DESKOVI : Art and Design Journal
Volume *7*, Nomor *2*, Desember 2024, 153-158

ISSN 2655 – 464X online
ISSN 2654 – 5391print

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF "*CERIYOS SEMI : AKU INGIN BELAJAR TARI GANDRUNG*" SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN TARI GANDRUNG

Shakira Talitha Bryliana Fajar[1], Bayu Setiawan[2], Sri Wulandari[3]

[1,2]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Surabaya, Indonesia
e-mail : 20052010117@student.upnjatim.ac.id, BAYUSETIAWAN.DKV@upnjatim.ac.id,

[3]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Surabaya, Indonesia
e-mail : sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id

Diterima : 05 September 2024. Disetujui : 10 November 2024. Dipublikasikan : 30 Desember 2024

©2024 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

ABSTRAK

Indonesia, dengan lebih dari 3000 suku dan etnis, memiliki kekayaan budaya yang beragam, termasuk Kabupaten Banyuwangi yang dikenal akan tradisi dan keseniannya, salah satunya tari gandrung. Namun, kurangnya media informasi yang menarik menyebabkan anak-anak kurang mengenal budaya mereka sendiri. Penelitian ini bertujuan merancang media edukatif berupa buku ilustrasi interaktif bertema tari gandrung sebagai upaya pelestarian budaya. Penelitian menggunakan metode kombinasi kualitatif dan kuantitatif untuk menggali data mendalam terkait budaya dan preferensi visual anak-anak. Hasil peneitian ini adalah buku ilustrasi interaktif berjudul *"Ceriyos Semi: Aku Ingin Belajar Tari Gandrung"*, yang menggabungkan elemen tradisional dan modern dalam konsep visual dan desain karakter. Gaya ilustrasi kartun dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual dan mempermudah anak-anak memahami cerita serta pesan budaya yang disampaikan.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Desain Karakter, Buku Interaktif, Media Pelestarian, Tari Gandrung

ABSTRACT

Indonesia, with more than 3000 tribes and ethnicities, has a diverse cultural wealth, including Banyuwangi Regency which is known for its traditions and arts, one of which is the Gandrung dance. However, the lack of interesting information media causes children to be less familiar with their own culture. This study aims to design educational media in the form of an interactive illustration book with the theme of Gandrung dance as an effort to preserve culture. The study used a combination of qualitative and quantitative methods to explore in-depth data related to children's culture and visual preferences. The result of this research is an interactive illustration book entitled "Ceriyos Semi: Aku Ingin Belajar Tari Gandrung", which combines traditional and modern elements in the visual concept and character design. The cartoon illustration style was chosen to increase visual appeal and make it easier for children to understand the story and cultural messages conveyed.

Keyword: Illustration Book, Character Design, Interactive Book, Preservation Media, Gandrung Dance

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya dengan 3000 suku dan entnis didalamnya (Dewi, 2016). Masyarakat Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan beragam suku dan etnis yang berbeda. Dengan banyaknya suku dan etnis tersebut membuat Indonesia memiliki berbagai jenis kebudayaan dengan ciri khas yang berbeda-beda di tiap daerahnya. Salah satu daerah yang masih menjaga dan kental akan kebudayaannya ialah Kabupaten Banyuwangi. Kabupaten Banyuwangi dikenal memiliki beragam macam kebudayaan dan juga kesenian yang masih terjaga. Salah satu kesenian yang

menjadi ciri khas kabupaten ialah tari gandrung. Menurut (Rahmadani & Wahyuni, 2023) definisi tari gandrung ialah tarian tradisional yang berasal dari Banyuwangi dan bentuk kebudayaan suku Osing. Tari ini juga merupakan simbol identitas budaya yang mencerminkan keindahan dan kekuatan perempuan dalam perspektif sejarah dan budaya lokal (Arisandi & Kadek Yudiana, 2023).

