dari Kromong Sepuluh Pencon, Terompet, Gendang, Saron, Bende, Cemes, dan Kecrek.



Gambar 3. 5 Persiapan Pentas Wayang Kulit di Museum Wayang
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Maret 2024

3.3 Data Khalayak Sasaran

Berdasarkan fenomena yang terjadi, perancangan ini memiliki target primer dan target sekunder. Untuk target primer dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah sekolah dasar yang memiliki mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk anak berumur 7-9 tahun. Sedangkan target sekunder dari perancangan ini yaitu anak perempuan dan laki-laki berumur 7-9 tahun dan orang tua yang senang membacakan buku cerita kepada anaknya yang berada di daerah Jakarta.

3.3.1 Geografis

Perancangan ini difokuskan kepada anak laki-laki maupun perempuan yang masih menempuh Pendidikan sekolah dasar yang memiliki umur 7-9 tahun di Jakarta.

3.3.2 Demografis

Target audiens untuk perancangan buku cerita bergambar interaktif ini ditujukan kepada anak-anak SD dengan kriteria:

Usia : 7-9 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Sosial : Menengah keatas

Profesi: : Pelajar

Pendidikan : Sekolah Dasar

3.3.3 Psikografis

Perancangan ini disesuaikan dengan gaya hidup yang dilakukan oleh audiens yaitu sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai dan memiliki pembelajaran Montessori seni, prakarya dan budayare, Anak-anak yang gemar membaca, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan tertarik dengan budaya Indonesia kemudian Orang tua yang memiliki anak berusia 7-9 tahun dan gemar membacakan buku kepada anaknya.

3.4 Data Proyek Sejenis

Berikut merupakan data dari proyek yang membahas mengenai wayang melalui buku ilustrasi:

3.4.1 Cerita Wayang Sebelum Tidur



Gambar 3. 6 Buku Cerita Wayang Sebelum Tidur
Sumber: goodreads.com

Judul : Cerita Wayang Sebelum Tidur
Penulis : Clara Ng
Jumlah Hal : 28 halaman
Penerbit : Gramedia Pustaka Utama
Negara : Indonesia
Tahun Rilis : 2013

Ringkasan

Buku cerita bergambar ini berisi mengenai pengenalan tokoh-tokoh wayang punukawan seperti Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong yang dikemas dalam cerita ringan yang menarik, selain itu buku ini juga mengajarkan cara membuat wayang-wayangan dengan mudah.

3.4.2 Asyiknya Bermain Wayang



Gambar 3. 7 Asyiknya Bermain Wayang
Sumber: anyflip.com

Judul : Asyiknya Bermain Wayang
Penulis : Mike Erlandha
Jumlah Hal : 36 halaman
Penerbit : Universitas Mercu Buana
Negara : Indonesia
Tahun Rilis : 2022

Ringkasan

Buku cerita bergambar ini berisi mengenai anak-anak yang menggemari wayang dan belajar mengenali berbagai jenis wayang, selain itu di dalam buku ini juga diajarkan cara memainkan wayang, proses pembuatan wayang Golek, dan alat-alat musik yang digunakan untuk pengiringan wayang.

3.5 Hasil Data

3.5.1 Data Wawancara

a. Data Wawancara Ketua Bidang Penelitian dan Pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi



Gambar 3. 8 Wawancara Budayawan Betawi
Sumber: travellingindonesia.com

Nama : Drs. Yahya Andi Saputra
Lokasi : Kantor Lembaga Kebudayaan Betawi
Tanggal : 18 Maret 2024

Pak Yahya adalah salah satu pengurus Lembaga Kebudayaan Betawi, ia merupakan salah satu penerus tradisi bercerita bagi masyarakat Betawi atau biasa dikenal identik sebagai “sohibul hikayat”. Beliau mendedikasikan waktunya sebagai pewaris nilai-nilai tradisi Betawi disebabkan oleh perkembangan zaman yang perlahan mulai menggerus identitas tradisional. ia biasa melayani masyarakat atau pelajar yang ingin tahu lebih dalam mengenai sejarah dan tradisi Betawi.

Menurut Pak Yahya Wayang Kulit Betawi masih diberi perhatian meskipun sedikit dan hanya dipentaskan pada HUT Jakarta, selain itu masih sedikit buku cetak yang memberikan informasi mengenai kesenian Wayang Kulit Betawi. Minimnya informasi mengenai Wayang Kulit Betawi membuat hanya masyarakat yang berada di pinggir Jakarta dan Bekasi yang mengetahui kesenian budaya Betawi ini. Hingga kini Pak Yahya berikhtiar untuk berusaha memasukan muatan

lokal agar menjadi pelajaran yang setara dengan mata pelajaran lain yang ada di Jakarta. Pak Yahya menyarankan untuk membuat sebuah buku cerita bergambar dengan mengadaptasi cerita wayang agar lebih mudah dikenalkan kepada anak-anak.

b. Wawancara Dalang Wayang Kulit Betawi



Gambar 3. 9 Wawancara Dalang Wayang
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Nama : Sukarlana
Lokasi : Rumah ki Sukarlana
Tanggal : 18 April 2024

Ki Sukarlana adalah seorang dalang Wayang Kulit Betawi yang masih bertahan hingga saat ini, ia menurunkan seni ini dari Ayah & Kakeknya yang sudah lebih dahulu menekuni wayang ini sejak tahun 1950an. Ki Sukarlana sering mengikuti Ayahnya untuk melakukan pagelaran hingga akhirnya memulai pagelarannya sendiri pada tahun 1996.

