

BUKU ILUSTRASI WAYANG TIMPLONG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA NGANJUK UNTUK ANAK-ANAK

Fika Khoirun Nisa

Universitas Sebelas Maret

Kata kunci:

*Wayang Timplong, Nganjuk,
Buku Ilustrasi, Anak-Anak*

Abstrak

Wayang Timplong sebagai salah satu kesenian tradisional khas Nganjuk saat ini menghadapi ancaman kepunahan, terutama akibat kurangnya minat dan keterlibatan generasi muda. Minimnya eksposur terhadap warisan budaya lokal ini, menjadi salah satu faktor penyebab utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah diakses untuk mengenalkan Wayang Timplong kepada anak-anak. Materi pengenalan yang tersedia masih terbatas, baik dari segi jumlah maupun daya tarik visual dan naratifnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media edukatif yang efektif dalam mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Menjawab permasalahan tersebut, media buku ilustrasi berbasis komik sederhana dipilih sebagai solusi strategis yang dirancang untuk menarik minat dan membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak terhadap Wayang Timplong. Buku ilustrasi dipilih karena mampu menggabungkan narasi ringan dengan visual menarik dan mudah diakses. Metode yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah metode penelitian campuran yang dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu tahap persiapan dan tahap penciptaan. Tahap persiapan mencakup pengumpulan data, analisis 5W+1H, serta sintesis data, sedangkan tahap penciptaan meliputi proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penciptaan buku ilustrasi berjudul *Wayang Timplong* ini menjadi langkah penting dalam menghadirkan media edukatif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya melalui pendekatan visual yang interaktif. Diharapkan anak-anak tidak hanya mengenal, tetapi juga mencintai dan merasa memiliki kesenian tradisional ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan Wayang Timplong melalui media kreatif seperti buku ilustrasi mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap tradisi budaya lokal serta mendukung pelestariannya secara lebih efektif dan menyenangkan.

Keywords:

*Wayang Timplong, Nganjuk,
Illustration Book, Children*

Abstract

Wayang Timplong, one of the traditional performing arts from Nganjuk, is currently facing the threat of extinction due to the declining interest among younger generations. One of the main contributing factors is the limited exposure of this cultural heritage to children. Observational findings indicate a lack of innovative, engaging, and accessible educational media to introduce Wayang



©2025 Penulis.

Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses
terbuka di bawah lisensi
CC-BY-NC-SA

DOI:

10.59997/amarasi.v6i2.5436

Timplong to young audiences. Existing introductory materials remain scarce, both in quantity and in terms of visual and narrative appeal. This condition highlights an urgent need for effective educational tools to promote local culture among the younger generation. In response to this issue, a simple comic-based illustrated book was chosen as a strategic solution, specifically designed to capture children's interest and spark their curiosity about Wayang Timplong. The illustrated book format was selected for its ability to combine light storytelling with engaging visuals, while also being accessible across various educational settings. The development of this book employed a mixed-method approach, consisting of two main stages: the preparation stage and the creation stage. The preparation stage involved data collection, 5W+1H analysis, and data synthesis, while the creation stage included pre-production, production, and post-production processes. The creation of the illustrated book titled Wayang Timplong represents a significant step in providing an educational medium that not only conveys information but also instills cultural values through an interactive visual approach. It is expected that children will not only become familiar with this traditional art form but also develop a sense of appreciation and ownership toward it. The research findings indicate that introducing Wayang Timplong through creative media such as illustrated books can effectively enhance children's understanding of local cultural traditions and contribute to their preservation in a more enjoyable and impactful way.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan tradisi dan budaya, yang tercermin dalam keragaman suku, bahasa, dan adat istiadat yang tersebar di lebih dari 17.000 pulau. Setiap daerah memiliki keunikan tersendiri dalam seni, musik, tari, upacara adat, hingga kerajinan tangan yang diwariskan secara turun-temurun. Budaya-budaya ini tidak hanya mencerminkan kehidupan sosial masyarakat, tetapi juga memiliki nilai-nilai filosofis yang terkait erat dengan alam dan kehidupan spiritual. Setiap bentuk seni tradisional memiliki keunikan tersendiri, yang tercipta berdasarkan situasi dan kondisi lingkungan yang mendukungnya serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberadaannya. Seni tradisional tumbuh sebagai bagian dari kebudayaan yang mencerminkan dan mengekspresikan pemikiran serta reaksi masyarakat terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan mereka. Melalui seni, masyarakat dapat menyalurkan pesan dan tanggapan mereka terhadap dinamika sosial, ekonomi, dan alam di sekitar mereka. Salah satu bentuk tradisi kebudayaan adalah wayang. Wayang merupakan simbol kehidupan manusia. Setiap pertunjukan wayang tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang relevan dengan masyarakat, memberikan gambaran tentang kehidupan manusia dan bagaimana seharusnya manusia menjalani kehidupan dengan bijak dan penuh makna (Nurchahyo & Yulianto, 2021).

