



8.2%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 11 JUL 2024, 11:59 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.04% **CHANGED TEXT** 8.15% **QUOTES** 0.07%

Report #21988819

31 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Indonesia kaya akan warisan kebudayaan, termasuk adalah batik. Seni tradisional ini memiliki sejarah dan nilai yang tinggi. Batik menjadi kebanggaan Indonesia yang diwariskan secara turun menurun, dan memiliki variasi motif berbeda di berbagai daerahnya. Teknik melukis secara terus menerus pada kain dengan menggunakan lilin dikenal dengan nama batik (Sularso, 2009). Menurut Lisbijanto (2013), nama “batik” berasal dari bahasa Jawa, dimana a “amba” berarti tulisan dan “titik” mengacu pada proses penulisan dan penggunaan titik dalam pembuatan kain batik. Kebudayaan Indonesia tidak akan sama tanpa batik, yang diakui sebagai situs bersejarah dunia oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009. Berbagai tema, pola, dan desain yang terlihat pada batik memiliki konotasi filosofis dan semantik yang unik. Desain dengan gaya dan kualitas yang berbeda, seperti batik Linggo, dikenal sebagai motif. Mereka terdiri dari garis-garis dan fitur-fitur lain yang merupakan versi bergaya dari benda-benda yang ditemukan di alam. Desain batik Linggo Limbangan karya Pak Zachrony mampu bersaing dengan motif batik daerah lain di Tanah Air. Penemuan prasasti batu Lingga Yoni di Desa Gonoharjo tahun 1968 yang memiliki ukiran mahkota raja dan ratu serta hiasan seperti kepala ular dan kura-kura menjadi model motif batik Linggo. Kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat dapat ditingkatkan dengan

keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan, namun budaya ini harus terus dilestarikan. Corak bambu, anggrek bulan, daun biji cengkeh, biji kopi, dan padi merupakan contoh motif batik linggo yang mewakili keseharian masyarakat Desa Gonoharjo. Cara pembuatan batik Linggo Kendal secara tradisional masih menggunakan batik cap dan tulis (Dinas Kehutanan RI, 2018). **1** Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan batik adalah dengan memberikan edukasi kepada generasi penerus, khususnya generasi muda. **33** Mulai usia 4-6 tahun, yang disebut juga dengan “golden age”, batik sudah bisa dikenalkan pada anak. Perkembangan fisik dan psikis anak mengalami percepatan pada tahap ini. **1** Pembelajaran pada anak tidak hanya melalui membaca, tetapi juga dengan visual, karena setiap anak memiliki keunikan dan potensi kecerdasan yang beragam. Dari lahir hingga usia tiga tahun, anak-anak sudah menunjukkan kepekaan dan kemampuan berpikir yang memungkinkan mereka menyerap pengalaman melalui indera mereka (Theo & Martin, 2004). Memberikan pendidikan untuk memperkenalkan batik linggo seringkali ditemukan, namun masih kurang optimal karena pendekatan yang hanya menggunakan metode lisan tanpa dukungan buku edukasi membuat anak kurang tertarik pada batik. Tidak semua anak dapat sepenuhnya menerima pembelajaran hanya melalui pendekatan lisan. Anak-anak usia 4-6 tahun cenderung lebih suka menggunakan buku yang dapat mereka lukis dan warnai, termasuk gambar-gambar batik. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang batik, mempelajari proses pembuatannya, serta menghargai hasil karya batik (Setiawan dan Pradhikta, 2021). Berdasarkan permasalahan yang di dapat maka pentingnya untuk dilakukan perancangan yang mampu memberikan solusi pada anak paud di kendal dalam upaya mengedukasikan pengenalan batik linggo untuk usia 4-6 tahun dengan menggunakan media **1** buku ilustrasi berjenis busy book. Dengan menggunakan desain yang dapat mempermudah anak memahami cerita yang di visualkan melalui gambar yang menarik, sehingga menumbuhkan daya tarik anak dalam proses aktifitas belajar. **14** 1.2 Identifikasi Masalah Dengan mempertimbangkan konteks yang

dijelaskan sebelumnya, permasalahan berikut telah diidentifikasi: 1. Belum adanya media edukasi yang mengenalkan kesenian batik linggo pada anak paud di Kendal. 2. Belum ada buku ilustrasi yang menjadikan batik linggo sebagai objek utama pembahasannya. 14 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan konteks yang dijelaskan sebelumnya, permasalahan berikut telah diidentifikasi: 1. Bagaimana merancang desain buku ilustrasi yang menarik untuk anak paud sebagai media edukasi mengenal batik linggo? 2. Bagaimana merancang media buku ilustrasi yang mengedukasi secara tepat untuk membangun minat anak paud? 21 1.4 Tujuan Penelitian Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi sebagai berikut: a. Sebagai sarana alternatif untuk mengenalkan dan memahami seni batik linggo. b. Membantu guru dalam mengajarkan mengenalkan batik kepada anak paud menggunakan buku ilustrasi. 1.5 Manfaat Penelitian Keuntungan studi ini adalah: a. Masyarakat Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang semakin luas tentang buku ilustrasi, menggunakan teknik kombinasi bentuk dan warna yang tidak sesuai dengan anatomi sebagai sarana belajar yang menarik bagi anak usia dini. b. Instansi Sebagai salah satu alat yang sangat efisien dalam proses pengajaran supaya semangat dan terkondisikan. Bermanfaat bagi anak-anak paud di Kendal sebagai trobosan baru untuk pengembangan motorik anak dan tumbuh kembangnya karena adanya media yang berupa buku ilustrasi. c. Pembaca Manfaat penelitian untuk pembaca tentang buku ilustrasi batik linggo ini adalah memudahkan anak-anak untuk mengingat gambar dan materi yang disampaikan melalui ilustrasi tersebut dan anak-anak bisa menjadi kreatif. 1.6 Sistematika Penulisan Penyusunan struktur penulisan sebagai panduan untuk merangkai kerangka tugas akhir, serta memberikan gambaran tentang apa yang dibahas dalam penulisan mencakup: 1) Bab 1 Pendahuluan 2 Bab ini menjelaskan latar belakang masalah Batik Linggo yang berasal dari Kendal Jawa Tengah. 24 Selain itu latar belakang juga menjelaskan dengan identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. 2) Bab 2 Tinjauan Pustaka Bab tinjauan pustaka akan berii kajian teori yang

berhubungan dengan jurnal. 3) Bab 3 Metodologi Desain Bab metodologi desain menguraikan tentang cara atau langkah-langkah untuk mengumpulkan data analisa yang sudah di cari atau ditemukan dengan mengerjakan kerangka berpikir dari awal sampai akhir. 4) Bagian Akhir, Berisi daftar Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Tinjauan Pustaka Dalam proses ini, penulis mengambil beberapa informasi dari perancangan sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan pembandingan, baik kelebihan maupun kekurangannya. Selain itu, peneliti juga merujuk dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik penelitian penulis. Ini mencakup studi pustaka, referensi karya dan dasar teori yang digunakan. 2.1.1 Penelitian Berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK BONO Asep Kadarisman, Sri Soedewi, dan Elsa Syabilla Gianary membuat desain artikel jurnal “Merancang Buku Ilustrasi Sebagai Media Memperkenalkan Batik Bono pada tahun 2023, menurut Telkom University [8]. Penelitian ini akan membahas bagaimana keberlanjutan batik dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran sejak usia muda, serta membangun jaringan dan mengingatkan nilai jual produk Batik Bono. 3 Pada perancangan peneliti ini mengatakan bahwa buku referensi dengan ilustrasi dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat, dan menjadi buku dengan ilustrasi pertama yang mengangkat Batik Bono sebagai Objek Utamanya. Dalam perancangan, dapat disadari bahwa diperlukan pengetahuan akan Batik Bono agar dapat memahami dan mengenal budaya tersebut untuk dihargai dan diwariskan. Juga perlu adanya pemahaman terkait gaya ilustrasi, warna, font, layout, dan lainnya agar buku dapat dirancang dengan baik dan informasi dapat di terima dengan baik oleh pembaca. 2.1

15 2 Penelitian Berjudul 1 “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BATIK WARISAN BUDAYA NUSANTARA EDISI” BATIK SOLO SURAKARTA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK USIA 12-14 TAHUN. Perancangan dalam jurnal yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BATIK WARISAN BUDAYA NUSANTARA EDISI “BATIK SOLO SURAKARTA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK USIA 12-14 TAHUN.” yang disusun oleh Dicky Bima Anggara, dan Benny

Muhdaliha (2020) dari Universitas Budiluhur. Pada penelitian tersebut membahas media pengenalan batik Solo sebagai bentuk edukasi kepada anak-anak sehingga anak bisa lebih mengapresiasi batik sebagai warisan budaya nusantara dan selanjutnya bisa memahami proses pembuatannya. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa buku bergambar diciptakan sebagai produk akhir. Buku ini memiliki grafik yang menarik dan ramah anak sehingga mudah dipahami. 15 Bahan cat air yang digunakan untuk membuat gambar terinspirasi dari batik lilin, dan menggunakan kombinasi teknik digital dan cat air (manual). Mengingat anak-anak cepat mengasimilasi informasi dari ilustrasi berwarna cerah, buku ini berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien dengan menyampaikan pengetahuan dan informasi. Tujuan dari penelitian ini dan pembuatan buku ilustrasi “Batik Linggo” adalah untuk mengenalkan pembaca pada seni produksi batik. Guna mengumpulkan data untuk penelitian ini, dilakukan observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Namun target pasarnya adalah tempat perbedaan terbesar ditemukan. Penelitian ini menyasar anak-anak berusia 4-6 tahun, sedangkan penelitian sebelumnya terkonsentrasi pada anak-anak berusia 12-14 tahun. Hasil akhir dari penelitian tersebut berupa ilustrasi yang memperkenalkan gambar batik dan informasi terkait, sedangkan buku ilustrasi “Batik Linggo” menghasilkan buku bergambar yang memperkenalkan batik Linggo, alat membatik, dan teknik pembuatannya. Buku bergambar ini dimaksudkan sebagai sarana pendidikan yang menarik untuk menjelaskan dan mendidik anak-anak tentang tahapan pembuatan batik serta sejarah batik Solo, sehingga mereka dapat memahami batik sebagai warisan budaya nusantara.