Berdasarkan hasil FGD (Forum Group Discussion) yang dilakukan penulis terhadap siswa SD Negeri 2 Genteng mengenai tari gandrung. Didapatkan hasil jika beberapa dari mereka masih belum mengetahui asal-usul dan beberapa informasi lainnya mengenai tari gandrung. Didapatkan informasi jika siswa kekurangan media informasi berupa buku yang sesuai dengan bacaaan anak seusia mereka, karena dengan tidak adanya media informasi terutama media buku yang menjadi salah satu sarana pembelajaran anak-anak sekolah dasar, membuat mereka tidak memiliki media apapun sebagai bahan informasi untuk mendapatkan pengetahuan mengenai tari gandrung. Hal ini sejalan dengan temuan Hukubun (2019) bahwa media ilustrasi dapat menjadi alat penting dalam memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Menurut Hukubun (2019) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa karakter yang dirancang dengan baik dalam buku cerita berbasis budaya dapat menciptakan pengalaman membaca yang mendalam dan inspiratif bagi anak-anak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan itulah, penulis memiliki hipotesis jika dibutuhkan sebuah media untuk menyampaikan sebuah informasi kepada anak-anak mengenai tari gandrung. Menurut (Setiyaningrum, 2020) pemilihan media pelestarian harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dapat dicapai. Buku ilustrasi interaktif merupakan media yang tepat untuk menyampaikan informasi, buku ilustrasi interaktif juga tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga memberikan aktivitas bermain yang memiliki sasaran dan pesan yang yang disampaikan dengan jelas dan juga mudah dimengerti (Devara et al., 2017). Media seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak-anak terhadap cerita budaya lokal, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian Enggo dan Mahardika (2023).

Dengan mempertimbangan hal tersebut peneliti memilih buku ilustrasi interaktif sebagai media informasi dan pelestarian mengenai tari gandrung. Menurut (Sari et al., 2021) pemilihan media buku sebagai sarana informasi merupakan hal yang tepat karena dapat menumbuhkan rasa gemar membaca pada anak dan akan membuat anak memiliki rasa ingin merawat dan menghargai buku dengan baik.

Buku ilustrasi interaktif adalah salah satu pilihan terbaik, menurut (Fachri et al., 2021) pemilihan buku ilustrasi interaktif sebagai media penyampai informasi sangat cocok bagi target audiens anak-anak, karena buku ilustrasi interaktif memiliki fitur yang menarik perhatian anak untuk meningkatkan minat anak dalam membaca buku.

Didalam buku ilustrasi interaktif tidak hanya berisi tulisan atau paragraf juga tetapi terdapat ilustrasi dan juga sebuah karakter sebagai sarana penyampaian informasi dalam buku secara visual. Menurut (Hasiana & Wirastania, 2017) peran karakter dalam sebuah cerita adalah hal penting karena peran karakter dapat membuat anak memiliki imajinasi pada cerita yang dibaca. Konsep sendiri dibutuhkan dalam proses pembuatan karakter, karena karakter yang baik harus mimiliki fisiologis (visual) dan psikologis (sifat dan tujuan) yang kuat (Rahmadina et al., n.d.). Desain karakter dalam buku ini akan digambarkan dengan beberapa tokoh yang memiliki cerita dan juga perannya sendiri dalam mengantarkan informasi mengenai tari gandrung sesuai dengan sifat dan juga karakter yang dimilikinya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian kombinasi. Menurut (Indrawan & Jalilah, 2021) metode penelitian kombinasi adalah gabungan dari metode kuntitatif dan kualitatif. Tujuan penggunaan metode penelitian kombinasi ini adalah untuk menemukan informasi sedetail-detailnya, karena semakin banyak informasi yang dikumpulkan semakin banyak data yang didapat. Creswell (2020) juga menyatakan bahwa pendekatan mixed methods memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

Data Primer

Menurut Sugiyono (dalam Wibowo et al., 2014) data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peniliti dari sumber – sumber yang diselidiki. Data primer dalam perancangan ini berupa data dari kuesioner, wawancara, FGD (Forum Group Discussion) dan juga observasi yang dilakukan oleh penulis ke beberapa subjek dan tempat yang berkaitan dengan objek wawancara.

Kuesioner

Kuesioner ialah sebuah teknik pengumpulan data yang diambil dengan cara membagi formulir yang berisi pertanyaan untuk dibagikan pada sekelompok orang atau komunitas guna mendapatkan jawaban sebagai tolak ukur dari permasalahan yang ada. Dalam perancangan ini penulis membagikan kuesioner kepada siswa SD Negeri 2 Genteng, Banyuwangi.

Wawancara

Pengumpulan data primer yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dengan judul perancangan

penulis terkait tari gandrung dan juga terkait ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan ini.