Biasanya ki Sukarlana mendapat 3 hingga 5 panggilan dalam sebulan untuk pementasan. Pementasan biasa dilakukan di daerah pinggiran Bekasi, Jakarta, dan Tangerang. Cara ki Sukarlana dalam mempertahankan eksistensi Wayang Kulit

Betawi ini adalah dengan menggunakan cerita “*Carangan*”, masyarakat lebih tertarik mendengar cerita “*Carangan*” yang biasanya memiliki tema semula tertindas kemudian pembalasan dendam dengan cara menjadi masyarakat yang lebih baik dan kaya. Namun biasanya cerita juga disesuaikan dengan tema acara tertentu, jika acara mengenai pernikahan maka cerita dihubungkan dengan cerita pernikahan.

Menurut ki Sukarlana dalang Wayang Kulit Betawi bisa dihitung jari, karena para dalang tidak terjamin hidupnya sebab anak-anak zaman sekarang banyak yang tidak tahu dan tidak tertarik dengan seni Wayang Kulit Betawi ini, wayang kulit Betawi juga tidak memiliki pamor seperti jenis wayang dari suku lain sebab tidak ada sekolah khusus atau pelajaran khusus mengenai seni Wayang Kulit Betawi ini.

c. Wawancara Ahli Budaya



Gambar 3. 10 Wawancara Ahli Budaya
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Nama : Mu'jizah
Lokasi : Badan Riset dan Inovasi Nasional
Tanggal : 18 April 2024

Bu Mu'jizah merupakan peneliti utama pada Badan Riset dan Inovasi Nasional, beliau pernah meneliti dan membuat jurnal mengenai Wayang Kulit Betawi pada tahun 2015, saat itu beliau sudah sadar dengan menurunnya eksistensi Wayang Kulit Betawi dan berusaha meneliti bagaimana para dalang berusaha untuk mempertahankan keberadaan kesenian tersebut.

Menurut bu Mu'jizah Wayang Kulit Betawi sangat menarik untuk diteliti karena hingga saat ini banyak orang yang tidak tahu menahu mengenai eksistensi Wayang Kulit Betawi ini, beliau menyarankan untuk mulai memperkenalkan kesenian Betawi ini kepada anak-anak dengan menyelipkan cerita wayang Hikayat Purusara.

3.6 Kesimpulan Hasil Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Studi Pustaka

Pada abad ke-19 masyarakat betawi mulai mengaplikasikan identitas mereka kedalam penampilan wayang kulit dengan menggunakan dialek Betawi serta memodifikasi ceritanya agar sesuai dengan kebiasaan suku Betawi seperti dengan penggunaan dialog yang ceplas-ceplos. Tampilan wayang kulit memiliki pengaruh dari Wayang Kulit Purwa namun Wayang Kulit Betawi memiliki fisik yang lebih kasar, sebab kulit yang digunakan disasak lebih kasar, hal itu karena keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin Betawi berbeda dengan pengrajin Jawa. Dalam melukis detail wayang, jenis cat yang digunakan pun berbeda, Wayang Kulit Betawi menggunakan cat kayu sedangkan Wayang Kulit Jawa menggunakan cat air. Selain itu gagang yang digunakan untuk Wayang Kulit Betawi menggunakan gagang kayu. Pementasan Wayang Kulit Betawi biasa dimainkan oleh 15 orang dengan menggunakan alat musik Gamelan ajeng.

3.6.2 Analisis Data Wawancara

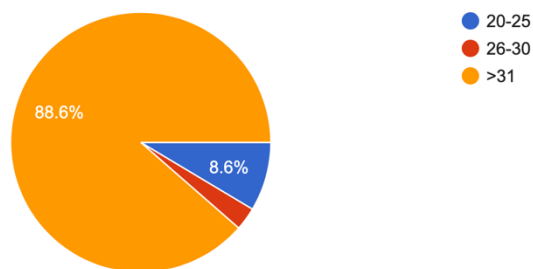
Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah di antaranya adalah masih sedikitnya informasi cetak mengenai Wayang Kulit Betawi yang bisa digunakan untuk memperkenalkan kesenain tersebut kepada masyarakat, kemudian kurang

adanya perhatian dari pemerintah untuk mempertahankan kesenian dan para seniman dari Wayang Kulit Betawi.

3.7 Data Hasil Kuisisioner

Kuisisioner disebarakan melalui google form kepada responden yang menetap di Jabodetabek dan yang memiliki anak berusia 7-9 tahun. Kuisisioner berisi mengenai pertanyaan seputar Wayang Kulit Betawi dan buku cerita interaktif, dari kuisisioner yang disebar terkumpul 105 responden.

Umur anda saat ini
105 responses

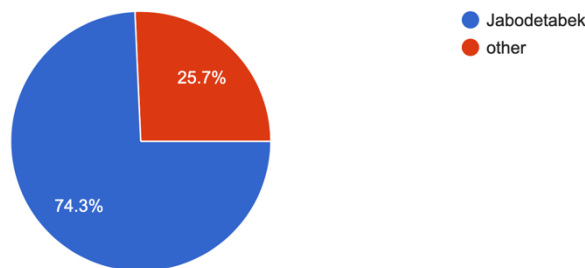


Gambar 3. 11 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas berusia 31 tahun keatas dengan hasil 88.6%, dan 8.6% untuk hasil responden berusia 20-25 tahun.

Dari mana anda berasal
105 responses



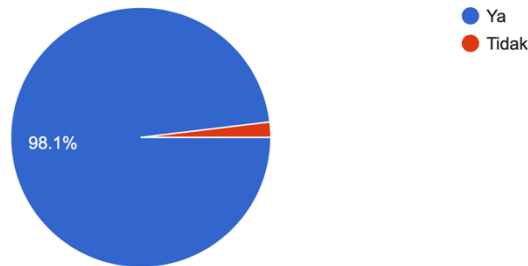
Gambar 3. 12 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas berasal dari Jabodetabek dengan hasil 74.3%, dan 25.7% untuk hasil responden yang berasal dari tempat lain.