2.2 Tinjauan Teori

2.3 Tinjauan Tori Utama

2.3.1 Batik Anak-anak harus belajar tentang batik sejak dini karena merupakan bagian penting dari budaya Indonesia. kata Rante Hestiasari “ One aspect of Indonesian cultural legacy, batik, is included in this study and presented to children on a new medium. One art form with a significant traditional component is batik. (Rante., 2016). Instruksi melukis



meliputi pembuatan batik. 20 Ungkapan bahasa Jawa “ambatik” yang terdiri dari kata “tik” yang berarti titik kecil dan “amba” yang berarti menulis, itulah asal mula nama batik. Menulis atau menggambar dengan menggunakan titik-titik dikenal dengan istilah batik. Batik bukan lagi sebuah kata kerja; sebaliknya, itu adalah kata benda yang mendeskripsikan sepotong kain batik. Oleh karena itu, membuat batik adalah proses pengaplikasian lilin cair berulang kali pada kain untuk menghasilkan pola titik atau garis yang tumpang tindih. 2.3.2 Batik Linggo Karya seni buatan tangan yang memiliki filosofi dan makna yang terkait dengan setiap polanya disebut Batik Pola Linggo. Batik linggo motif yaitu batik tradisional yang berasal dari daerah Kendal, Jawa tengah yang terletak di dusun Gonobarat, Desa Gonoharjo. Motif batik ini memiliki karakteristik dengan menggunakan pola geometris, simbol-simbol, dan palet warna yang sangat khas. Salah satu ciri khas motif batik linggo kendal ini adalah menggunakan simbol-simbol seperti Linggo (Maskulin) dan Yoni (Feminim), dimana dapat dimaknai simbol tersebut sebagai simbol kesuburan dan kepercayaan dalam agama Hindu. Terciptanya Batik Linggo motif pertama kali oleh bapak Zachrony, Sebab, ditemukan artefak tahun 1968 berupa prasasti batu di Desa Gonoharjo beserta hiasan batu berbentuk kepala kura-kura dan ular serta pahatan yang menyerupai mahkota raja dan ratu. Desain bambu dan anggrek merupakan salah satu tema batik linggo yang menggambarkan keseharian warga Desa Gonoharjo. bulan, beras, biji kopi, daun semanggi, dan lainnya. Batik Linggo Kendal masih dibuat secara tradisional menggunakan teknik batik tulis dan batik cap. (Departemen Kehutanan Republik Indonesia, 2018). Perlu adanya upaya pengenalan batik kepada anak-anak yang bertujuan untuk terus meningkatkan pelestarian kebudayaan untuk memperbaiki kesejahteraan dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan membuat batik linggo secara berkelanjutan. Anak-anak diajarkan cara mengenal corak dan motif batik sebagai latihan pembelajaran. Anak-anak dapat belajar mengenali dan menghargai warisan

budaya yang harus dilindungi melalui kegiatan ini. Namun, anak-anak muda di sini belum mendapat bimbingan membuat batik dari awal hingga akhir, karena masih kurangnya media edukasi yang membuat pengajar kesulitan mengenalkan batik kepada anak-anak usia dini (Tri Wahyuningsih, 2022).

2.3.3 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak-anak muda berusia antara empat dan enam tahun menunjukkan ciri-ciri yang berkaitan dengan bahasa, perkembangan fisik, dan rasa ingin tahu yang kuat. Mereka aktif dalam berbagai kegiatan yang membantu perkembangan otot mereka. Pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pengembangan kreativitas, karena melalui kreativitas, anak-anak dapat mengalami proses menciptakan, berimajinasi, dan memperoleh pengalaman baru yang bermanfaat dan berarti.

2.3.4 Media Edukasi Anak Usia Dini

Media pendidikan adalah alat untuk menyebarkan pengetahuan atau konten. **10 30** Kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah asal kata "media" dalam bahasa Inggris. **5** Media adalah suatu alat atau metode komunikasi yang digunakan sebagai agen intervensi, materi, atau instrumen, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Hobbs, 2011). Untuk membantu anak-anak memahami pelajaran yang diajarkan, penting untuk menggunakan media ilustrasi sebagai alat pengajaran dalam lingkungan pendidikan. **5** Media ilustrasi ini bisa berupa gambar grafis, foto, atau diagram yang disertai teks untuk memberikan klarifikasi atau melengkapi informasi yang disampaikan (Crockett et al., 2011). Oleh karena itu, media ilustrasi memainkan peran krusial sebagai pendukung dan penyedia informasi dalam konteks media edukasi.

2.3.5 Fungsi Media Edukasi Menurut Levie Lentz (2018)

fungsi media edukasi memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi Atensi 5 khususnya untuk membuat siswa fokus pada pembelajaran anak muda.
2. Fungsi Afektif Media mempunyai kekuatan untuk menggambarkan sikap dan perasaan yang dapat meningkatkan pembelajaran. **9 22**
3. Fungsi Kognitif Tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam visual difasilitasi oleh media (media visual).
4. Fungsi Kompensatoris Media yang

dapat digunakan oleh seseorang yang lambat dalam mengolah suatu informasi apabila disampaikan secara lisan. 2.3 **8** 6 Buku Buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu, dan halaman adalah salah satu sisi lembaran kertas (Iyan Sugihartono, 2015). Buku dapat menjadi sumber informasi yang sederhana dan berguna dengan memanfaatkan isi, gaya, struktur, desain, dan susunan berbagai komponennya. Mereka dapat memberikan penjelasan tekstual singkat disertai visual visual. Buku adalah kumpulan gambar tertulis pada lembaran kertas yang dijepit di satu sisi. Buku merupakan media massa paling awal dan masih dianggap sebagai sumber hiburan dan informasi yang paling intim (Wibowo et al., 2016).

2.3.7 Fungsi Buku Literatur yang baik dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Jenis buku sangat menentukan tujuannya. Penjelasan fungsi ini adalah sebagai berikut: 1. Sebagai sumber data yang dibutuhkan pembaca. Buku berfungsi sebagai media kreativitas, informasi, komunikasi, dan pendidikan berbasis membaca dan menulis. 2. Buku berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan yang dapat dipercaya dan benar. 3. Buku adalah suatu karya terbitan yang mempunyai daya tarik fisik tersendiri. Buku secara visual menarik dan dapat menarik pembacanya (Kusrianto, Adi, 2006).

2.3.8 Ilustrasi Gambar yang digunakan untuk mengisi atau menjelaskan sesuatu disebut ilustrasi literal, menurut Kristanto Parmadi dkk. (2015). Sebagai komponen penting dari grafik, ilustrasi dapat memiliki banyak bentuk, mulai dari titik atau guratan dasar hingga yang rumit. Dalam upaya artistik semacam ini, ilustrasi merupakan subjek tersendiri dengan tren sejarah dan perkembangan tertentu. Komponen desain buku yang dianggap mempunyai nilai daya tarik terbesar adalah ilustrasi. Ketika membaca novel bertema batik, ilustrasi akan mendorong pembaca untuk menggunakan imajinasinya. Dari sudut pandang bahasa Inggris, istilah ilustrasi mengacu pada gambar, foto, atau lukisan. gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan suatu dongeng atau menjelaskan suatu karya tekstual disebut gambar ilustratif. Dalam perkembangan selanjutnya, ilustrasi dapat

digunakan untuk mengisi kekosongan selain sebagai pendukung narasi. Misalnya di tabloid, majalah, majalah, dll. Ada banyak jenis ilustrasi, termasuk gambar, lukisan, grafik, karikatur, dan banyak lagi. (Soedarso, 2014) Supriyono Sugihartono (2015) menegaskan bahwa grafis berfungsi sebagai perangkat yang menarik perhatian dan memperjelas teks. Lebih lanjut, Supriyono menjelaskan bahwa ilustrasi yang sukses seringkali memiliki persyaratan sebagai berikut: 6 1. Jelas, informatif, dan mudah dikomunikasikan. 2. Membangkitkan emosi dan nafsu keinginan. 3. Memancarkan pesona yang kuat. 4. Berkualitas tinggi baik dari segi nilai kreatif maupun proses produksi. 2.3 9 10 9 Media Edukasi Menurut Gagne dan Briggs (2006), media pembelajaran mencakup perangkat seperti buku, komputer, kamera video, tape recorder, kaset, film, slide, gambar, gambar, dan grafik yang secara fisik digunakan untuk mengajarkan siswa isi rencana pembelajaran. . Menurut Lin, media pendidikan mengacu pada bagian sumber belajar atau benda nyata yang menampung bahan ajar. Dalam media pembelajaran, terdapat tiga tingkatan pembelajaran utama: simbolik (abstrak), ikonik (bergambar/gambar), dan pengalaman langsung (enaktif). Dalam upaya untuk mengambil informasi, kemampuan, dan sikap baru, ketiga tingkat pengalaman ini berinteraksi satu sama lain (Burnner, 2018). 2.3.10 Tujuan Penggunaan Ilustrasi b. Informasi atau pesan yang ingin dikomunikasikan diperjelas melalui penggunaan ilustrasi. c. Tujuan ilustrasi adalah untuk menambah variasi pada bahan ajar, menjadikannya lebih menarik, inspiratif, dan komunikatif sekaligus menyederhanakan informasi bagi pembaca. d. Pembaca lebih mudah mengingat pemikiran atau ide yang disajikan melalui gambar. 4 Karena gambar dapat menyampaikan ide yang rumit dan luas dalam ruang terbatas, gambar dapat membantu menyelamatkan presentasi. Putra dan Lakoro (2012) menyatakan bahwa ilustrasi dalam buku dimaksudkan untuk memperindah atau memperjelas suatu narasi, tulisan, puisi, atau bahan tertulis lainnya agar teks tersebut lebih mudah dipahami melalui penggunaan gambar. 2.3.11 Fungsi Ilustrasi Ada banyak rutinitas

ilustrasi umum. Berikut ini adalah fungsi dari ilustrasi tersebut: 1. 2 3 4 6 Fungsi Deskriptif Peran deskriptif gambar adalah menggantikan penjelasan lisan dan naratif yang panjang mengenai objek. Hal-hal dapat diilustrasikan agar lebih mudah dipahami dan dipahami dengan lebih cepat. 2 3 4 6 7 2. Fungsi Ekspresif Tujuan ilustrasi adalah untuk membuat suatu gagasan, sentimen, maksud, keadaan, atau konsep abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami. 2 3 4 7

3. Fungsi Analitis atau Struktural Bagian demi bagian aspek suatu objek atau sistem proses dapat diperlihatkan secara detail dengan menggunakan ilustrasi. untuk memudahkan pemahaman. 2 3 6 7 4. Fungsi Kualitatif Membuat daftar tabel, grafik, kartun, gambar, gambar, dan simbol adalah penggunaan umum metode ini. 2 3 7 2.3 12 Jenis-jenis Ilustrasi Bentuk gambar bervariasi sesuai dengan tampilannya. Selain yang lain adalah: 1. Ilustrasi Naturalis 7 Gambar yang secara akurat menggambarkan bentuk dan warna realitas\ yaitu benda-benda yang ada di alam tanpa perubahan atau penambahan apa pun disebut ilustrasi naturalis. Gambar 2. 1 Contoh Gambar Ilustrasi Natularis (Sumber: www.pinterst.com) . 16 2. Ilustrasi Dekoratif Gambar yang berfungsi sebagai hiasan pada gambar lain dengan menggunakan bentuk yang disederhanakan atau dibesar-besarkan disebut ilustrasi dekoratif. Gambar 2. 2 Contoh Gambar Ilustrasi Dekoratif 8 (Sumber: www.pinterst.com) 3. Ilustrasi Kartun Gambar kartun adalah gambar dengan bentuk yang menggemaskan atau ciri-ciri yang unik. Kartun biasanya digunakan sebagai ilustrasi dalam publikasi anak-anak, komik, dan buku bergambar. Gambar 2. 2 3 Contoh Gambar Ilustrasi Kartun (Sumber: www.pinterst.com) 4. Ilustrasi Karikatur 9 Gambaran yang sangat satir dikaitkan dengan ilustrasi karikatur. Ketidakseimbangan proporsi fisik terlihat pada gambar. Gambar ini sering terlihat di surat kabar atau publikasi. Gambar 2. 4 Contoh Gambar Ilustrasi Karikatur (Sumber: www.pinterst.com) 5. 8 Ilustrasi Buku Pelajaran Gambar buku teks, termasuk gambar ilmiah dan gambar bagian, berfungsi untuk memperjelas teks dan deskripsi kejadian. Bentuknya bisa berupa bagan, gambar, atau gambar dari alam. Gambar 2. 5 Contoh Gambar Ilustrasi