FGD (Forum Group Discussion)

Focus Group Discussion atau yang disingkat FGD ialah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membentuk kelompok berisikan target audiens yang dibutuhkan penulis dalam memenuhi perancangan ini. Dalam perancangan ini penulis melakukan FGD di SD Negeri 2 Genteng.

Observasi

Observasi dilakukan penulis di beberapa tempat seperti perpustakaan SD Negeri 2 Genteng dan juga toko buku Gramedia yang ada di Banyuwangi tepatnya di wilayah Genteng.

Data Sekunder

Menurut Asep (dalam Mirnayati & Sumadewa, 2020) data sekunder adalah data yang didapatkan dari variabel lain yang telah mengumpulkan sebuah data dari pihak lain, seperti buku, jurnal, ataupun sumber data penelitian yang sudah ada sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Visual

Pada perancangan ini penulis menggunakan ilustrasi dengan gaya gambar kartun, sesuai dengan hasil riset data dan pengambilan kuesioner sebelumnya. Gaya gambar yang digunakan adalah tidak terlalu menonjolkan *lineart* dan berfokus pada *detailing* pewarnaan. Pemilihan gaya gambar ini dikarenakan tampilannya yang sederhana dan jelas pada setiap garis yang akan mempermudah anak dalam menyerap informasi dalam bentuk visual.

Tari gandrung diambil menjadi tema utama dalam konsep visual ini, dikarenakan tari gandrung yang merupakan kunci dari cerita buku ilustrasi interaktif ini. Ilustrasi ini akan menggabungkan dua unsur tradisional dan modern pada penggambaran visualnya, dikarenakan cerita ini akan memiliki beberapa latar tempat dan waktu.

Judul Buku Ilustrasi

Pada perancangan buku ilustrasi interaktif ini penulis akan memberi judul "Ceriyos Semi : Aku Ingin Belajar Tari Gandrung". Judul ini dipilih dikarenakan buku ini menceritakan perjalanan Semi sang tokoh utama dalam mengenal tari gandrung. Tipografi yang digunakan pada judul buku cerita ini dipilih dengan menyesuaikan *legibility* dan *readbility*, agar sang target audiens dapat membaca judul buku cerita ini dengan mudah dan nyaman. Warna yang digunakan dipilih dengan menggunakan palet warna dari tari gandrung yaitu, merah dan juga kuning.

Gambar 1. Tipografi judul terpilih

Konsep Visual Desain Karakter

Pada perancangan buku ilustrasi interaktif yang berjudul "Ceriyos Semi : Aku Ingin Belajar Tari Gandrung" terdapat 4 karakter pendukung yang akan membantu jalannya alur cerita buku ini. Acuan visual karakter pun dibutuhkan dalam proses perancangannya. Acuan visual karakter sebagai berikut:

1) Gempi Nora Marteen

Karakter Semi pada cerita ini memakai pencampuran visual karakter Gempi Nora Marteen dan juga anak Perempuan Banyuwangi. Gempi Nora Marteen adalah anak pasangan artis Giselle dan Gading. Pada cerita ini Semi adalah gadis kecil berusia 10 tahun digambarkan memiliki sifat yang baik, pemberani dan pantang menyerah. Karakteristik tokoh Semi ialah tubuh pendek, pipi chubby, rambut pendek, warna kulit kuning langsat, mata coklat.

Gambar 2. Acuan visual karakter Semi

2) Rania Yamin

Karakter Arum pada cerita ini memakai pencampuran visual karakter Rania Yamin dan penari gandrung. Karakter Arum digambarkan memiliki kepribadian yang ceria, dermawan, tegas dan anggun. Sosok Rania Yamin adalah gambaran dan inspirasi yang tepat dengan kepribadian dari karakter Arum, tidak lupa dengan penggabungan visual penari gandrung dengan mengambil sosok anggunnya.

Gambar 3. Acuan visual karakter Semi

3) Widyawati

Karakter nenek pada cerita ini digambarkan memakai pencampuran visual karakter aktris senior widyawati dan nenek Banyuwangi. Nenek memiliki sifat yang baik dan dermawan. Nenek merupakan karakter yang penyayang, tegas dan juga baik. Widyawati sendiri merupakan aktris dengan perawakan karakter yang baik dan kiat mengambil karakter protagonis dalam setiap filmnya.