Apakah anda mengetahui suku Betawi?

105 responses



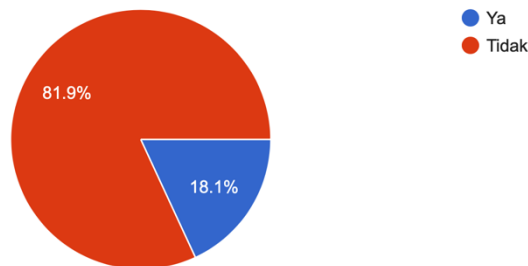
Gambar 3. 13 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas mengetahui suku Betawi dengan hasil 98.1%, dan 1.9% untuk hasil responden yang tidak tahu.

Apakah anda mengetahui suku Betawi juga memiliki Wayang Kulit Betawi?

105 responses

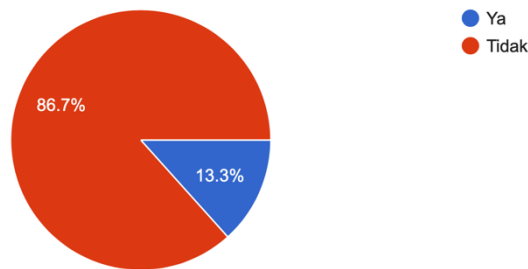


Gambar 3. 14 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas tidak mengetahui bahwa suku Betawi memiliki Wayang Kulit Betawi dengan hasil 81.9%, dan 18.1% untuk hasil responden yang mengetahui.

Apakah anda tahu Wayang Kulit Betawi memiliki ciri khasnya tersendiri?
105 responses

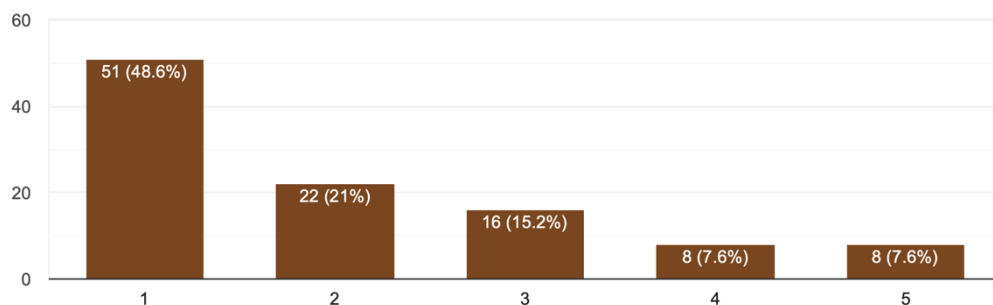


Gambar 3. 15 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas tidak mengetahui bahwa Wayang Kulit Betawi memiliki ciri khasnya tersendiri dengan hasil 86.7%, dan 13.3% untuk hasil responden yang mengetahui.

Menurut anda seberapa pentingnya mengetahui warisan budaya suku Betawi ini
105 responses

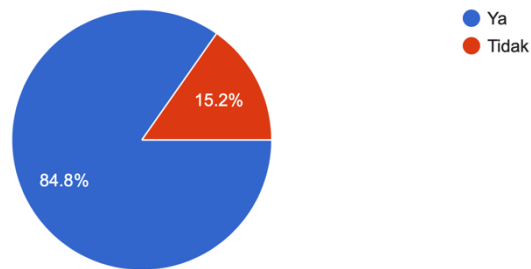


Gambar 3. 16 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas merasa bahwa warisan suku Betawi tersebut penting untuk dilestarikan dengan hasil 48.6% dan 7.6% merasa bahwa warisan budaya suku Betawi itu tidak terlalu penting untuk dilestarikan.

Apakah anak anda suka membaca
105 responses

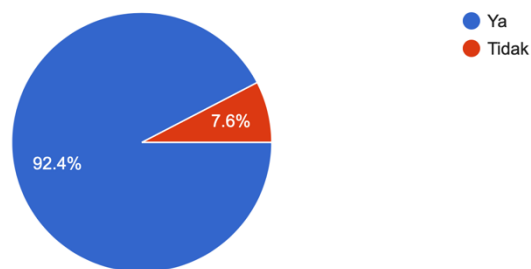


Gambar 3. 17 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas memiliki anak yang suka membaca dengan hasil 84.8%, dan 15.2% untuk hasil responden yang anaknya tidak suka membaca.

Apakah anda suka mengenalkan media cetak (buku cerita) kepada anak anda?
105 responses



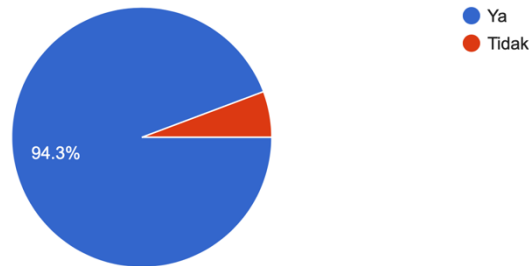
Gambar 3. 18 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas suka mengenalkan media cetak kepada anaknya dengan hasil 92.4%, dan 7.6% untuk hasil responden yang tidak suka mengenalkan media cetak kepada anaknya.

Menurut anda apakah mengenalkan Wayang Kulit Betawi kepada anak-anak melalui buku cerita bergambar interaktif itu efektif?

105 responses



Gambar 3. 19 Diagram

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

Dari total 105 responden, mayoritas responden setuju bahwa mengenalkan Wayang Kulit Betawi melalui buku cerita bergambar itu efektif dengan hasil 94.3%, dan 5.7% untuk hasil responden yang tidak setuju bahwa mengenalkan Wayang Kulit Betawi melalui buku cerita bergambar itu efektif.