Pelajaran (Sumber: www.pinterst.com) 10 6. Ilustrasi Khayalan Gambar yang dihasilkan melalui proses kreatif disebut ilustrasi imajinasi. Gambar seperti ini sering digunakan dalam buku komik, novel, dan ilustrasi dongeng. Gambar 2. 6. Contoh Gambar Ilustrasi Khayalan (Sumber: www.pinterst.com) 2.4 Tinjauan Teori Perancangan 2.4.1 Perancangan Proses desain dilakukan dalam beberapa tahap, tidak semuanya selesai dengan cepat dan tanpa insiden. 5 18 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008), desain adalah proses mengatasi permasalahan dengan menggunakan kreativitas untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Kapasitas untuk mengembangkan beberapa jawaban potensial terhadap suatu permasalahan dikenal sebagai desain. Jika menemui kesulitan tertentu, desain dalam komunikasi visual dapat dilihat sebagai proses menggabungkan ide dan prinsip desain ke dalam format yang menarik secara visual. Perancangan dalam desain terbagi menjadi enam tahapan dalam proses tersebut, yaitu: Tabel 2. 1 Perancangan Dari beberapa langkah di atas dapat dipahami dengan cara sebagai berikut: 2. Tahap konsep Ide adalah gambaran suatu objek dalam proses non-linguistik. Ide pemikiran yang dihasilkan dapat diterapkan untuk menentukan tujuan, kelangsungan hidup, dan segmentasi audiens pasar yang akan dituju. Di bidang desain komunikasi visual, untuk mengatasi permasalahan. 11 3. Tahap Media Untuk mencapai suatu tujuan, studi kelayakan terhadap media yang tepat dan sukses harus dilakukan untuk memastikan keberhasilan pasar dan komunitas. Ada beberapa pilihan media yang tersedia, antara lain cetak, outdoor, elektronik, dan lainnya. 4. Tahap Ide Kreativitas sangat penting saat menciptakan konsep untuk menciptakan sebuah karya yang menawan dan berdampak serta mudah diterima oleh penonton. 5. Tahap Data Proses pemilihan data harus diselesaikan berupa data teks atau gambar sebelum membangun suatu desain. Data yang dimasukkan terdiri dari data estetika, yaitu penyajian berbagai elemen untuk meningkatkan nilai estetika pesan, seperti backdrop, frame, atau efek lainnya. Selain itu terdapat informasi edukatif yaitu berupa gambar,

teks, atau judul. 6. Tahap Visualisasi Pada titik ini, penggabungan komponen desain dan konsep desain menjadi penting untuk menghasilkan visualisasi yang layak, indah, dan efektif. 7. Tahap Produksi Setelah melalui beberapa tahapan, tahap manufaktur merupakan tahap terakhir dalam proses perancangan. Sebaiknya temuan desain dilihat sebelum produksi dilakukan sehingga temuan tersebut dapat diverifikasi untuk melihat apakah temuan tersebut bebas dari kesalahan dan dianggap siap dipublikasikan. 2.4.2 Elemen Desain Unsur-unsur visual merupakan komponen yang saling terkait dalam sebuah karya desain dan memiliki penyesuaian yang spesifik satu sama lain. Prinsip desain didukung oleh kerangka organisasi di mana komponen visual ditempatkan. Ada beberapa aspek atau elemen yang diperlukan dalam desain, antara lain yaitu: 1.

Titik Gambar 2. 7 Titik Salah satu elemen paling mendasar dari desain grafis, baik digunakan secara tunggal atau berkelompok, adalah titik. 34

Dalam sebuah desain, komponen titik memberikan kesan komunikasi yang signifikan.

Jika titik-titik yang dikelompokkan menunjukkan kesatuan, maka titik potensial menjadi titik tunggal yang menandakan kelengkapan. Titik merupakan aksent yang dapat digunakan sebagai komponen ornamen, emosi, atau bahasa gambar dalam desain grafis. 2. Garis 12 Gambar 2.

8Garis Garis adalah salah satu komponen desain grafis yang terdiri dari kumpulan titik-titik berurutan yang dapat berfungsi sebagai titik fokus desain atau sebagai aksent. Selain itu, komponen garis dalam sebuah desain menawarkan kehalusan komunikasi yang relevan. 28

Ada beberapa cara untuk membentuk tepi atau kontur suatu benda: antara lain garis

horizontal, diagonal, zigzag, dan gelombang. 3. Bentuk Gambar 2. 27 9 Bentuk

Bentuk mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi; Bentuk adalah

suatu unsur yang mempunyai dimensi panjang dan lebar. Dengan kata lain, bentuk

tidak mempunyai substansi atau volume, sedangkan bentuk datar. Ada beberapa macam bidang dan bentuk ditinjau dari bentuknya, antara lain bentuk geometris, sudut, organik, dan tidak beraturan. a. Bentuk Geometris bentuk seperti persegi, segitiga, dan lingkaran merupakan

contoh bentuk geometris karena tersusun atas garis dan sudut yang kaku dan beraturan. Bentuk geometris ini merupakan salah satu bentuk dasar yang digunakan desainer sebagai titik awal saat berkreasi. b. Bentuk Organik Bentuk organik melengkung secara bebas, asimetris, dan fleksibel.

2.4.3 Warna

13 Gambar 2. 10 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier Menggunakan warna dengan baik sangat penting untuk menjaga minat penonton. Skema warna dan gaya gambar membantu mengarahkan pembaca melalui cerita. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih skema warna terpadu untuk setiap buku. Koherensi akan terganggu jika Anda memilih skema warna yang berbeda untuk setiap halaman. Hal ini memberikan kesan bahwa setiap halaman memiliki kisah tersendiri, sehingga menyulitkan pembaca untuk memahami apa yang terjadi dalam narasinya. Alternatifnya, desain yang kohesif dan konsisten dapat dicapai dengan tetap berpegang pada skema warna tunggal untuk keseluruhan buku. Hal ini memudahkan pemahaman dan kenikmatan cerita. Menurut teori Brewster (1831), warna terbentuk dari cahaya yang dipisahkan menjadi spektrum warna berbeda saat melewati suatu medium seperti prisma atau tetesan hujan. Warna juga memegang peran penting dalam desain karena dapat dipengaruhi emosi, persepsi, citra merk serta dapat digunakan untuk menciptakan tampilan visual yang menarik (Putra, 2020). Warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral adalah empat kategori warna.

1. Warna Primer (Primary Colors)

rona dasar yang murni dan tidak dapat diciptakan oleh rona lain. **12** Merah, kuning, dan biru adalah contoh warna primer yang mana menjadi warna dasar untuk menciptakan berbagai warna lain. Gambar 2. 11Warna primer

Sumber: Blogernas

2. Warna Sekunder (Secondary Colors)

Dua warna primer yang dipadukan dengan perbandingan yang sama menghasilkan warna sekunder. **12 26** Misalnya, kombinasi warna biru dan kuning menghasilkan warna **14** hijau, sedangkan kombinasi warna merah dan biru menghasilkan warna ungu. Dan warna oranye tercipta ketika warna merah dan kuning digabungkan. Gambar 2. **13** **12** Warna

3. Warna Tersier (Tertiary Colors)

Warna tersier adalah

warna yang dihasilkan dengan menggabungkan dua warna dasar. Misalnya, magenta tercipta ketika warna ungu dan merah digabungkan. Gambar 2. 13 Warna Tersier 4. Warna Netral (Neutral Colors) Warna yang bukan merupakan bagian dari kelompok warna sekunder dan tersier atau kelompok warna dasar disebut warna netral. 17 Jenis warna ini menjadi warna penyeimbangan warna lain menjadi terlihat fokus warna netral yang umumnya digunakan ialah hitam, putih, abu-abu, coklat, dan beige. Gambar 2. 14

Warna Netral Dalam buku warna penerapan pada desain disebutkan jika warna memiliki makna simbolis yang berbeda-beda dalam berbagai konteks. Warna juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau ekspresi tertentu, karena setiap warna dapat mengandung arti dan emosi yang berbeda-beda (Swasty, 2017). Tabel 2. 2 Makna Simbol Warna

Makna Simbolis 15 Warna Saat melakukan suatu aktivitas, warna merah sering dikaitkan dengan keberanian, kekuatan, semangat, energi, dan kegembiraan. Selain itu, merah yaitu warna merah darah yang hangat berarti kehidupan. Selain itu, merah merupakan warna yang diasosiasikan dengan kebesaran atau kejahatan, keduanya diasosiasikan dengan kekerasan. Oranye tercipta saat merah dan kuning digabungkan; warna ini memberikan kehangatan dan kekuatan. 23 Selain itu, warna oranye melambangkan kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, petualangan, dan ketenangan dalam hubungan romantis. Secara psikologis, warna kuning dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas mental dan otak. Hal ini juga menyampaikan kehangatan, optimisme, semangat, kegembiraan, dan kesenangan, yang semuanya dapat mendukung proses berpikir rasional dan analitis pada manusia. Kuning sering dikaitkan dengan kebijaksanaan, kreativitas, dan kebahagiaan. Warna biru memiliki makna kebijaksanaan, loyalitas, kecerdasan, dan keyakinan. Warna hijau memiliki makna pertumbuhan, kesuburan, kesegaran, keseimbangan, dan ketahanan. Serta memiliki emosional kuat dengan keselamatan, tenang. Warna hitam memiliki arti kekuatan, formalitas, dan tegas.