Gambar 4. Acuan visual karakter Nenek

4) Unique Priscilla

Karakter ibu pada cerita ini memakai pencampuran visual unique priscilla dan ibu Banyuwangi. Karakter ibu memiliki sifat yang hangat dan penuh dengan cinta. Dengan pemilihan Unique Priscilla yang memiliki paras yang hangat dan mengayomi tak lupa dengan mengambil visual dari ibu Banyuwangi yang sederhana akan melengkapi acuan visual dari karakter ibu.

Gambar 5. Acuan visual karakter Ibu

Desain Karakter

Dari beberapa acuan visual karakter sebelumnya berikut merupakan penggambaran visual karakter dalam bentuk ilustrasi sebagai berikut:

1) Desain Karakter Semi

Desain karakter Semi dengan menggunakan acuan visual Gempi dan anak Banyuwangi didapatkan 3 alternatif karakter dan juga 1 karakter terpilih. Pakaian Semi yang terlihat tomboy dan memakai celana didasari dari alur cerita yang merupakan petualangan, dimana Semi akan lebih aktif berpindah ke satu tempat ke tempat yang lain. Tak lupa dengan detail rambut yang diikat agar terlihat rapih dan tidak berantakan untuk karakter petualang. Pemilihan warna pada karakter ini diambil dari palet warna dari ciri khas warna tari gandrung.

Gambar 6. Desain karakter alternatif Semi dan yang terpilih

2) Desain Karakter Arum

Karakter Arum digambarkan sebagai penari gandrung dan juga karakter yang tegas namun anggun. Pakaian Arum diambil langsung dari kostum penari gandrung dari bagian badan sampai kaki. Warna yang digunakan pun menyesuaikan kostum para penari gandrung dengan perpaduan warna hitam, merah, kuning dan juga hijau, tak lupa dengan aksen motif gajah oling pada beberapa detail kostum tersebut. Tak lupa tataan rambut menggunakan sanggul kecil khas para penari.

Gambar 7. Desain karakter alternatif Arum dan yang terpilih

3) Desain Karakter Nenek

Penggambaran karakter Nenek yang merupakan sosok protagonis dengan sifat yang baik dan juga dermawan. Karakter nenek digambarkan menggunakan pakaian khas para nenek yang memakai daster panjang dan juga luaran yang nyaman. Selain itu, karakter nenek juga digambarkan dengan rambut yang putih untuk menggambarkan karakter nenek yang tua.

Gambar 8. Desain karakter alternatif Nenek dan yang terpilih

4) Desain Karakter Ibu

Penggambaran karakter Ibu yang merupakan sosok Ibu dari karakter Semi memiliki sifat yang hangat dan penuh cinta. Maka dari itu karakter Ibu digambarkan dengan perawakan yang baik dan juga lembut, menggunakan baju yang menggambarkan sosok keibuan yang hangat. Pemilihan warna pun disesuaikan dengan sifat ibu yang hangat dan penuh cinta.

Gambar 9. Desain karakter alternatif Ibu dan yang terpilih

Berdasarkan paparan hasil karya yang tercipta perancangan ini berfokus pada pembuatan desain karakter dari buku ilustrasi interaktif "*Ceriyos Semi : Aku Ingin Belajar Tari Gandrung*". Desain karakter dibuat untuk membantu penyampaian alur cerita dan pesan-pesan yang terdapat dalam buku, dengan itu dibutuhkan sebuah riset yang baik agar karakter yang dirancang dapat menyampaikan alur dan juga pesan yang terdapat dalam buku tersebut dengan baik.

Setelah melakukan observasi dan pencarian data didapatkanlah 4 tokoh yang memiliki karakter dan visualnya masing-masing yang membantu pengembangan buku ilustrasi interaktif "Ceriyos Semi : Aku Ingin Belajar Tari Gandrung". Dengan adanya karakter yang dibuat, diharapkan dapat membantu penyampaian alur, pesan dan juga gagasan yang terdapat dalam buku dan juga dapat menarik perhatian pembaca agar dapat memahami buku ini dengan lebih baik.