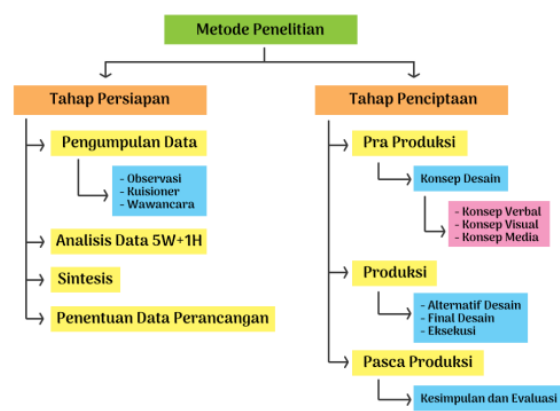
Kisah wayang mengandung banyak pelajaran moral dan karakter-karakter yang berbudi luhur, yang dapat menjadi pedoman hidup. Selain itu, kisah-kisah wayang memiliki kesamaan di sepanjang zaman, sehingga bisa diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Wardhani & Suprihandari, 2020). Wayang Timplong merupakan salah satu bentuk tradisi budaya yang berkembang di Kabupaten Nganjuk. cerita Wayang Timplong merupakan adaptasi dari kisah Panji Asmarabangun. Bentuk struktur Wayang Timplong menyerupai wayang kulit, namun yang memberdakan adalah bahan pembuatannya yaitu kayu (Dona et al., 2023). Bahan dasar pembuatan Wayang Timplong adalah kayu waru dan kayu mentaos yang banyak ditemui di daerah Pace, Kabupaten Nganjuk, sementara itu pada

bagian struktur tangan wayang terbuat dari kulit. Selain dipentaskan dalam berbagai perayaan seperti pernikahan, khitanan, dan nadir, pementasan Wayang Timplong juga digelar saat pelaksanaan upacara adat seperti nyadran atau bersih desa yang dilakukan pada bulan Sura (Muharram) (Dewi, 2018). Wayang Timplong menyajikan lima cerita utama tentang perjalanan hidup Panji Asmarabangun, yaitu Dewi Sekartaji Murco, Babat Alas Ploso Kuning, Asmarabangun Murco, Dewi Sekartaji Kembar, dan Jaka Lara. Pertunjukan ini biasanya digelar di desa-desa di Kabupaten Nganjuk saat acara bersih desa sebagai bagian dari upacara "ruwatan" untuk menolak bahaya dan bencana (Kusairi & Siswanto, 2020). Namun kondisi Wayang Timplong saat ini semakin kurang dikenal bagi masyarakat Kabupaten Nganjuk. Wayang Timplong dinilai tidak mampu bersaing dengan popularitas Wayang Kulit Purwa asal Jawa Tengah, sehingga ketika ada acara khitanan, pernikahan, atau perayaan lainnya, mereka cenderung memilih untuk menghadirkan hiburan Wayang Kulit Purwa atau jenis hiburan lainnya (Dona et al., 2023). Wayang kulit purwa banyak menampilkan kisah-kisah Mahabarata dan Ramayana, sehingga dinilai lebih memiliki nilai filosofis yang dalam. Selain itu, wayang kulit purwa banyak didukung oleh pelaku seni dan promosi yang lebih masif sehingga lebih familiar di kalangan masyarakat dan dianggap lebih prestisius, cocok untuk berbagai acara besar seperti pernikahan dan khitanan.