2.4.4 Tata Letak (layout) Saat membuat buku bergambar atau buku naratif, tata letak teks dan grafik

pada setiap halaman sangatlah penting. Tujuan buku bergambar adalah mengharuskan pembaca membaca teks dan visualnya. Keterbacaan suatu gambar akan terpengaruh bila ditempatkan 16 di atas kata-kata, dan sebaliknya. Sebaiknya tata letak teks dan gambar berbeda. Ketika sebuah teks memiliki backdrop gambar atau ilustrasi yang memenuhi seluruh halaman (full bleed), teks tersebut menjadi lebih sulit dilihat karena background gambarnya tidak detail dengan baik (Ghozalli, 2020). Ada tiga elemen yang menyusun tata letak: teks, visual, dan tak kasat mata (Anggarini, 2021).

a. Elemen Teks Tujuan dari komponen teks tata letak adalah untuk memberikan informasi yang akurat kepada pembaca.

b. Elemen Visual Visual dan gambar mungkin merupakan komponen pendukung yang tidak terkait dengan pesan informasi yang perlu Anda kirimkan, atau dapat menjadi elemen utama yang terhubung dengannya. Semua elemen gambar dalam layout termasuk dalam elemen visual.

c. Elemen Tidak Terlihat (Invisible Element) Elemen ini mengacu pada grid dan margin. Elemen-elemen ini tidak terlihat sampai desain tata letak dijalankan, itulah sebabnya mereka disebut sebagai elemen yang tidak terlihat. Intinya, margin adalah garis yang menunjukkan pemisahan antara tepi kertas dan area yang akan diisi komponen desain. Sedangkan grid merupakan garis bantu yang berfungsi untuk menentukan peletakan elemen desain. Grid terbagi menjadi beberapa jenis di antaranya:

1. Grid Gambar
2. Grid Grid merupakan sebuah panduan yang digunakan dalam penataan gambar dan teks, Itu terdiri dari margin dan garis vertikal dan horizontal yang membuat tata letak kolom. Tujuannya adalah menyusun teks agar pembaca dapat membaca dan memahaminya dengan mudah (Landa, 2014). Grid fundamental dibagi menjadi lima bagian, menurut Tondreau (2019); penjelasannya adalah sebagai berikut:

b. Single-Column Grid

Single-column grid digunakan untuk bahan-bahan yang tidak berhenti, seperti novel, laporan, atau esai. Titik fokus halaman, sebaran, atau layar perangkat adalah blok teks utama. Grid paling dasar yang hanya

berisi kolom adalah grid kolom tunggal. Kisi kolom tunggal sering terlihat dalam novel dan karya fiksi. d. Two-Column Grid Gambar 2.17 Two Column Grid Grid ini menampilkan dua blok kolom yang dapat menampilkan informasi terpisah, dan ukurannya bisa sama atau berbeda. Untuk kolom terpisah, kolom besar harus dua kali lebih besar dari kolom kecil. e. Multicolumn Grids Gambar 2.18 Multicolumn Grid 18 Beberapa kolom dalam kisi ini memberikan fleksibilitas lebih besar dibandingkan satu kolom atau dua kolom. Grid ini biasanya digunakan untuk majalah atau halaman web. f. Modular Grids Gambar 2.19 Modular Grid 13 Modular grid menampilkan perpaduan kolom vertikal dan horizontal yang menciptakan struktur di dalam area yang lebih kecil. Biasanya digunakan untuk tabel, grafik, kalender, dan surat kabar. g. Hierarchical Grids Gambar 2.20 Hierarchical Grids Grid ini memisalkan halamannya menjadi beberapa ruang secara horizontal. 2.5 Kerangka Berpikir Kerangka kerja diperlukan saat membuat desain untuk menentukan arah buku bergambar. Dalam kerangka konseptual tersebut, dibuatlah sebuah buku bergambar sebagai sarana pengajaran untuk memahami Agar perancangan buku bergambar ini dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan situasi saat ini, Linggo Batik menguraikan alur yang dilakukan peneliti mulai dari pemilihan judul. /topik, penyelenggara, sasaran, rumusan masalah, tujuan, latar belakang teori, pencarian data, hingga perancangan konsep. 19 Gambar 2.21 Kerangka Berpikir 2.6 Referensi Karya 2.6.1 Batik Bono Gambar 2.22 Buku Ilustrasi “Batik Bono” Sumber: Gianary (2022) Acuan pada perancangan buku ini dapat menjadi referensi dengan ilustrasi yang menjadi solusi untuk memperkenalkan batik kepada anak usia dini, dan menjadi buku dengan ilustrasi pertama yang mengangkat batik Linggo sebagai objek utamanya. Dalam perancangan, disadari bahwa diperlukan pengetahuan batik linggo agar dapat memahami dan mengenal budaya tersebut agar bisa dilestarikan dan diwariskan. Perlu adanya pemahaman terkait gaya ilustrasi, 20 warna, font, dan layout agar buku dapat dirancang dengan baik, dan informasi dapat diterima dengan baik oleh

pembaca. 2.6.2 Mewarnai Pola Batik (Book Set) Gambar 2. 23 Mewarnai Pola Batik Sumber: www.ebookanak.com Ebook Anak memproduksi buku ini pada tahun 2016 yang dirancang oleh Nurul Ihsan dan CMB Studio. Dengan desain dan tema batik yang beragam, buku ini mengajarkan anak cara mewarnai batik. Sejumlah komponen tersebut menjadi landasan referensi yang akan digunakan dalam buku ilustrasi batik Linggo. motif yang akan menjadi suatu objek pada bukunya dengan beberapa tulisan yang udah dimengerti. 21 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Tujuan dari desain penelitian ini didefinisikan secara tepat dalam kaitannya dengan tujuan yang telah dicapai. Penelitian yang efektif dan proses pemecahan masalah bergantung pada bentuk tujuan penelitian. tahapan melakukan kajian yang akan diterapkan pada pembuatan buku bergambar batik linggo sebagai sarana edukasi paud di Kendal mempunyai 3 tahapan: 1. Sebelum Produksi ☒ Meneliti topik Menelusuri fakta serta mengumpulkan data yang valid mengenai batik linggo di Kendal, mencari literatur, dan melakukan wawancara dengan pembuat batik linggo tersebut bapak zachrony, dan guru paud yang berada di kendal. ☒ Merumuskan masalah Kemudian dilanjutkan dengan uraian latar belakang berdasarkan data yang sudah terkumpul, sehingga peneliti mulai merumuskan identifikasi masalah. ☒ Menyusun konsep visual Menyusun konsep visual dan menciptakan sketsa, sekaligus menentukan media edukasi yang akan digunakan. 2. Produksi Tahapan produksi diawali dengan penyusunan garis besar sketsa yang dilanjutkan dengan pembuatan perencanaan buku edukasi berdasarkan konsep yang sudah ditentukan. Setelah menentukan media apa yang akan dibuat hingga melakukan perbaikan, maka hasil perancangan buku ilustrasi yang diharapkan sebagai media utama dan media pendukungnya seperti poster, feeds social media, dan lain sebagainya. 3. Setelah produksi Tahap terakhir adalah pascaproduksi, media publikasi yang telah ditetapkan, dapat berkembang ke tahap akhir karya. 3.2 Design Thinking Pendekatan “Design Thinking” akan menjadi kerangka penelitian ini. Lima langkah membantu

k proses desain yang dapat dibuat dengan menggunakan metode Design Thinking: berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji (Brown, 2009). Teknik dan alur kerja untuk membuat buku bergambar didasarkan pada langkah-langkah berikut. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, tinjauan literatur, dan observasi. Tinjauan literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai referensi teoritis dan variabel lingkungan mulai 23 dari publikasi dan website terpercaya hingga sumber buku ilmiah. Informasi yang dikumpulkan dari proses tinjauan literatur sering kali berfungsi sebagai landasan teoritis dan latar belakang. Langkah pertama dalam membuat peta empati adalah melakukan wawancara. Tujuan wawancara adalah untuk menguji ciri-ciri audiens yang dituju dan mempertimbangkan permasalahan dari sudut pandang topik desain. Tujuan dari metode kuesioner adalah untuk menentukan gaya dan tren visual yang paling populer dengan target demografis. Setelah seluruh data terkumpul, dilakukan prosedur analisis deskriptif untuk dijadikan landasan dalam mengembangkan ide-ide inovatif demi terciptanya buku ilustrasi batik linggo yang diperuntukkan bagi anak usia prasekolah. a) Empathize Untuk memahami dan mendalami permasalahan lebih jauh, proses desain dimulai dengan tahap empati. Observasi, wawancara khalayak sasaran, tinjauan literatur, dan penyebaran kuesioner dilakukan pada tahap ini untuk dijadikan acuan sumber data dalam perancangan. Tujuan dari wawancara yang dilakukan dengan narasumber sebagai representasi dari target audiens adalah untuk mengetahui seberapa sibuk anak-anak di sekolah dan bagaimana masing-masing guru menjelaskan pembelajaran kepada anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dijabarkan bahwa anak paud di Kendal terutama di desa Gonoharjo mengalami kesulitan untuk mengajarkan dan mengenalkan batik linggo yang berasal dari daerahnya, karena tidak ada media untuk mengenalkan batik linggo kepada anak sehingga batik linggo masih jarang diketahui. b) Define Pada titik ini, data yang diperoleh dilakukan analisis deskriptif. Permasalahan dalam pembuatan buku bergambar sebagai respons

terhadap tuntutan merupakan salah satu hasil analisis, serta penemuan signifikan mengenai ide dan desain imajinatif buku tersebut. Ditemukan bahwa tidak adanya media pengenalan batik linggo sehingga mengalami kesulitan anak untuk mengetahui apa itu batik linggo, sehingga guru/orang tua hanya mengajarkan lewat lisan saja tanpa adanya bantuan media ilustrasi untuk menjadi daya minat anak. Berdasarkan penemuan tersebut perancangan ini memfokuskan kepada anak paud yang berada di kendal dengan media ilustrasi. c) Ideate Selama fase ideasi, solusi inovatif terhadap tantangan dikembangkan melalui penggunaan pemetaan pikiran dan papan suasana hati. Tiga kunci visual pada desain ini diidentifikasi melalui proses peta pikiran: ramah, hangat, dan inventif. Selama fase moodboard, gaya visual yang sesuai untuk desain buku bergambar ini diidentifikasi. Desain ini menggunakan gaya gambar yang menampilkan anak laki-laki dan perempuan dari sudut pandang audiens yang dituju. Target demografinya, yaitu anak muda, sesuai dengan sifat gaya menggambar yang dipilih. 24 Skema warna buku grafis ini menyampaikan kesan yang secara umum menyedihkan, tetapi berdasarkan filosofi batik warna coklat itu melambangkan pribadi yang hangat, bersahabat, rendah hati, dan tenang. d) Prototype Prototype dalam perancangan buku ilustrasi “Batik Linggo” untuk anak paud di Kendal adalah contoh awal atau model percobaan yang dibuat untuk menguji dan mengembangkan konsep sebelum produksi massal dilakukan. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai pentingnya dan komponen utama dari sebuah prototype dalam konteks ini: 1. Validasi Konsep: Prototype membantu dalam memastikan bahwa konsep dan desain buku sesuai dengan tujuan edukatif dan menarik bagi anak PAUD. 2. Umpan Balik Awal: Dengan membuat prototype, desainer dapat memperoleh umpan balik dari pengguna awal (guru, orang tua, dan anak-anak) untuk meningkatkan desain dan konten buku. 3. Efisiensi Biaya: Mengidentifikasi dan memperbaiki masalah di tahap prototype lebih murah daripada setelah produksi massal. 4. Komunikasi Ide: Prototype memudahkan komunikasi

antara tim desain, ilustrator, dan lainnya, memastikan semua pihak memiliki pemahaman yang sama. Komponen Utama Prototype Buku Ilustrasi Batik Linggo

1. Desain Cover: Sampul buku yang menarik, menggambarkan tema batik, dan mencantumkan judul yang jelas.
2. Konten Ilustratif: Halaman-halaman dengan ilustrasi yang mendetail mengenai motif batik Linggo, disesuaikan dengan usia anak PAUD.
3. Layout Halaman: Tata letak teks dan gambar yang mudah dipahami anak-anak, termasuk penempatan judul, subjudul, dan elemen visual lainnya.
4. Teks Naratif: Penjelasan singkat dan mudah dipahami mengenai batik Linggo, sejarahnya, dan maknanya.
5. Aktivitas Interaktif: Halaman-halaman dengan aktivitas seperti mewarnai untuk melibatkan anak-anak menjadi aktif.
6. Material: Contoh material yang akan digunakan untuk buku, misalnya jenis kertas, tinta, dan bahan cover.

e) Test Pengujian, atau praktik melihat hasil desain dan interaksinya dengan pengguna, merupakan langkah terakhir dalam teknik Design Thinking. Target audiens diuji untuk desain ini, dan dari hasil prototipe ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan. Ini termasuk menyamakan gaya ilustrasi di setiap halaman buku dan menggunakan tipografi 25 kontemporer agar sesuai dengan tren prasekolah populer. Tindakan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja desain.