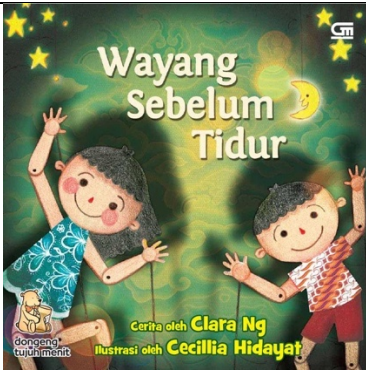
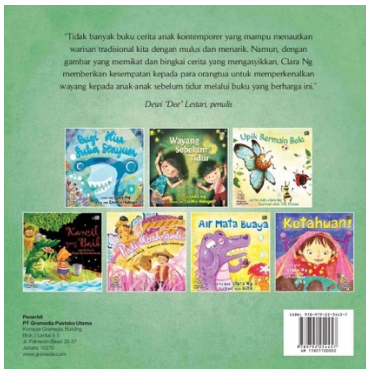
3.8 Kesimpulan Hasil Kuisisioner

Responden merupakan masyarakat yang tinggal di sekitar Jabodetabek dan yang memiliki anak berumur 7-9 tahun. Kebanyakan dari responden masih belum mengetahui tentang eksistensi Wayang Kulit Betawi namun merasa bahwa warisan budaya tersebut penting untuk dilestarikan. Mayoritas responden juga suka mengenalkan media cetak seperti buku cerita kepada anaknya dan merasa tertarik jika ada buku cerita interaktif tentang Wayang Kulit Betawi.

3.9 Analisis Data Proyek Sejenis

3.9.1 Analisis Visual Buku Proyek Sejenis

Tabel 3. 1 Analisis Matriks Perbandingan

ket	Wayang Sebelum Tidur	Asyiknya Bermain Wayang
		
Ukuran	20x20cm	20x20 cm
Visual	Sampul depan terdapat ilustrasi dan berwarna namun sampul belakang hanya terdapat tulisan.	Sampul depan dan belakang memiliki ilustrasi.
Ilustrasi	Ilustrasi digital menggunakan gaya ilustrasi seperti penggambaran dengan pensil warna, penggambaran simple namun tertata.	Ilustrasi digital dengan menggunakan brush digital serta penggambaran mata besar dan detail pada wayang.
Tata Letak	Layout pada buku ini menggunakan layout informal dengan tulisan yang rapih.	layout pada buku ini menggunakan layout informal dengan tulisan yang sedikit tidak teratur.
Tipografi	Tipografi pada buku ini hanya menggunakan satu jenis font dan pada judul menggunakan typeface	Tipografi pada buku ini hanya menggunakan satu jenis font dan pada judul menggunakan typeface

Warna	Pemilihan warna pada buku ini menggunakan tone warna pastel yang calm namun bervariasi seperti hijau, ungu, oranye, kuning	Pemilihan warna pada buku ini menggunakan tone warna warm dengan dominan warna coklat dan merah
--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, April 2024

3.9.2 Analisis Data Buku Proyek Sejenis

Dari kedua buku yang telah dibandingkan di atas semuanya merupakan buku cerita bergambar, namun terdapat perbedaan detail pada buku seperti penggunaan warna, jenis font, dan layout. Namun kedua buku tersebut sama-sama memperkenalkan kesenian wayang. Hingga perancangan ini dibuat, belum ada buku cerita bergambar mengenai wayang kulit Betawi dengan gaya visual yang menarik untuk anak-anak.

BAB IV

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan

Wayang Kulit Betawi biasa dipentaskan sebagai hiburan di acara pernikahan, khitanan, ulang tahun, dan acara penting di Jakarta, namun seringkali pementasan dilakukan di daerah pinggiran Jakarta sehingga tidak banyak masyarakat Betawi zaman kini yang mengetahui keberadaan budaya tersebut.

Oleh karena itu pesan akan disampaikan secara interaktif pada perancangan buku cerita bergambar mengenai Wayang Kulit Betawi. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan perancangan akan memasukkan salah satu cerita wayang khas Betawi yaitu cerita Hikayat Purusara. Cerita tersebut merupakan sebuah cerita mengenai perjalanan sang tokoh dalam mencapai tempat yang diinginkan dengan tujuan untuk memperkuat diri, dalam perjalannya sang tokoh dihadapkan dengan berbagai ujian dan akan dihadapinya dengan keberanian. Tujuan dari perancangan ini adalah agar Wayang Kulit Betawi kembali populer dan mengajarkan sifat sabra dan berani.

Kata kunci yang akan digunakan antara lain:

1. Melestarikan
2. Berani
3. Interaktif

4.2 Konsep Kreatif

Media yang dipilih untuk membuat sebuah media selain pertunjukkan agar Wayang Kulit Betawi dapat dikenal secara luas adalah buku cerita bergambar interaktif yang memiliki desain *shadow teater* atau proyeksi bayangan. Media interaktif ini dipilih agar pembaca merasa tertarik dengan visual yang dapat menghasilkan bayangan dari sketsa yang telah dibuat. Cerita yang digunakan adalah salah satu cerita tradisional Wayang Kulit Betawi yaitu Hikayat Purusara.



Gambar 4. 1 Contoh Shadow Play
Sumber: Pinterest.com

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini merupakan buku cerita bergambar interaktif yang memiliki fitur *shadow teater*. Media cetak berupa buku cerita bergambar interaktif akan dirancang sebagai berikut:


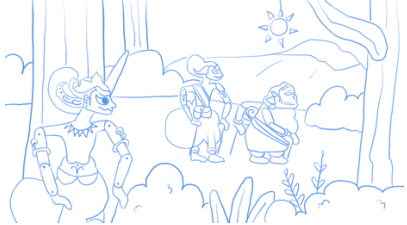


1. Judul




Buku ini menceritakan salah satu cerita Wayang Betawi yang pernah diminati oleh banyak orang ketika cerita tersebut disalin oleh Muhammad Bakir yaitu Hikayat Purusara. Buku ini akan memiliki judul “Petualangan Purusara” dan Purusara sebagai tokoh utama dari buku cerita bergambar interaktif ini.