Gambar 10. Implementasi desain karakter pada *cover* buku

Gambar 11. Implementasi desain karakter pada beberapa halaman buku

PENUTUP

Penciptaan karya menghasilkan konsep visual dan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif berjudul *"Ceriyos Semi: Aku Ingin Belajar Tari Gandrung"*. Desain karakter yang dibuat menunjukkan sinergi antara unsur tradisional dan modern, mencerminkan tema utama cerita serta mendukung penyampaian pesan yang ingin disampaikan kepada audiens, yaitu anak-anak. Riset mendalam terhadap gaya ilustrasi, visual karakter, dan elemen budaya tari Gandrung menjadi dasar dalam pengembangan karya ini. Penggunaan gaya gambar kartun dengan penekanan pada pewarnaan tanpa garis tegas menghasilkan ilustrasi yang mudah dipahami anak-anak. Tipografi dan palet warna juga disesuaikan untuk mendukung daya tarik visual sekaligus meningkatkan keterbacaan.Pengembangan karakter visual dan atribut masing-masing berhasil memperkuat alur cerita serta menyampaikan sifat dan kepribadian setiap tokoh. Implementasi desain karakter pada sampul buku dan halaman-halaman di dalamnya mempertegas fungsi

visual untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman cerita

Pada penelitian dan pengembangan lebih lanjut topik yang sama dengan penelitian ini dapat memperluas manfaat serta dampak buku ilustrasi interaktif, baik dari segi edukasi maupun pelestarian budaya dengan pengembangan media interaktif tambahan**,** evaluasi respons audiens**,** penyesuaian untuk segmen usia lainnya**,** eksplorasi budaya lokal lainnya dan integrasi teknik ilustrasi eksperimental**.**

DAFTAR PUSTAKA

Arisandi, R. P. P., & kadek Yudiana, I. (2023). RECONSTRUCTION OF THE IDENTITY OF FEMALE FEMALE DANCERS IN 1975-2022. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, *7*(2), 676-689.

Creswell, J. W. (2020). Pengantar Penelitian Mixed Methods. *Pustaka Pelajar.*, Yogyakarta.

Devara, N., Alit Artawan, C., & Tri Wahyudi, A. (2017). *Perancangan Buku Panduan Interaktif Cara Menjaga Kesehatan Mata Melalui Olahraga Senam Mata Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*. http://sahabatmembaca.org/2015/12/09/jenis-picture-

Dewi, A. P. (2016). Komodifikasi Tari Barong di Pulau Bali (Seni Berdasarkan Karakter Pariwisata). *Panggung*, *26*(3), 222–233. https://doi.org/10.26742/panggung.v26i3.187

Enggo, R., & Mahardika, R. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, *7*(1), 82-88.

Fachri, A., Batubara, A., & Anggapuspa, M. L. (2021). PERANCANGAN POP-UP BOOK ILUSTRASI ETNIS BATAK SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA 9-10 TAHUN. *Jurnal Barik*, *2*(2), 108–120. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/

Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 131. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25

Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, *1*(1), 69-74.

Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *4*(3), 735–739. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452

Mirnayati, M., & Sumadewa, I. N. Y. (2020). Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok "Monyeh." *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, *2*(2), 51–58.

Rahmadani, G. D., & Wahyuni, I. (2023). Etnomatematika Pada Pola Lantai Tari Gandrung Banyuwangi. *Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities*, *1*(1), 13–21. https://doi.org/10.60076/ijstech.v1i1.16

Rahmadina, N. P., Nisa, D. A., & Sutejo, A. (n.d.). Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Mengenai Orang-orang Toxic. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, *8*(2), 2023.

Rifqi, T. J., Romadhona, M., & Masnuna, M. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Interaktif tentang Karawitan Jawatimuran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(6), 6297-6308.

Sari, M. K., Rulviana, V., Suyanti, S., Budiartati, S., & Rodiyatun, R. (2021). Budaya Literasi Sebagai Upaya Pengembangan Karakter pada Siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(1), 112. https://doi.org/10.30651/else.v5i1.6382

Setiyaningrum. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, *2016*, 217–219.

Wibowo, A., Ekonomika, F., Bisnis, D., Kristen, U., Wacana, S., Penti, E., & Fakultas Ekonomika, K. (2014). *PENGARUH PENGGUNAAN INFORMASI AKUNTANSI TERHADAP KEBERHASILAN UKM (Studi Kasus pada Sentra Konveksi di Kecamatan Tingkir Kota Salatiga)*.