3.3 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Penelitian analisis dan deskriptif digunakan dalam metodologi penelitian kualitatif. dengan menggunakan landasan teori-teori yang dijadikan sebagai panduan untuk fokus pada penelitian berdasarkan yang ada.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat atau ruang tempat para ilmuwan melakukan penyelidikannya. Penelitian ini dilakukan di wilayah Kendal, Jawa Tengah. Peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara dan kuesioner-kuesioner reponden yang tinggal di Kendal Jawa Tengah. Terutama di Desa Gonoharjo dimana tempat tersebut adalah pembuatan batik linggo.

3.5 Proses Desain

a. Pre-Design Pre-design dari perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD

di Kendal melibatkan penentuan tujuan edukatif, meriset tentang batik Linggo, identifikasi kebutuhan pengguna, perencanaan konsep dan konten buku, serta pembuatan sketsa awal untuk memastikan desain buku menarik dan sesuai untuk anak PAUD yang berada di Kendal. ❑ Design Strategy Sebelum melakukan perancangan secara detail, strategi perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan difokuskan pada pemilihan gaya ilustrasi yang ramah anak, pengembangan konten edukatif yang sesuai untuk usia mereka, serta integrasi aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap budaya batik Linggo. ❑ Research Sebelum memulai perancangan, penelitian untuk buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan mencakup studi mendalam tentang sejarah dan makna budaya batik Linggo, serta pemahaman mendalam terhadap preferensi dan kebutuhan belajar anak-anak usia dini menggunakan kuisioner. ❑ User Person Sebelum memulai perancangan, identifikasi user persona untuk buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan mempertimbangkan karakteristik anak-anak usia dini, kebutuhan edukasinya, serta 26 peran penting guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran mereka. b. Design Tahap desain dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal mencakup beberapa langkah penting berikut: ❑ User Flow Desain untuk user flow dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan menggambarkan langkah-langkah interaksi anak-anak saat menggunakan buku, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan ilustrasi, aktivitas, dan informasi tentang batik Linggo untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. ❑ Sitemap Sitemap dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan mengorganisir secara hierarkis pada struktur konten buku, termasuk dalam halaman sampul, pengantar, konten utama mengenai sejarah dan motif batik Linggo, halaman aktivitas, dan penutup, untuk memandu pengguna melalui

pengalaman belajar yang terstruktur dan menyeluruh. ❑ Wireframe Desain wireframe dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal akan menggambarkan layout halaman-halaman buku, termasuk posisi elemen-elemen seperti teks, ilustrasi, dan aktivitas interaktif, untuk memvisualisasikan struktur dan navigasi yang akan diimplementasikan dalam buku tersebut. ❑ Visual Design Desain visual dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" akan mencakup pemilihan palet warna yang cerah dan menarik, penggunaan jenis huruf yang sesuai untuk membaca agar mudah dipahami, serta pengaturan estetika ilustrasi yang memikat anak saat membaca, semua dengan tujuan meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. 27 ❑ Prototype Prototype dalam perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" akan mengintegrasikan elemen-elemen seperti halaman sampul, halaman konten dengan ilustrasi dan teks pendek yang mudah dipahami, serta aktivitas interaktif seperti halaman mewarnai atau mencari gambar tersembunyi, untuk menguji pengalaman pengguna dan efektivitas pendekatan edukatifnya sebelum buku di produksi.

1. Pengembangan Konsep Visual❑ Pemilihan Gaya Ilustrasi: Menentukan gaya ilustrasi yang sesuai untuk anak PAUD, seperti karakter yang ramah anak dan warna-warna cerah.❑ Tema Visual: Mengembangkan tema visual yang konsisten, mencerminkan budaya dan estetika batik Linggo.
2. Desain Layout Buku❑ Tata Letak Halaman: Merancang tata letak setiap halaman, termasuk penempatan teks, gambar, dan elemen interaktif.❑ Desain Cover: Membuat desain sampul yang menarik dan mencerminkan isi buku.
3. Pembuatan Ilustrasi❑ Ilustrasi Karakter dan Motif Batik: Menggunakan karakter dan kain motif batik Linggo yang akan digunakan dalam buku.❑ Desain Interaktif: Menyertakan elemen interaktif seperti halaman mewarnai.
4. Penulisan Konten❑ Naskah Edukatif: Menulis teks yang informatif namun sederhana, sesuai dengan pemahaman anak PAUD.❑ Cerita dan Narasi: Mengembangkan narasi yang menarik untuk mendukung ilustrasi dan menjaga minat anak-anak.
5. Integrasi Konten dan Visual❑ Kombinasi Tek

s dan Gambar: Mengintegrasikan teks dengan ilustrasi secara harmonis untuk memastikan keterbacaan dan daya tarik visual. ✘ Penggunaan Font : Memilih jenis dan ukuran font yang mudah dibaca oleh anak-anak.

28 6. Desain Media Pendukung ✘ Poster Edukasi ✘ Xbanner ✘ Stiker ✘ Pin Penanda ✘ Totebag ✘ Tshirt ✘ Media Sosial 7. Prototipe dan Uji Coba ✘ Membuat Prototipe : Mengembangkan prototype buku dan media pendukung untuk diuji coba. ✘ Pengujian dengan Anak PAUD : Menggunakan prototype untuk mendapatkan umpan balik dari anak-anak, guru, dan orang tua. c. Post Design 1. User Testing Setelah menyelesaikan desain, buku ilustrasi "Batik Linggo" untuk edukasi PAUD di Kendal akan menjalani uji coba pengguna untuk memastikan keefektifannya, dengan melibatkan anak-anak, guru, dan orang tua sebagai peserta untuk memberikan umpan balik tentang isi, desain, dan kegunaannya sebelum diproduksi secara massal. 2. Publish Setelah diselesaikan, perancangan buku ilustrasi "Batik Linggo" sebagai sarana edukasi PAUD di Kendal siap untuk dipublikasikan, menawarkan sebuah sumber belajar yang menarik dan informatif tentang budaya batik Linggo untuk anak-anak PAUD dan pendidik mereka. 25

3.6 Teknik Pengumpulan Data Data primer dan sekunder merupakan dua bentuk data yang digunakan dalam metode pengumpulan data penelitian ini. 29 Data primer mengacu pada informasi yang diperoleh peneliti dari sumber langsung, termasuk masyarakat itu sendiri. Contoh jenis data ini antara lain observasi, wawancara, dan tanggapan kuesioner. Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang dilihat di jurnal dan artikel di situs web terkait penelitian. 3.6.1 Data Primer 3. Observasi 29

Observasi yang dilakukan pertama kali peneliti yaitu mengunjungi tempat pembuatan batik linggo di Desa Gonoharjo tempat tinggal bapak Zachrony di Kendal Jawa Tengah. Disana peneliti mendapatkan data bagaimana memberikan edukasi membatik pada anak usia disini. Lalu setelah melakukan observasi ke tempat pembuatan batik linggo peneliti mendapatkan data dari salah satu guru yang berada di kendal, bahwa

hasil yang di dapatkan oleh peneliti yaitu belum adanya buku bergambar yang berfungsi sebagai sarana pengajaran di Kendal untuk mengenalkan batik kepada anak-anak. Akan tetapi ada beberapa yang menjual buku membatik untuk anak usia dini dalam bentuk buku cerita yang berisi tentang sejarah-sejarah batik di seluruh Indonesia sehingga anak masih belum mempunyai rasa minat yang tinggi. Pemberian edukasi mengenai batik linggo dilakukan di PAUD yaitu hanya menggunakan lisan saja. Gambar 3.1 Kegiatan Belajar 4. Wawancara Penelitian melakukan wawancara dengan Bapak Zachrony selaku pembuat pertama batik linggo yang berada di Kendal Jawa Tengah, yang terletak di Desa Gonoharjo. Pertanyaan dan jawaban dirangkum dalam tabel berikut. 30 Gambar 3.2 Wawancara Pak Zachrony Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Sumber: Bapak zachroni selaku pembuat Batik Llinggo Kendal No Pertanyaan Jawaban 1. Bagaimana awal terbuatnya batik linggo motif di kendal? Awal mulai terbuatnya batik linggo ini saya mengikuti pelatihan membuat batik yang di adakan dari dinas dalam pengembangan pembuatan batik cap dan batik tulis. Setelah itu saya mencari perkembangannya tentang peninggalan- peninggalan zaman dulu di Desa Gonoharjo. Dan bertemulah batu prasasti yang dimana batu tersebut memiliki ukiran yang unik dari batu tersebut berbentuk seperti kelamin wanita dan laki-laki, dengan ukiran seperti mahkota, kepala ular dan kura-kura. Batu tersebut sudah ada sejak dulu dimana baru tersebut menjadi batu kepercayaan Hindu di Desa Gonoharjo. Dan dari situ saya memulai membuat desain batik yang mengikuti batu prasasti tersebut untuk dijadikan batik khas linggo kendal. Hingga saat ini batu tersebut menjadi objek wisatawan msyarakat dari luar kendal dan warga 31 asing. 2. Bagaimana pandangan masyarakat lokal terhadap batik linggo, apakah dianggap sebagai bagian dari kebudayaan yang penting untuk dilestarikan? Alhamdulillah pandangan masyarakat terhadap batik linggo sudah mulai tahu sedikit demi sedikit dan mencoba memakai batik linggo. Dan kebetulan ASN dan beberapa sekolah sudah menggunakan batik

linggo karena rekomendasi dari bupati kendal saat ini. Agar batik sebagai warisan budaya bangsa ini yang sudah di akui UNNESCO sehingga menjadi manfaat untuk anak muda sekarang dan generasi yang akan datang. Sehingga sangat penting harus di lestarikan. 3. Apakah motif batik linggo ini sudah diresmikan oleh pamkot kendal pak? Motif batik linggo sudah di patenkan hak ciptanya oleh menkumham. 4. Motif apa saja yang sudah mempunyai hak ciptanya? Motif utama batik linggo yaitu batu prasasti linggo, adapun motif pendukung lainnya, motif beras padi, motif anggrek bulan, dan motif kopi. Batik linggo ini sudah dipatenkan dengan (Menkumham) 5. Batik linggo termasuk batik apakah? Batik linggo termasuk batik yang menggunakan tulis dan cap, sehingga bisa dinamakan batik cap dan batik tulis. 6. Dalam pewarnaan batik linggo menggunakan pewarna cat apa? Dalam pewarnaan batik linggo ini menggunakan pewarna batik alami yang dimana saya menanam semua tumbuhan yang akan dibuat sebagai pewarna. Pewarna yang saya hasilkan dari tumbuhan tersebut yaitu dari biji-bijiannya, daun, dan batangnya yang saya olah sendiri. 7. Media apa yang dibutuhkan untuk mengenalkan batik linggo? Media yang saya butuhkan untuk saat ini yaitu buku edukasi untuk anak-anak paud yang berada di kendal sebagai mengenal batik linggo. Karena guru yang berada di kendal terutama guru paud mereka mengajarkan tentang batik hanya secara lisan saja tidak menggunakan buku edukasi, sehingga anak kesulitan untuk 32 memahami. 8. Apabila akan dibuatkan buku ilustrasi sebagai media edukasi anak-anak apakah akan berminat? Ya, sangat berminat karena anak akan mengetahui mulai dari cara membuatnya, mengenal motifnya sehingga mereka bisa berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Apabila akan dibuatkan buku edukasi untuk anak-anak saya akan bantu untuk dipublikasikan di galerry. 9. Apakah saat ini batik linggo sudah di kenal? Batik linggo saat ini belum begitu dikenal. 5. Hasil Wawancara Dari hasil pencarian data melalui wawancara yang dilakukan oleh bapak Zachrony pembuat batik linggo yang telah membuka sanggar