2. Bahan Buku

Dalam perancangan buku ini jenis kertas yang digunakan adalah kertas art carton dengan ketebalan 210 gsm, dan mika transparan dengan ketebalan 0,29mm. pemilihan kertas tebal adalah sebagai frame pada mika. Kemudian untuk sampul buku akan menggunakan hard cover. Buku akan memiliki ukuran 29,7 x 21 cm dengan total 11 *scene*.

Tabel 4. 1 Narasi dan storyboard

Halaman	Isi	Storyboard
1	<p>Pada suatu hari Purusara diturunkan dari kerajaan langit untuk melakukan semedi dan ditemani dengan salah satu teman setianya, Semar.</p>	
2	<p>Batara Guru pun ingin menguji seberapa kuat niat Purusara dan apakah dia akan bertahan dengan semua ujian yang akan datang</p>	
3	<p>Saat Purusara baru memulai pendakian tiba-tiba datang 4 monster yang menghadang perjalanan mereka dan memaksa untuk memberikan perbekalan mereka.</p> <p>“Kami adalah penjaga hutan ini, kalian tidak boleh lewat jika tidak memberikan makanan kalian!”</p> <p>Purusara mengelak dan akhirnya bersama Semar melawan keempat raksasa tersebut</p>	
4	<p>purusara berhasil mengalahkan keempat monster tersebut dan melanjutkan perjalanan bersama semar. Batara Guru terkesima dan mengutus prajurit terbaik untuk melakukan ujian kedua</p>	

5	<p>Prajurit tersebut kemudian diubah menjadi hewan buas, yaitu Macan, Naga, Babi, dan Gajah. Purusara dan Semar kembali dihadang oleh berbagai hewan buas tersebut. Dan dengan mudah purusara mengalahkan mereka semua dengan menggunakan keris.</p>	
6	<p>Purusara dan Semar melanjutkan perjalanan dan akhirnya sampai di puncak bukit untuk melakukan semedi sembari Semar menanam sayur mayur untuk makan sehari-hari.</p>	
7	<p>Saat melakukan semedi Batara Guru kembali mengutus prajuritnya untuk menguji Purusara, prajurit tersebut diubah menjadi empat warga yang mengerubungi Purusara dan mengganggu persembedian Purusara.</p> <p>“Purusara ayo bergabung dengan kami bersama di bawah”</p> <p>Namun purusara tidak menggubris para warga dan tetap fokus menjalani semedinya.</p>	

8	<p>Batara Guru pun akhirnya menguji Purusara dengan ujian terakhir, yaitu serangan tiga belas kawanan burung perit yang bersarang di kepala Purusara dan membuat kebisingan, Purusara pun akhirnya terbangun dari pertapaannya dan memutuskan untuk pulang.</p>	
9	<p>Purusara dan Semar pun akhirnya menuruni bukit demi bukit, namun perjalanan terhenti karena terbentang sungai yang luas dan menghalangi perjalanan mereka.</p>	
10	<p>Muncul lah sebuah perahu yang diarahkan oleh seorang wanita. Semar pun bertanya “apakah bisa kami menumpang kedalam perahumu agar kami bisa kembali ke rumah kami?” “Tentu saja, namun dengan satu syarat. Tolong sembuhkan aku dari penyakitku” Purusara menyetujui dan mulai mengeluarkan alat herbal dari</p>	
11	<p>Rara pun mengusapkan obat tersebut dan perlahan-lahan penyakitnya mulai memudar dan berubahlah menjadi tampilan wanita cantik nan anggun, purusara terkesima dan akhirnya</p>	

	memutuskan untuk menikahi Rara.	
--	---------------------------------	--

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

4.3.2 Media Pendukung

Dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif ini dibutuhkan sebuah media pendukung untuk menjangkau khalayak secara lebih luas seperti:

1. Gantungan Kunci

Gantungan kunci akan di dapatkan oleh 3 peserta sebagai hadiah dari acara giveaway dimana peserta membagikan informasi mengenai perilsan buku melalui sosial media, dengan ini maka akan ada banyak khalayak yang mengetahui informasi mengenai perancangan buku tersebut.

2. Stiker

Stiker akan di dapatkan bersamaan dengan pembelian buku, stiker tersebut dapat digunakan untuk menghias buku perancangan atau menghias hal lain.

3. Standee Akrilik

Standee akrilik adalah merchandise yang digunakan sebagai pajangan untuk 5 pembelian pertama.

4. Poster

Poster merupakan media pendukung yang akan di dapat ketika melakukan pembelian buku di offline store atau pada suatu acara tertentu. Selain itu poster juga ditempelkan di lokasi yang ditargetkan untuk menambah *awareness* terhadap produk.

5. Mini Teater

Mini Teater akan berisikan akrilik yang dilengkapi dengan lampu sehingga menimbulkan efek bayangan seperti pertunjukkan wayang pada umumnya. Mini

teater akan diletakan di ruang publik selama masa promosi buku berlangsung untuk menarik perhatian banyak masyarakat.

6. Paper Puppet Kit

Media pendukung ini akan di dapatkan bersama dengan pembelian buku, puppet doll paper merupakan sebuah kit interaktif yang berisikan karakter Purusara. Dengan adanya paper puppet kit maka akan meningkatkan ketertarikan pembaca.

