

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTRAKTIF UNTUK MEMPOPULERKAN WAYANG KULIT BETAWI

The Design Of An Interactive Illustrated Storybook To Populate Wayang Kulit Betawi

Hilma Sarah Amaliyah¹, Bambang Melga Suprayoga² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
hilmasrh@student.telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Wayang adalah sebuah 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, kuisisioner, 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.*

PENDAHULUAN

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-unsur kebudayaan dapat kita lihat dalam tiga bentuk: pertama, sebagai konsep-konsep abstrak seperti nilai, norma, dan aturan yang diyakini oleh suatu masyarakat; kedua, sebagai perilaku atau tindakan nyata yang dilakukan oleh anggota masyarakat; dan ketiga, sebagai benda-benda fisik yang dihasilkan oleh manusia sebagai bagian dari budaya mereka. Salah satu contoh kebudayaan dari hasil karya manusia adalah wayang. 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.

Pertunjukan wayang 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. 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.

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, 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.

METODE PENELITIAN

Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan menurut Mestika Zed (dalam Andriyany, 2021) adalah suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan pencarian, pengumpulan, dan pengolahan data dari berbagai sumber pustaka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pada bagian ini akan menyajikan informasi mengenai sejarah Wayang Kulit Betawi beserta fungsinya melalui jurnal serta buku-buku untuk keakuratan informasi. Beberapa buku yang akan menjadi referensi adalah Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat yang diterbitkan oleh Kebudayaan

Departemen Pendidikan. Mengenal Kesenian Nasional Wayang yang diterbitkan oleh PT. Bengawan Ilmu, dan beberapa jurnal lain.

Wawancara

Menurut Sugiyono (2013), wawancara adalah sebuah dialog yang dirancang untuk menggali informasi mendalam dan menyusun pemahaman yang komprehensif tentang 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.

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.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Berdasarkan hasil yang didapat dari studi Pustaka dan wawancara 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 berbasis minyak yang sering digunakan untuk kayu sedangkan Wayang Kulit Jawa menggunakan cat berbasis 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.



Gambar 1 Wayang Kulit Jawa & Wayang Kulit Betawi
Sumber: Dokumentasi pribadi, April 2024.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan 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. Sementara itu dari kuisisioner yang telah disebarkan telah diisi oleh total 105 Responden yang 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.

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 perjalanannya 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

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.

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 1 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 Theater, Paper Puppet Kit, Poster 3D | 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 Sosial | 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: Dokumentasi Penulis, Juni 2024

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 2 Contoh aksesoris khas boneka
Sumber: Pinterest, 2024.

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 3 Font Sasson Primary
Sumber: Pinterest, 2024.

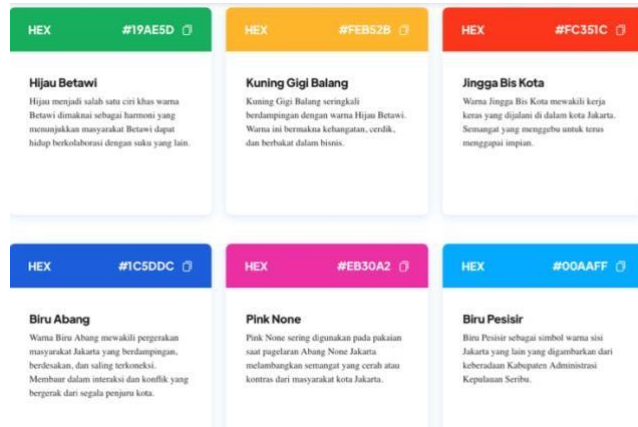
Sementara itu untuk tipografi yang digunakan pada judul atau sub judul adalah jenis serif, yaitu font Tan Grandeur. Font ini terlihat dekoratif dan akan menarik minat para pembaca dalam pemilihan buku.



Gambar 4 Font Tan Grandeur
Sumber: dribbble, 2024.

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 di dominasi dengan warna merah, kuning, dan hijau. Dilansir dari Pemprov DKI Jakarta Warna tersebut merupakan beberapa warna khas Jakarta.



Gambar 5 Font Tan Grandeur
 Sumber: dribbble, 2024.

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.