untuk anak usia disini belajar mengenal batik linggo, beliau mengatakan bahwa batik linggo ini belum begitu terkenal dan batik linggo tidak untuk di produksi banyak, tetapi batik ini hanya dibuat banyak apabila ada pesanan saja karena yang menggunakan batik linggo sebagai seragam saat ini yaitu pegawai ASN dan pakaian seragam beberapa sekolah di Kendal. Pak zachrony mengatakan beliau lebih tertarik dengan memberikan edukasi kepada anak-anak usia disini tentang mengenal batik linggo. Beliau mengatakan kesulitan saat menjelaskan kepada anak-anak tentang batik linggo karena tidak mempunyai buku edukasi yang membuat anak mempunyai gambaran tersendiri. Anak hanya mendengarkan melalui lisan saja tidak dengan melihat buku edukasi. Tidak hanya pak zachrony saja tetapi guru paud di Kendal juga mengenalkan batik kepada anak-anak hanya dengan penjelasan secara lisan saja tidak sehingga anak kesulitan untuk memahami apa itu batik linggo, dan bagaimana cara membuatnya, dan motif apa saja yang menjadi ciri khas batik linggo. Makanya beliau mengatakan bahwa pentingnya dibuatkan buku ilustrasi sebagai sarana edukasi anak paud di Kendal agar lebih mudah memahami dan mengenal batik linggo. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan: a) Media pembelajaran mengenal batik sangat diperlukan untuk anak-anak usia dini. b) Perlunya alat pendukung pengajaran atau peraga dalam mengajar pembelajaran terhadap anak-anak usia dini. 3. Kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti disebarkan kepada guru paud yang berada di Kendal serta orang tua yang mempunyai anak usia dini. Batasan dari responden penelitian adalah pria dan wanita yang berdomisili di Kendal Jawa Tengah. berikut adalah hasil kuesioner yang dilakukan pada tanggal 20-25 Januari dengan total 31 responden. 33 34 No Data Kuesioner Penjelasan 1. Dari 30 responden, hasil kuesioner didominasi dengan responden yang berusia 27 tahun dengan persentase sebanyak 19,4% 2. Penelitian menetapkan pertanyaan kuesioner untuk pria dan wanita. Dari hasil tersebut peneliti, memperoleh responden sebanyak

83,9%. 3. Rata-rata pendidikan yang dilakukan oleh seorang responden dari data kuesioner penelitian adalah S1 dengan persentase sebesar 64,5%. Sedangkan yang terbanyak kedua adalah pendidikan SMA dengan persentase sebesar 35,5%. 4. Pekerjaan yang dilakukan oleh responden dari kuesioner penelitian adalah Guru dengan persentase 38.7%. selanjutnya persentase terbanyak kedua yaitu Ibu rumah tangga yaitu 19.4%. 5. Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa responden yang mempunyai anak pernah dikenalkan batik memiliki persentase sebesar 29%.

Tabel 3. 2 Data Kuesioner (Sumber: Guru dan orang tua yang mempunyai anak usia dini di Kendal) 4. Hasil Kuesioner Kesimpulan dari kuesioner ini adalah dengan adanya buku ilustrasi sebagai sarana edukasi anak mengenal batik linggo, diharapkan guru dan orang tua bisa mendapatkan media edukasi untuk mengenalkan batik linggo ke anak usia dini. Agar media buku ilustrasi ini bisa menjadi wadah khusus untuk anak berkreasi sesuai dengan imajinasi yang mereka punya dan anak bisa menjadi kreatif. 2. Kuesioner Merchandise Tabel 3. 3 Kuesioner Merchandise No Data Kuesioner Keterangan 1. Dari hasil kuesioner dapat 35 6. Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa sangat penting menurut guru dan orang tua bahwa mengenalkan batik kepada anak usia dini, karena selain untuk mengembangkan kreativitas bisa juga untuk membuat motorik halus anak menjadi bergerak sehingga anak bisa mengetahui nilai buday sejak dini. Karena batik yang akan dikenalkan mulai dari ragam hias (motif), cara pembuatannya, serta melakukan gambar sesuai dengan imajinasinya sendiri. dilihat bahwa anak-anak 85% lebih menyukai desain buku ilustrasi batik ini dengan suasana seperti kehidupan didalam nuansa per desaan. 2. Dapat dilihat dari hasil kuesioner terdapat 70% anak-anak usia dini menyukai karakter yang lucu dan mempunyai keunikan, desain yang dipakai yaitu gambar karakter anak kecil perempuan yang memakai pakaian batik. 3. Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa 90% media pendukung yang diperlukan untuk mengenalkan buku ilustrasi edukasi tersebut agar

menarik perhatian target audiens dan menjadi daya tarik menggunakan xbanner. 4. Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa anak-anak 60% lebih unggul memiliki minat dengan merchandise seperti totebag karena dari totebag tersebut bisa digunakan dari hasil karya motif batik linggo dengan imajinasinya yang mereka kerjakan. 5. Hasil Kuesioner 36 Kesimpulan dari kuesioner yang telah dibuat ini adalah anak-anak lebih menyukai desain untuk buku ilustrasi yang menggabungkan seperti suasa dipedesaan karena dengan tema yang digunakan yaitu batik, dan karakter yang digunakan yaitu seorang anak kecil perempuan dan laki-laki yang menggunakan pakaian batik. Lalu untuk memperkuat daya tarik minat anak- anak mulai dari pengenalan melauai xbanner sehingga anak menjadi ingin tau dan mencoba membuatnya, dan yang mereka kerjakan bisa dalam bahan apapun seperti canvas ataupun kain mori maka dari itu mereka lebih menyukai dengan adanya totebag sebagai merchandise yang akan mereka bawa dari hasil yang mereka kerjakan. 6. Dokumentasi

3.6.2 Data Sekunder 1. Hasil Studi Pustaka dan Reviews Jurnal Anak usia dini mengacu pada usia 0–6 tahun; ini juga disebut sebagai "masa keemasan" masa bayi. Penamaan pada golden age ini semata-mata dikarenakan pada masa ini anak dapat menerima informasi dan mengenal lebih banyak aktivitas. Sehingga pentingnya pendidikan yang menerapkan salah satunya yaitu mengenalkan batik pada usia dini. Metode edukasi mengenalkan batik melalui buku ilustrasi merupakan metode yang sebagai sarana mendorong kreativitas anak diperlukan dalam pendidikan anak usia dini. Pentingnya pengenalan batik kepada anak-anak usia dini; sayangnya, masih banyak yang kesulitan dengan bentuk seni dan kreativitas. Dibuatkannya buku ilustrasi sebagai sarana edukasi mengenalkan batik linggo kepada anak usia dini agar anak mudah mengetahui apa saja motif batik tersebut, bagaimana cara pembuatan batik, dan memberikan lebaran kain yang mengharuskan mereka bisa mengeluarkan kreatifitasnya dengan mewarnai batik tersebut dengan menggunakan cat air agar aman untuk anak-anak dalam pewarnaan. Sehingga anak tidak bosan dan tidak

ada rasa keterpaksaan saat mengerjakan aktivitas terbut. Dari hasil Studi Pustaka dan Reviews Jurnal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa: a. Fase anak usia disni merupakan fase dimana anak dapat menyerap informasi dan mempunyai rasa ingin tau yang lebih besar. b. Buku ilustrasi dapat menjadikan media yang cocok untuk mengenalkan batik kepada anak usia disni sehingga anak lebih mudah memahami. 3.7 Teknik Analisa Data Tiga langkah yang diambil dalam proses analisis data: reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data. Proses mengekstraksi informasi penting dari data yang nantinya akan digunakan disebut reduksi data. Data-data yang telah dijadikan point akan dijadikan satu data, selanjutnya data tersebut akan diberikan kesimpulan yang akan digabungkan dari prinsip-prinsip menjadi data yang akan digunakan. 37 3.8 Analisa Segmentasi, Targeting , dan Positioning Berikut merupakan acuan segmentasi berdasarkan analisis data dalam pembuatan perancangan buku ilustrasi: A. Segmentasi 1. **11 Target** Primer (Pengguna/ Audience) a. Demografis Usia : Usia 4-6 tahun Pendidikan : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan Kebangsaan : Indonesia c. Psikografis - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap buku ilustrasi mengenal batik. - Menyukai kegiatan belajar sambil bermain. d. Geografis Sasaran dari perancangan buku ilustrasi mengenai batik linggo ini adalah seluruh anak usia dini yang utama berada di daerah Kendal. Karena kurangnya media edukasi yang memberikan pemahaman tentang batik. 2. Target Sekunder (Pengguna/ Audience) b. Psikografis - Memanfaatkan sumber daya pendidikan seperti buku bergambar untuk mengajarkan anak tentang batik Linggo. - mengajar anak-anak dalam rentang usia 4–6 tahun. c. Geografis Sekolah di wilayah Kendal, Jawa Tengah, ditentukan berdasarkan observasi dan wawancara lokal, buku edukasi dengan menggunakan media ilustrasi mengenalkan batik linggo masih belum ditemukan. Sehingga guru masih kesulitan untuk memberikan edukasi tentang batik linggo terhadap anak usia dini. B. Targeting Peneliti

menentukan target audiens yang dituju berdasarkan segmentasi, berdasarkan target sasaran buku ilustrasi mengenal batik linggo sebagai media pendidikan adalah seorang anak kecil, berusia 4-6 tahun, yang senang belajar melalui permainan dan tertarik pada buku bergambar. Selain itu, orang yang menjadi instruktur dan berusia antara 25 dan 45 tahun. C. Positioning 38 Buku ilustrasi “batik linggo” sebagai media edukasi di Kendal mengenalkan motif dari batik linggo, cara pembuatannya, hingga teknik pewarnaannya. Untuk membantu anak mengembangkan kemampuan imajinatif dan kreatifnya, media buku mewarnai ini juga disertai dengan materi pendukung yang interaktif, serta memberikan interaksi antar guru dan murid. Media buku edukasi dalam bentuk ilustrasi ini dapat menjadi media pembelajaran serta pengenalan kesenian.