7. Postcard 3D

Media pendukung ini akan di dapatkan bersama dengan pembelian buku, postcard ini akan memiliki beberapa bagian yang dapat ditempel agar menimbulkan kesan 3D dan membuat anak lebih aktif dalam membuat sebuah kreativitas.

8. Instagram Feeds

Media sosial dapat digunakan sebagai wadah untuk mempromosikan buku perancangan, selain itu informasi mengenai giveaway dan perilisan buku diadakan melalui akun Instagram.

4.4 Strategi Komunikasi

Dalam sebuah perancangan buku ilustrasi maka dibutuhkan strategi komunikasi, perancangan ini menggunakan model komunikasi AISAS sebagai cara untuk pendekatan kepada audiens mengenai informasi produk agar pesan dapat tersebar dan dipahami oleh target pasar.

Tabel 4. 2 Strategi Komunikasi Aisas

Strategi	Media	Konsep	Tujuan
Attention/ Awareness	Gantungan Kunci, Stiker, Standee Akrilik,	Media cetak	Merchandise dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh konsumen sehingga meningkatkan awareness mengenai perancangan.

Interest	Mini Teater, Paper Puppet Kit, Poster	Media cetak	Media pendukung ini bersifat interaktif dan membuat audiens tertarik untuk mengetahui perancangan.
Search	Instagram Feeds	Media digital	Media digital akan berisikan informasi mengenai kesenian wayang kulit Betawi dan buku perancangan
Action	Buku dan Media Pendukung	Acara pemberi proyek	Konsumen dapat mendatangi acara yang akan digelar oleh pemberi proyek setelah mendapatkan informasi dari sosial media.
Share	Unggahan media sosial	Sosial media	Konsumen dapat melakukan review online mengenai buku perancangan dan media pendukung melalui sosial media
	Mulut ke mulut	Offline	Konsumen dapat merekomendasikan buku kepada keluarga atau rekan-rekannya.

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Juni 2024

4.5 Konsep Visual

4.5.1 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan akan digambar secara digital menggunakan *procreate*. Gaya ilustrasi akan menyesuaikan dengan target usia pembaca dan menggunakan aksesoris khas boneka pada setiap karakter dan latar.



Gambar 4. 2 Contoh String Boneka
Sumber: Pinterest.com

4.5.2 Tipografi

Tipografi yang akan digunakan pada *body text* buku perancangan adalah jenis sans serif. Pemilihan jenis ini disebabkan font sans serif memberikan kesan santai dan kasual (Sumayah, Aditya, & Kusuma, 2023). Nama font yang digunakan adalah Sasson primary, font ini memiliki kesan ceria dan semangat, font ini akan sesuai dengan tema cerita yang ada pada buku perancangan.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4. 3 Font Sasson primary
Sumber: Identifont.com

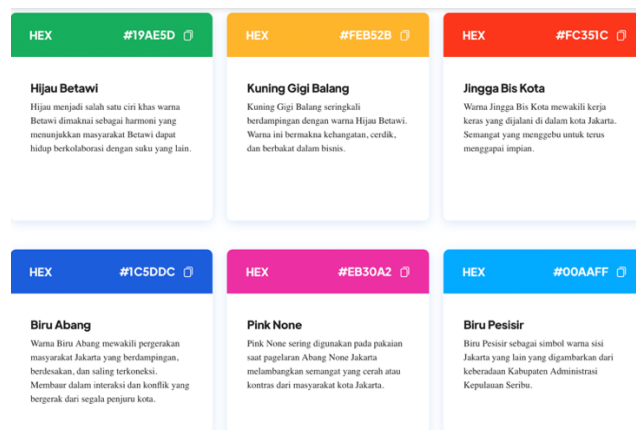
Sementara itu untuk tipografi yang digunakan pada judul atau sub judul adalah jenis serif, yaitu font Tan Grandeur. Font ini terlihat dekoratif dan akan menarik minat para pembaca dalam pemilihan buku.



Gambar 4. 4 Font Tan Grandeur
Sumber: dribbble.com

4.5.3 Warna

Warna yang dipilih pada perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu warna pada penggunaan cover dan media pendukung, dan isi buku. Pada cover warna yang akan digunakan adalah warna terang yang didominasi dengan warna merah, kuning, dan hijau. Dilansir dari Pemprov DKI Jakarta Warna tersebut merupakan beberapa warna khas Jakarta.



Gambar 4. 5 Color Pallette Cover Buku
Sumber: Plus-dev.jakarta.go.id

Sementara itu untuk penggunaan isi buku akan menggunakan warna hitam & abu-abu. Kedua warna tersebut digunakan agar pantulan bayangan akan terlihat dengan jelas serta agar lebih terkesan khas kesenian wayang nya.



Gambar 4. 6 Color Palette Isi Buku
Sumber: Color-hex.com

4.6 Konsep Bisnis

Dalam membuat sebuah media cetak dibutuhkan estimasi perkiraan biaya produksi. Berikut penjabaran rincian harga dari media perancangan:

4.6.1 Media Utama

Tabel 4. 3 Konsep Bisnis Media Utama

Isi buku	11 plastik mika dan kertas art carton 210 gsm	Rp 135.000/1m Rp 8.000/lembar A3	Rp. 70.000
Cover buku	Hard cover	100.000	Rp 100.000
Total			Rp 234.000

Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Juni 2024

4.6.1 Media Pendukung

Tabel 4. 4 Konsep Bisnis Media Pendukung

Stiker	Ukuran A6 kiss cut	Rp 7.500 /lembar	Rp 7.500
Gantungan Kunci	Ukuran 5x5 cm	Rp 16.000/pcs	Rp 16.000
Standee Akrilik	Ukuran 4x8 cm	Rp 8.500/pcs	Rp 8.500
Poster	Ukuran A4	Rp 15.000/lembar	Rp 15.000
Mini theater	Ukuran 15x15	Rp. 25.000/A3	Rp 25.000
Puppet paper doll	Ukuran A4	Rp 25.000/lembar A3 298gsm	Rp 12.500
Total			Rp 84.500