Kurangnya pementasan Wayang Timplong menjadi salah satu alasan utama masyarakat kurang peduli terhadap tradisi ini. Saat ini, Wayang Timplong hanya dipentaskan sekali dalam setahun, khususnya pada acara Nyadranan di Kepanjen, Pace, Nganjuk. Selain itu, saat ini di Nganjuk hanya ada satu dalang aktif yang mementaskannya. Jika situasi ini tidak segera ditangani, keberlangsungan Wayang Timplong akan semakin terancam dan berpotensi menghilang (Kusairi & Siswanto, 2020). Nilai penting Wayang Timplong tidak hanya terletak pada keberadaannya sebagai budaya lokal, tetapi juga dalam kontribusinya sebagai media Pendidikan dan pengajaran mengenai etika dan nilai-nilai moral melalui bahasa Jawa sebagai media untuk menyampaikan cerita, yang juga menjadi bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Masalah yang dihadapi oleh generasi muda saat ini adalah kurangnya pemahaman tentang seni wayang, termasuk kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan, alur cerita, serta bentuk-bentuk atau tokoh cerita yang memiliki makna dan simbol tertentu (Yana & Syafii, 2021). Sangat disayangkan apabila generasi mendatang tidak mengenal keberadaan Wayang Timplong yang memiliki keunikan berperan penting bagi keberlanjutan ekosistem kebudayaan Jawa Timur khususnya Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil kuesioner, 86% anak tidak mengetahui tentang Wayang Timplong. Hal tersebut dipengaruhi beberapa factor, salah satunya adalah kurangnya buku yang berfokus pada pengenalan Wayang Timplong. Berdasarkan data tersebut, penulis merancang sebuah buku ilustrasi berbasis komik sederhana yang memperkenalkan Wayang Timplong sebagai tradisi budaya asal Kabupaten Nganjuk, target audiens dari buku ini merupakan anak Sekolah Dasar dengan kisaran umur 6 hingga 8 tahun. Pengambilan target utama rentang usia tersebut dilandasi oleh fase tumbuh kembang anak yang bersifat realistis, ingin tahu, dan tertarik belajar hal baru. Pada fase ini anak-anak mudah tertarik dengan hal baru dikarenakan mereka memiliki rasa penasaran yang tinggi. Maka penting untuk menentukan media komunikasi yang tepat bagi anak-anak sebagai upaya memperkenalkan nilai budaya. Salah satunya adalah melalui buku ilustrasi. Cerita sederhana dan visual yang menarik dapat membantu anak-anak dalam menyederhanakan konsep rumit dan memahami hal baru (Wardani & Wulandari, 2023).

Menurut Waites dan Daniel (Gilang et al., 2018) Indikator kesesuaian konteks dalam ilustrasi buku anak meliputi: (a) menampilkan adegan penting dari materi; (b) merepresentasikan keseluruhan isi materi dalam bentuk yang lengkap dan jelas; (c) menggunakan strategi penyampaian pesan melalui gambar secara berulang untuk memperkuat daya ingat anak; (d) memperjelas materi yang disampaikan dengan gambar. Dengan demikian, buku yang menggunakan ilustrasi sebagai elemen visual pendukung akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan minat literasi anak. Diharapkan melalui buku ini, generasi mendatang dapat berperan dalam melestarikan tradisi budaya Wayang Timplong.

METODE



Gambar 1. Metode Penelitian (Sumber: Pradana & Masnuna, 2021)

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap penciptaan. Tahap persiapan mencakup pengumpulan data, analisis data, sintesis, dan penentuan objek desain. Sementara itu, tahap penciptaan terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Sugiyono, 2017).

1. Tahap Persiapan

1.1 Pengumpulan Data

- Wawancara: adalah proses pertukaran informasi antara dua orang sehingga menciptakan sebuah makna dan ide baru dalam suatu topik (Sugiyono, 2017). Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data primer mengenai buku ilustrasi anak serta pengetahuan dasar mereka tentang tradisi budaya di lingkungan sekitar. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada beberapa guru kelas (kelas satu hingga tiga).
- Observasi: merupakan pengamatan dengan memfokuskan perhatian pada objek yang diteliti dan melakukan pencatatan mengenai hasil (Prawiyogi et al., 2021). Peneliti telah melakukan observasi langsung terhadap target audiens, termasuk jenis buku yang disukai

mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki minat tinggi terhadap visual ilustrasi dalam buku.

1.2 Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan data yang kemudian diubah menjadi kesimpulan sederhana untuk menjawab permasalahan dan fenomena yang terjadi (Pradana & Masnuna, 2021). Tahapan ini memiliki tujuan untuk menganalisis hasil data yang telah terkumpul untuk mendapatkan penyelesaian dari permasalahan yang diidentifikasi. Metode yang digunakan adalah 5W+1H, yaitu what, when, where, why, who dan How.

1.3 Sintesis

Sintesis adalah penggabungan dari beberapa hasil data yang telah terkumpul dan membentuk kesatuan hasil akhir (Pradana & Masnuna, 2021). Sintesis ini nantinya difungsikan untuk menjadi acuan untuk mengembangkan perancangan media utama. Biasanya hasil sintesis berupa kata kunci, kata kunci ini nantinya akan dikembangkan menjadi isi konten dari buku ilustrasi.

1.4 Penentuan Objek Desain

Perancangan buku ilustrasi ini berfokus pada tujuan untuk mengajarkan dan memperkenalkan anak dengan tradisi dan nilai budaya di lingkungan sekitar mereka. Buku ini dirancang menggunakan pendekatan narasi ringan dan sederhana sesuai dengan preferensi anak-anak di rentang usia enam hingga delapan tahun. Tipografi yang digunakan pun dirancang dan disesuaikan dengan karakter anak-anak yang ceria dan menyenangkan, sehingga pemilihan typeface yang tidak kaku menjadi penting dalam hal ini. Selain itu, pemilihan jenis typeface juga harus tetap memperhatikan tingkat kejelasan dan keterbacaan teks.