3.9 Strategi 5W+1H Analisa dapat digunakan untuk mengetahui perilaku target audiens terhadap permasalahan didalam penelitian. Kajian selanjutnya dengan menggunakan 5W+1H didasarkan pada data yang telah dikumpulkan: Tabel 3. 4 Strategi 5W+1H No 5W+1H Pertanyaan Jawaban

1. WHAT Apa permasalahan yang harus dijadikan sebagai rujukan untuk membuat media buku ilustrasi? Banyaknya guru yang berada di daerah Kendal Jawa tengah, mengajarkan anak untuk mengenali tentang batik hanya dengan menggunakan lisan saja, tidak dengan buku edukasi yang membuat anak menarik untuk mengetahuinya. Anak usia dini akan kurang ingin mengetahui batik apabila tidak dengan adanya media yang membuat mereka menarik untuk mengetahui dan ingin tahu karena anak lebih menarik dengan melihat langsung media dengan adanya gambar visual. 39

2. WHO Siapa yang akan menjadi target audiens dalam pembuatan perancangan buku ilustrasi batik linggo sebagai edukasi ini? Target audiens yang digunakan adalah anak usia dini di daerah Kendal Jawa Tengah. usia 4-6 tahun yang akan dijadikan sebagai sumber pembelajaran di paud atau dengan orang tua. 3. WHY Mengapa anak usia dini yang dijadikan tujuan utama untuk mengenal batik linggo? Mengapa harus dibuat buku ilustrasi mengenal batik linggo sebagai sarana edukasi?

Karena tujuan utama membuat perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk memebrikan pengetahuan yang bermanfaat kepada anak-anak paud mengenai warisan budaya batik linggo. Dan menggabungkan unsur-unsur pendidikan yang dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas anak-anak melalui buku ilustrasi.

4. WHEN Kapan waktu yang paling efektif untuk meluncurkan buku ini agar dapat menarik perhatian anak-anak dan pengajar? Meluncurkan buku ilustrasi batik linggo sebagai edukasi didukung dengan kegiatan lain, seperti mengadakan workshop kegiatan membatik dengan anak-anak atau dengan kegiatan seni lainnya. Karena akan dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak.

5. WHERE Dimana buku ilustrasi ini akan tersedia untuk diakses oleh anak-anak PAUD di Kendal? Buku yang sudah tersedia akan di taro di pusat kegiatan budaya dan seni (gallery) di kendal. Buku akan ditempatkan disana untuk menarik perhatian komunitas yang tertarik pada seni dan budaya lokal.

6. HOW Bagaimana buku ini akan dirancang untuk Desain buku ilustrasi batik sebagai sarana edukasi Anak-anak 40 memastikan daya tarik visual dan daya tarik anak-anak paud? di tahun-tahun awal perlu menyadari tuntutan dan ciri-ciri perkembangannya, dimulai dari warna, font yang sesuai, karakter yang menarik, kombinasi teks dan gambar, dan mengeksplorasi tekstur batik yang digunakan sehingga membuat anak aktif dengan aktivitas interaktif buku tersebut.

3.10 Analisa Pesaing Gambar 3.3 Contoh Buku Mari Mengenal Batik Bekasi Pada buku yang berjudul “Mari Mengenal Batik Bekasi”, memiliki kelebihan yaitu mereka menggunakan warna dan yang cerah dan menggunakan warna pastel. Buku ini sudah mulai dipasarkan sehingga sudah mulai banyak orang mengetahuinya dengan buku model ini. Tetapi kelemahan dari buku ini adalah masih banyaknya menggunakan tulisan yang panjang sehingga gambar ilustrasi yang dibuat ter tiban dengan teks yang digunakan. Dan buku ini juga memberikan pengalaman belajar yang sedikit monoton yaitu anak-anak hanya menggunakan tebak-tebakan saja seperti yang ada di dalam buku tersebut.

3.11 Analisa SWOT Pendekatan analisis SWOT yang

berbasis pada metode apresiatif digunakan untuk melanjutkan proses perancangan ini setelah selesai tahapan metode apresiatif berupa ide atau konsep, transformasi nyata dan fisik. Untuk membantu perancangan karya, data yang terkumpul akan dianalisis melalui analisis data. Analisis data dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang berkaitan dengan permasalahan utama yang diteliti, yaitu tata letak buku bergambar. 41 Pendekatan analisis SWOT digunakan untuk menganalisis data ketika mengembangkan buku bergambar. Teknik ini mengatasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Penulis menganalisis peluang, ancaman, kerentanan, dan kekuatan baik internal maupun eksternal dengan menggunakan metode SWOT untuk menyelesaikan permasalahan. Berikut temuan analisis data SWOT: BAB IV METODOLOGI DESAIN 4.1 Konsep Karya 4.1.1 Strategi Komunikasi Dengan menggunakan buku ilustrasi sebagai sarana edukasi, diharapkan sebagai salah satu upaya untuk mengenalkan dan melestarikan batik linggo kepada anak mulai dari usia dini terutama yang berada di daerah Kendal. Oleh karena itu buku ilustrasi ini akan menyediakan sebuah ilustrasi yang berkaitan dengan batik linggo serta beberapa penjelasan singkatnya yang diharapkan dapat meningkatkan daya minat belajar anak usia dini dan menambah pengetahuan mengenai batik linggo serta pembuatannya. Konsep strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan media ini menggunakan gaya bahasa yang lugas agar cerita lebih mudah diikuti oleh anak-anak. Untuk membuat gaya 42 bahasa lebih mudah dipahami dan diterima oleh target, kosakata dan frasa dibuat singkat dan lugas. 4.1.2 Strategi Media a. Media Utama 1) Format & Ukuran Lima poin disertakan dalam buku bergambar beserta tambahan materi pendukung interaktif berupa gambar. Buku ini berukuran 20 kali 20 sentimeter dan berbentuk persegi. sedangkan media pendukung interaktif berukuran 20 x 20 cm, seukuran buku. 2) Jumlah Halaman Totalnya ada dua puluh halaman, ditambah dua halaman tambahan untuk sampul depan dan belakang. 3) Bahan & Jenis Kertas Bahan board book/hard cover setebal 2 mm inilah yang digunakan dalam pembuatan

buku ilustrasi. 4) Bahasa Buku bergambar ini akan ditulis dalam bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca muda Bahasa Indonesia. b. Media Pendukung 1) Buku Panduan Menurut Adiwarna (2015), buku panduan adalah buku yang memberikan petunjuk dan informasi dengan mewajibkan pembacanya mengikuti petunjuk buku tersebut. 2) Media Sosial Media sosial dimanfaatkan untuk memberikan informasi kepada pembaca dan mempromosikan ketersediaan buku instruksional bergambar yang merupakan bagian dari rencana pemasaran batik Linggo. Selain itu, menyediakan sarana komunikasi dengan pembaca dan menjangkau khalayak yang dituju. 3) Merchandise Merchandise pendukung berfungsi sebagai semacam pengingat yang terhubung dengan media utama yang diperuntukkan bagi khalayak yang dituju. Stiker, pakaian jadi, dompet, dan poster merupakan beberapa produk yang dimanfaatkan. 4.1.3 Konsep Kreatif Berdasarkan analisis data pada bab sebelumnya, peneliti, seorang siswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir, menawarkan cara untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang dapat digunakan oleh guru prasekolah di Kendal sebagai alat pengajaran untuk memperkenalkan batik Linggo kepada siswanya. Serta menjadikan sebagai media acuan untuk pengajar yang berada di 43 Kendal mengenalkan batik kepada anak usia dini sehingga anak bisa belajar sambil mencoba secara langsung. Akibatnya, hal ini dapat bermanfaat bagi keterampilan motorik dan perkembangan sosial anak-anak.

4.1.4 Konsep Visual 1. Storyline Buku Tabel 4.1 Storyline Buku

Halaman Isi Buku Keterangan “Mengenal Batik Linggo Sampul depan Dalam sampul 3 – 4 Penjelasan batik linggo Informasi 5 – 6 Macam-macam motif batik linggo Informasi 7 – 8 Menjelaskan motif pertama batik linggo “Sekar Jagad Gula Aren Serta memberikan gambar dari motif tersebut yang anak bisa kerjakan untuk mewarnai gambar tersebut. Informasi & (Busy Book) 9 – 10 Menjelaskan motif pertama batik linggo “Anggrek Bulan” Serta memberikan gambar dari motif tersebut yang anak bisa kerjakan untuk mewarnai gambar tersebut. Informasi & (Busy Book) 11 – 12 Menjelaskan motif pertama batik linggo “Beras Padi” Serta memberika

n gambar dari motif tersebut yang anak bisa kerjakan untuk mewarnai gambar tersebut. Informasi & (Busy Book) 13 – 14 Menjelaskan motif pertama batik linggo “Buah Kopi” Serta memberikan gambar dari motif tersebut yang anak bisa kerjakan untuk mewarnai gambar tersebut. Informasi & (Busy Book) 15 – 16 Menjelaskan motif pertama batik linggo “kupu-kupu” Serta memberikan gambar dari motif tersebut yang anak bisa kerjakan untuk mewarnai gambar tersebut. Informasi & (Busy Book) 17 – 20 Cara pembuatan batik linggo Informasi Pewarnaan salah satu aktivitas untuk anak mewarnai salah satu motif batik menggunakan cat air. Busy Book Tempat Stiker Cover belakang 44 2. Konsep Visual - Visual Utama Menggunakan 2 tokoh seorang laki-laki dan perempuan sebagai karakter arahan mengenai menjelaskan batik linggo serta memberikan contoh beberapa motif batik dari batik linggo. Karakter yang digunakan juga berfungsi sebagai karakter pendukung informasi. - Visual Pendukung menggunakan persona pria dan wanita berbeda yang berfungsi sebagai sekutu visual buku. 3. Elemen Komponen-komponen buku bergambar dibuat secara lugas agar anak-anak lebih berkonsentrasi pada pendidikannya sekaligus membuat materi-materi di dalamnya mudah dipahami. Komponen yang digunakan dimaksudkan untuk membuat setiap halaman buku ini menarik bagi pembaca muda..

☒ Elemen yang Melambangkan Batik Linggo Gambar 4.1 Elemen Batik Linggo Gambar diatas merupakan elemen desain yang melambangkan motif batik linggo, elemen ini melambangkan penyu pada salah satu candi yang ditemukan di Kendal Desa Gonoharjo. Warna coklat pada elemen tersebut melambangkan bersahabat dan kehangatan sehingga sampai kepada pembaca.

☒ Elemen Pettern Batik Linggo 45 Gambar 4.2 Elemen Batik Linggo Elemen diatas merupakan elemen desain yang melambangkan motif penyu pada candi yang diberi nama linggo, yang ditemukan di Kendal pada Desa Gonoharjo. Motif ini digunakan untuk dibuat menjadi pattern karena menjadi motif yang mudah untuk diingat. Motif ini di ambil dari motif batik lingga yoni.

☒ Elemen Pita Gambar 4.3 Elemen pita Gamba

r elemen diatas merupakan elemen desain yang melambangkan pita berwarna orange memberikan kehangatan dan semangat, warna orange juga merupakan simbol petualang dan percaya diri serta ketenangan. Elemen yang digunakan ini diharapkan memberi tahu atau sebagai penanda bahwa buku yang digunakan untuk target audiens sehingga tidak salah saat membaca buku tersebut. ✖ Elemen Bubble Text Gambar 4.4 Elemen Bubble Text Gambar elemen diatas merupakan elemen desain berupa bubble text dimana elemen ini digunakan untuk mengisi text yang menjadi isi percakapan dari karakter yang digunakan dalam menjelaskan kepada anak-anak sehingga anak paham pada isi tulisan yang berada di dalam bubble text tersebut. Bubble text ini juga digunakan sebagai petunjuk untuk anak mengetahui langkah selanjutnya dari isi buku ilustrasi tersebut. 46 4. Warna Mengingat bahwa warna mungkin berdampak pada kondisi mental anak, buku bergambar kemungkinan besar akan menggunakan warna-warna cerah dan penuh warna. Warna-warna ini berasal dari riset pengguna termasuk anak-anak yang menyukai warna-warna cerah seperti biru, hijau, coklat, kuning, dan putih. Gambar 4.5 Color Pallete Buku Ilustrasi 5.