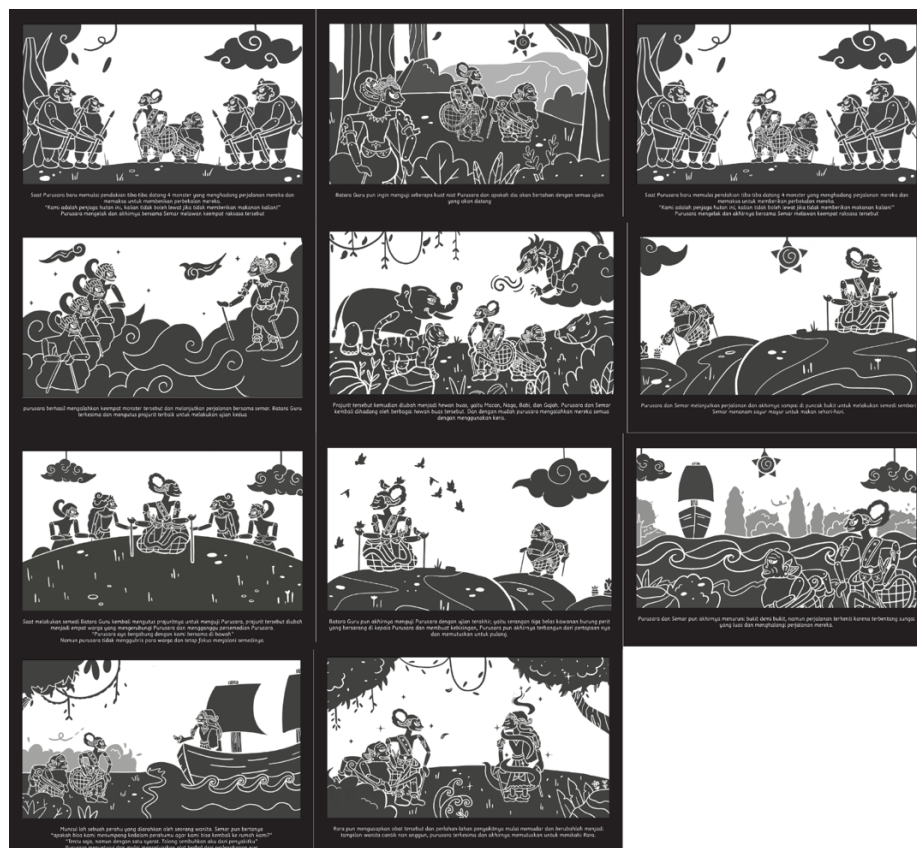
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Juni 2024

4.7 Hasil Perancangan

4.7.1 Media Utama



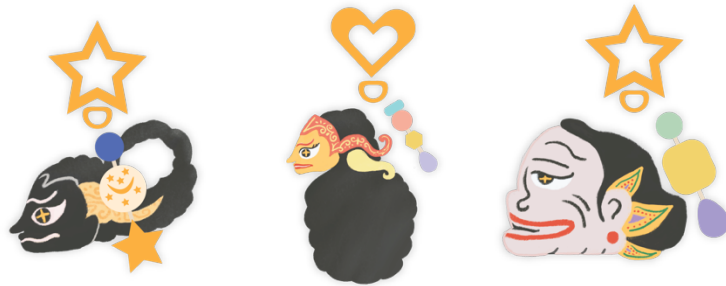
Gambar 4. 7 Hasil Akhir Cover
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, 2024.



Gambar 4. 8 Hasil Akhir Isi
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, 2024.

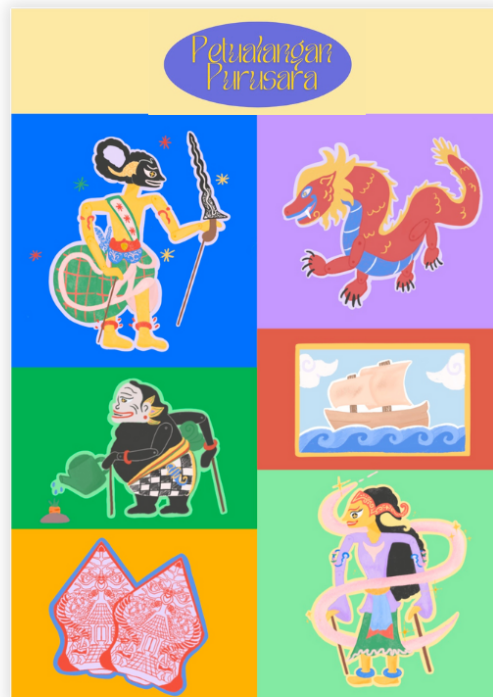
4.7.2 Media Pendukung

1. Gantungan Kunci



Gambar 4. 9 Gantungan Kunci
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

2. Stiker Sheets



Gambar 4. 10 Sticker sheets
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

3. Standee Akrilik



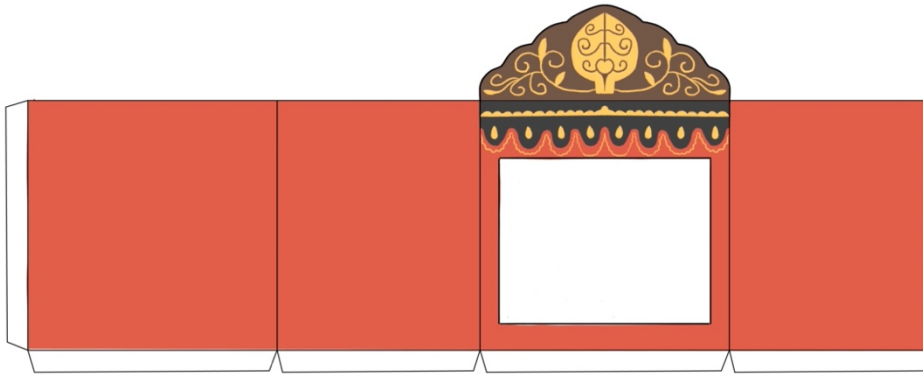
Gambar 4. 11 Standee Akrilik
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