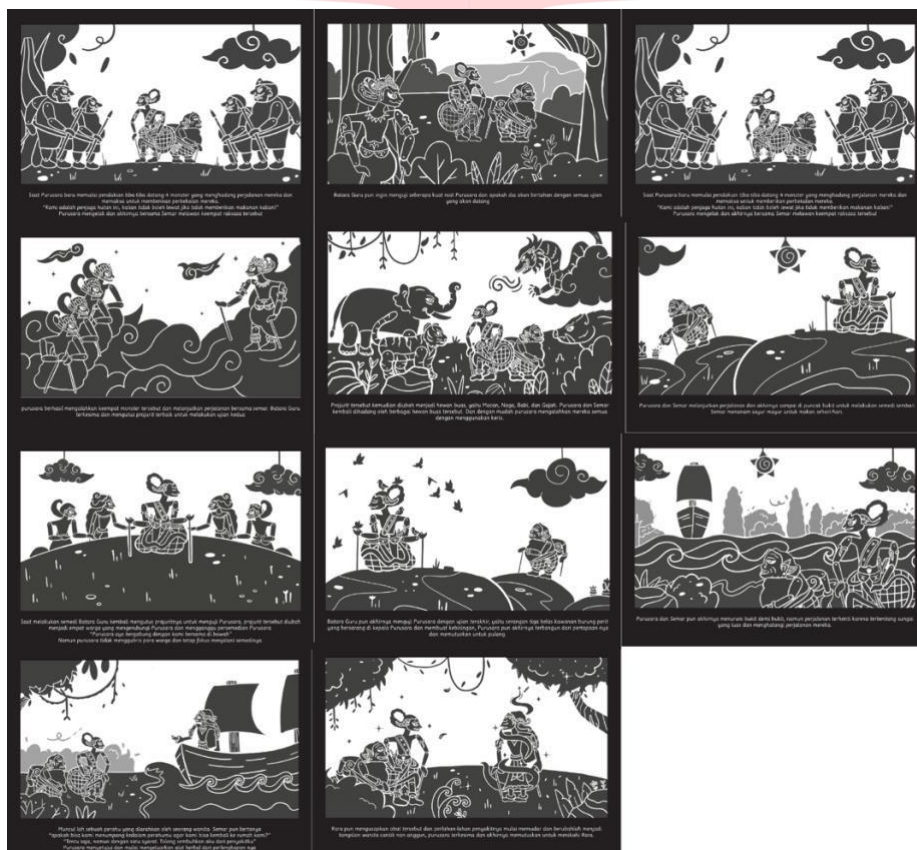


Gambar 6 Color palette isi buku
 Sumber: Color hex, 2024.

Hasil Perancangan



Gambar 7 Hasil cover media utama
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 8 Hasil isi media utama
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 9 Hasil keychain media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



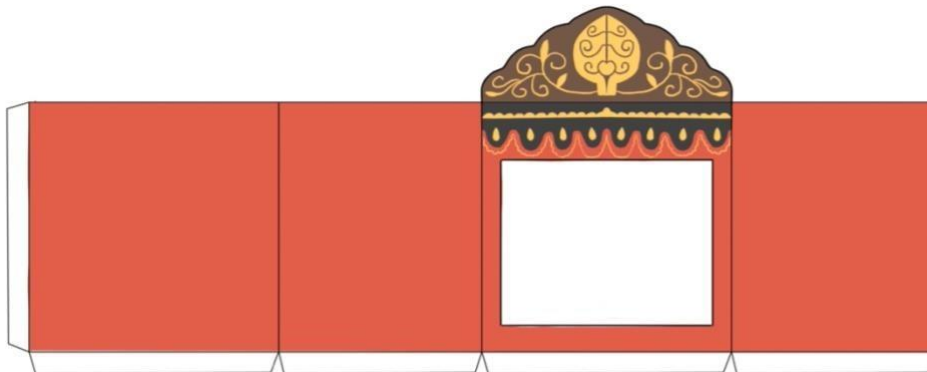
Gambar 10 Hasil stiker media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 11 Hasil standee akrilik media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 12 Hasil poster media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 13 Hasil mini teater media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 14 Hasil paper puppet kit media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 14 Hasil postcard 3D media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024



Gambar 15 Hasil Instagram feeds media pendukung
Sumber: Dokumentasi pribadi, Juli 2024

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 pertunjukan yaitu media cetak agar mempopulerkan kembali Wayang Kulit Betawi dan memperkenalkannya 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. Setelah dilaksanakannya 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/d6781779/kapan-wayang-disahkan-unesco-menjadi-situs-warisandunia-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 plusdev.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.