1 Tipografi Tipografi yang digunakan pada buku anak cenderung sederhana dengan ketebalan storke sehingga memudahkan anak dalam membaca tulisan tersebut (Kusrianto, 2009). a. Tipografi Cover Tipografi yang digunakan untuk cover depan dan belakang menggunakan Baby Snowman – Personal Use.

Gambar 4. 6 Google Font b. Tipografi Isi Buku Tipografi yang digunakan untuk isi buku adalah Arial Rounded MT Bold, Karena tampilannya yang mudah dibaca dan anatominya yang nyaman, jenis huruf ini menarik bagi anak kecil. 47 Gambar 4. 7 Google Font 6.

Layout Tata letak yang digunakan sesuai dengan temuan tinjauan pustaka, yang menunjukkan bahwa pemahaman teks dan gambar pada setiap halaman sangat penting untuk keberhasilan desain sebuah buku bergambar. Anak-anak dan orang dewasa yang harus membaca dari gambar hingga teks menemukan bahwa buku bergambar memiliki tujuan yang sangat penting. Sementara itu, grid dua kolom digunakan untuk mengatur teks

dan gambar ketika gambar dipisahkan untuk memberikan fleksibilitas, dan grid satu kolom digunakan untuk buku seni. Gambar 4. 8 Layout Single-Column Grid dan Two-Column Grid Sumber : Pinterest 4.2 Final Art Tahap ini adalah tahapan dari perwujudan media-media informasi yang telah ditentukan dan dibuat melalui tahapan-tahapan sebelumnya. Mulai dari pembuatan sketsa hingga proses memilih gaya visual, setelah melalui tahap demi tahap lalu semua berkas di simpan dengan bentuk (pdf) setelah itu dicetak menggunakan kertas jenis board book / hard cover untuk buku. Adapun format pdf untuk kebutuhan media pendukung lainnya seperti banner, T-shirt, Totebag, kaos yang variatif sesuai dengan lokasi penempatan pada fungsi masing-masing. 48 4.2.1 Media Utama 1. Karakter Utama Salah satu karakter utama cerita, toko karakter laki-laki dan perempuan, memainkan peran yang bersemangat dan ceria. Dua karakter ini yang memberikan pesan-pesan kepada teman kecil. Gambar 4. 9 Sketsa Eksplorasi Karakter Gambar 4. 10 Karakter Cewe 49 Gambar 4. 11 Sketsa Eksplorasi Karakter Gambar 4. 12 Sketsa Eksplorasi Karakter 50 4.2.2 Storyboard Storyboard yang dirancang untuk buku ilustrasi batik Linggo bertujuan sebagai media edukasi untuk anak-anak PAUD di Kendal. Setiap halaman dalam storyboard ini dirancang dengan elemen visual menarik dan teks yang sederhana, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini diawali dengan pengenalan batik Linggo, sejarahnya, alat yang digunakan dan proses pembuatannya. Kemudian, anak-anak diajak mengenal berbagai motif batik Linggo beserta maknanya. Untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan anak-anak, buku ini dilengkapi dengan aktivitas seperti mewarnai motif batik Gambar 4.13 Storyboard 4.3 Hasil Karya 4.3.1 Media Utama 1. Buku Perancangan Ilustrasi 51 Gambar 4. 14 Media Utama 4.3.2 Media Pendukung A. Media Sosial 52 Media sosial dimanfaatkan untuk mempromosikan keberadaan buku bergambar. Antara lain melakukan sosialisasi untuk mengoptimalkan potensi promosi buku ilustrasi “Mengenal Batik Linggo dan menyusun rencana pemasaran berbasis komunikasi timbal balik. Selain itu,

REPORT #21988819

berfungsi sebagai sarana komunikasi antara penulis dan pembaca, memungkinkan buku menjangkau khalayak yang lebih luas. Gambar 4. 15 Feeds Instagram Gambar 4. 16 Story Instagram B. Poster Baliho tersebut berfungsi sebagai pemberitahuan bahwa, bekerja sama dengan Galeri Batik Linggo di Kendal, telah diluncurkan buku berjudul “Menenal Batik Linggo . 53 Gambar 4.17 Poster C. Merchandise a. Sticker Dalam upaya mengingatkan mereka akan cita-cita tersebut, anak-anak yang tertarik dengan stiker memilih gambar dan situasi dari setiap karya seni di buku bergambar. Gambar 4.18 Sticker Batik Linggo b. Totebag Selain sebagai bahan iklan, totebag juga digunakan untuk mengangkut batik linggo dan alat canting atau pembuatan batik. Selain memiliki umur yang panjang, tote bag juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Tote 54 bag yang digunakan berukuran 30 x 40 cm dan dicetak dengan proses yang sangat baik sehingga gambarnya tidak rusak atau hilang. Gambar 4. 19 Totebag Batik LinggoX Banner X banner dimanfaatkan sebagai saluran untuk mengumumkan peluncuran buku yang menarik minat para tamu museum batik Linggo. Biasanya di tempatkan di depan toko gallery . Ukuran media yang dipakai yaitu 160 x 60 cm dengan material polyposter . Gambar 4.20 X Banner 55 d. T-Shirt Media ini berfungsi sebagai siasat bagi pembaca yang belum berpengalaman selain berfungsi sebagai pengingat dan penambah kegembiraan pembeli buku. Model lengan pendek digunakan untuk kaos ini, dan juga bersifat unisex yaitu wanita dan pria bisa menggunakannya. Ukuran Tshirt yang digunakan yaitu ukuran S (47 x 67 cm), ukuran M (47 x 73 cm), ukuran L (49 x 75 cm). Gambar 4. 21 Tshirt e. Pin Selain sebagai pengingat, media ramah anak ini juga dapat menandakan bahwa Anda telah membeli dan sedang membaca buku “Menenal Batik Linggo . Biasanya anak-anak menggunakannya sebagai hiasan pada pakaian atau tas jinjing yang dibawanya. Gambar 4.22 Pin Batik Linggo 56 BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Pada pengenalan buku ilustrasi Batik Linggo ini dapat disimpulkan bahwa buku ini bisa menjadi referensi dengan

ilustrasi yang dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan Batik Linggo kepada anak-anak, dan menjadikan buku ini dengan ilustrasi pertama yang mengangkat tema Batik Linggo sebagai objek utamanya. Dalam perancangan, dapat disadari bahwa diperlukan pengetahuan mengenal Batik Linggo terutama anak-anak yang berada di daerah Kendal Jawa Tengah agar dapat memahami dan mengenal budaya daerah tersebut agar untuk kemudian bisa menjadi diwariskan, juga perlu adanya pemahaman yang terkaid dengan gaya ilustrasi, warna, font, dan layout, agar buku tersebut dapat dirancang dengan baik, dan informasi dapat diterima dengan baik oleh pembaca. 5.2 Saran Rekomendasi berikut dapat penulis berikan kepada para pembaca yang akan melaksanakan perancangan Tugas Akhir berdasarkan rancangan Tugas Akhir yang berbentuk buku ilustrasi yang telah penulis selesaikan: 1. Karena buku ilustrasi Batik Linggo mempunyai waktu perancangan yang singkat untuk Tugas Akhir, maka diperlukan pertimbangan perancangan yang matang agar dapat memperoleh hasil yang terbaik. Peralnya, desain buku tidak hanya melibatkan gambar tetapi juga desain cerita, desain karakter, tata letak, skema warna, dan tipografi. 2. Siswa atau seniman lain yang membuat karya baru mungkin dapat menggunakan buku desain ilustrasi ini sebagai sumber. 57



REPORT #21988819

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.98% jurnal.unikal.ac.id https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/pena/article/download/1955/1200	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.91% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.84% www.nawadwipa.co.id https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-fungsi-ilustrasi-dalam-desain-gra..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.83% www.gamedia.com https://www.gamedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.65% eprints.uny.ac.id https://eprints.uny.ac.id/66853/3/Bab%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.61% repository.unpas.ac.id https://repository.unpas.ac.id/40727/4/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.57% instaprint.id https://instaprint.id/blog/fungsi-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis/	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.53% repo.palcomtech.ac.id http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/281/2/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.5% www.quipper.com https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/contoh-media-pembelajaran-kreat...	●



REPORT #21988819

INTERNET SOURCE		
10.	0.46% eprints.uny.ac.id https://eprints.uny.ac.id/62595/2/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.38% jom.fikom.budiluhur.ac.id https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/11/6	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.35% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/hot/read/5379774/warna-sekunder-adalah-campura...	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.34% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25933/4/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.3% eprints.itn.ac.id http://eprints.itn.ac.id/13055/2/1818111_BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.3% jom.fikom.budiluhur.ac.id https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/375/294/	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.25% kumparan.com https://kumparan.com/berita-hari-ini/pengertian-gambar-ilustrasi-peran-jenis-j...	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.24% jababekaresidence.com https://jababekaresidence.com/desain-interior-rumah/	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.22% repository.iainkudus.ac.id http://repository.iainkudus.ac.id/9753/7/7.%20BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.2% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/17914/9/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.19% katadata.co.id https://katadata.co.id/berita/nasional/61123a832231f/batik-trusmi-cirebon-war...	●



REPORT #21988819

INTERNET SOURCE		
21. 0.19%	eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/14501/2/BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.18%	jurnal.umj.ac.id https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/download/4449/3169	●
INTERNET SOURCE		
23. 0.17%	kumparan.com https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/filosofi-warna-oranye-perlambang-se...	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.17%	eprints.perbanas.ac.id https://eprints.perbanas.ac.id/570/4/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.16%	library.uir.ac.id https://library.uir.ac.id/skripsi/pdf/126410398/bab3.pdf	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.16%	senibudayasmk1.files.wordpress.com https://senibudayasmk1.files.wordpress.com/2013/01/3f295d01.pdf	●
INTERNET SOURCE		
27. 0.15%	goblockblog.blogspot.com http://goblockblog.blogspot.com/2014/12/unsur-unsur-seni-rupa.html	●
INTERNET SOURCE		
28. 0.15%	anyflip.com https://anyflip.com/seofn/wdys/basic	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.15%	etheses.uin-malang.ac.id http://etheses.uin-malang.ac.id/4293/1/02110084.pdf	●
INTERNET SOURCE		
30. 0.14%	eprints.uny.ac.id http://eprints.uny.ac.id/65664/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.12%	repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/48941/3/BAB%20I.pdf	●



REPORT #21988819

INTERNET SOURCE

32. **0.12%** core.ac.uk

<https://core.ac.uk/download/pdf/228074872.pdf>



INTERNET SOURCE

33. **0.11%** repository.uinsu.ac.id

<http://repository.uinsu.ac.id/13993/1/1.%20Buku%20Perkembangan%20Anak%...>



INTERNET SOURCE

34. **0.09%** kc.umh.ac.id

https://kc.umh.ac.id/21888/8/BAB_II.pdf



INTERNET SOURCE

35. **0.04%** bakai.uma.ac.id

<https://bakai.uma.ac.id/2022/01/27/pengertian-macam-dan-langkah-langkah-d...>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.07%** jom.fikom.budiluhur.ac.id

<https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/375/294/>