4. Poster



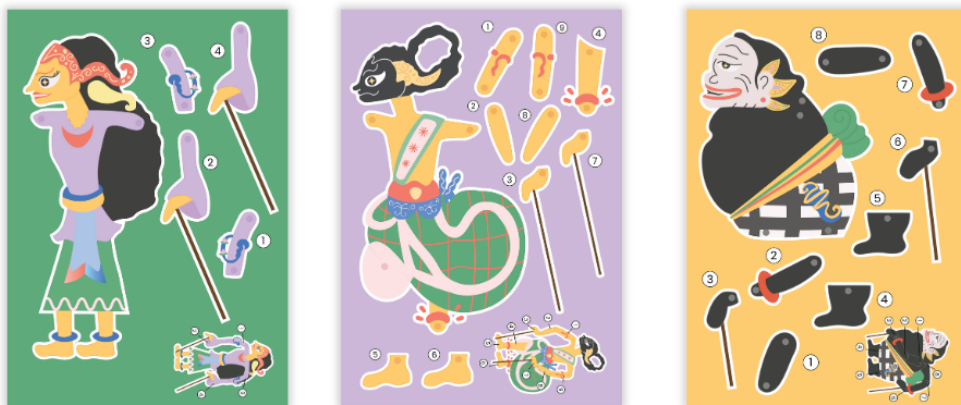
Gambar 4. 12 Standee Akrilik
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

5. Mini Theater



Gambar 4. 13 Mini Theater
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

6. Paper Puppet kit



Gambar 4. 13 Standee Akrilik
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

7. Postcard 3D



Gambar 4. 14 Post Card
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

8. Instagram Feeds



Gambar 4. 15 Instagram Feed
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Agustus 2024.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perkembangan zaman dan teknologi serta sedikitnya perhatian dari pemerintah menjadi masalah utama menurunnya eksistensi kesenian Wayang Kulit Betawi. Para Dalang kesenian Wayang Kulit Betawi sudah semakin berumur namun masih ragu untuk meneruskan profesi tersebut kepada keturunannya sebab tidak banyak masyarakat Betawi yang mengetahui adanya eksistensi dari kesenian tersebut, maka dari itu diperlukan sebuah media selain pertunjukkan yaitu media cetak agar mempopulerkan kembali Wayang Kulit Betawi dan memperkenalkan kepada generasi muda agar kesenian tersebut tidak punah.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan sebuah perancangan media interaktif untuk memperkenalkan kesenian Wayang Kulit Betawi kepada anak-anak sehingga informasi dapat tersalurkan dengan baik. Media interaktif akan dilengkapi dengan gambar dan cara pembacaan yang menarik agar anak-anak tidak bosan dan mengasah kreativitas mereka.

5.2 Saran

Setelah dilaksanakan perancangan besarnya harapan penulis kepada peneliti lain agar dapat menambah koleksi media cetak ataupun digital mengenai Wayang Kulit Betawi. Kemudian penulis berharap agar perancangan dapat bermanfaat bagi pembaca serta menambah wawasan dan menjaga kelestarian Wayang Kulit Betawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Lingga. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Aizid, Rizem. (2013). *Atlas Pintar Dunia Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.
- Akbar. (2016). Analisis Implementasi Buku.
- Alvendri, D., & Efendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Vokasi Informatika*.
- Anggoro, Bayu. (2018). *Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwa*.
- Detik.com. (2023) <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6781779/kapan-wayang-disahkan-unesco-menjadi-situs-warisan-dunia-ini-jawabannya>
- Febrianti, B. (n.d.). Visualisasi Penokohan Purusara Dalam Hikayat Purusara Sebagai Penanda Jejak Pertunjukan Wayang Kulit Pada Abad Ke-19. 2023.
- Hendratman, H. (2017). *Tips & Trik Komputer Grafis Desain*. Bandung: Bandung: Informatika.
- Jakarta Kota Kolaborasi (2024). *plus-dev.jakarta.go.id*. Retrieved from plus-dev.jakarta.go.id.
- Kebudayaan Departemen Pendidikan. (1989). *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Krissandi, S. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Kustopo. (2008). *Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*. Semarang: PT. Bengawan Ilmu.
- Ladjamudin, Bin Al-Bahra. (2013). *Analisis dan desain sistem informasi*. Graha Ilmu.
- Machabah, Syawaun. (2016). *Universitas Muhammadiyah Gresik*.

- Marina Wardaya, A. I. (2020). Karakteristik Buku Anak Yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak.
- Mu'jizah. (2015). Teks, Konteks, Dan Pola Kebertahanan Wayang Kulit Betawi. 3.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak.
- Pangestu, R. (2019). Meningkatkan Minat Membaca Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas II SD.
- Rizkita, N. (2023, November 07). Retrieved from detikjatim: detik.com
- Safanayong, Y. (2006). *Layout 2020 Buku 1*. Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak.
- Sudardi. (2002). *Beberapa Jenis Wayang Di Indonesia*. Badan Penerbit Sastra Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumayah, N., Aditya, D., & Kusuma, P. (2023). Perancangan Kartu Permainan Lagu Daerah Indonesia Untuk Remaja SMP di Bekasi.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: ogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Wardani. (2010). Efektivitas Ilustrasi Gambar Berwarna.