Profil target audiens mencakup:

- a. Demografis: Anak-anak berusia 6-8 tahun
- b. Psikografis: Anak yang memiliki rasa penasaran yang tinggi dan senang membaca
- c. Geografis: Tinggal di Jawa Timur khususnya Kabupaten Nganjuk.

2. Tahap Penciptaan

2.1 Pra-Produksi

Tahap ini bertujuan untuk menyusun berbagai konsep desain, seperti konsep visual, media, dan verbal.

- a. Konsep visual meliputi: gaya ilustrasi, jenis font tipografi, pemilihan warna, dan penataan layout
- b. Konsep media mencakup: spesifikasi isi buku, jumlah halaman, dan ukuran buku.
- c. Konsep verbal mencakup: penyusunan sinopsis, strategi komunikasi, pemilihan judul, serta gaya bahasa yang digunakan.

2.2 Produksi

Tahap produksi menjadi bagian utama dalam perancangan buku ilustrasi ini. Pada tahap produksi, beberapa opsi desain dibuat untuk kemudian dievaluasi dan diseleksi untuk menentukan desain yang paling efektif serta sesuai dengan target audiens sebelum diterapkan pada media akhir dan dipublikasikan.

2.3 Pasca-Produksi

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan kesimpulan dengan meninjau kelebihan dan kekurangan selama proses produksi hingga hasil akhir perancangan. Hasil evaluasi yang diperoleh akan dijadikan pedoman untuk meningkatkan kualitas perancangan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan tradisi dan budaya, yang tercermin dalam keragaman suku, bahasa, dan adat.

1. Tahap Persiapan

1.1 Hasil Pengumpulan Data

Menurut hasil observasi, didapatkan data bahwa jumlah pementasan Wayang Timplong di Kecamatan Pace mengalami penurunan drastis.



Tahun	Perkiraan Jumlah Pementasan per Tahun
2005	18
2010	15
2015	7
2025	4

Tabel 1. Jumlah Pementasan Wayang Timplong Per Tahun (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Masyarakat kini lebih memilih hiburan modern dan populer seperti Wayang Kulit, Campur Sari, dan Orkes Dangdut. Minat warga Nganjuk untuk mempelajari seni Wayang Timplong juga sangat rendah. Meskipun sering dipentaskan, banyak masyarakat Nganjuk yang kurang familiar dengan kesenian ini. Saat ini, hanya tersisa tiga dalang Wayang Timplong yang aktif. Selain itu, dalam beberapa toko buku anak yang dikunjungi oleh peneliti, sulit ditemukan buku yang menyajikan informasi tentang Wayang Timplong. Buku yang tersedia lebih banyak menyajikan informasi mengenai wayang-wayang populer seperti wayang golek dan wayang kulit, dan buku yang tersedia berupa text book, sehingga berisi sedikit visual atau gambar, sehingga kurang menarik minat baca anak.

Setelah mendistribusikan 80 kuesioner kepada responden, diperoleh hasil berikut: a) 80% anak tidak mengenal Wayang Timplong b) 57% anak menyukai ilustrasi bergaya kartun dengan teknik digital painting yang tidak terlalu detail d) 82% anak lebih memilih buku dengan layout yang didominasi oleh gambar daripada teks. Kemudian, menurut hasil wawancara dengan guru kelas, didapatkan data bahwa dibutuhkan usaha yang besar untuk membuat anak-anak tertarik membaca. Kebanyakan dari mereka tidak memiliki kebiasaan membaca di lingkungannya. Mereka membaca karena ditugaskan oleh guru atau orang tua. Minat baca anak biasanya muncul apabila buku tersebut berisi cerita tentang tokoh yang mereka kagumi dan idolakan. Salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak enggan membaca adalah isi konten buku yang terlalu kaku, banyak teks dan gambar yang tidak menarik. Sehingga anak-anak tidak memiliki ketertarikan untuk membaca dan mudah merasa bosan dan berakhir bacaan yang tidak terselesaikan.

1.2 Hasil Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H (What, Who, When, Where, Why, How), hasil analisis didapatkan data sebagai berikut:

- What: Media utama hasil perancangan adalah berupa buku ilustrasi berbasis komik sederhana yang mengenalkan tradisi Wayang Timplong kepada anak-anak

b. Why: Tujuan buku ini dirancang adalah untuk mengajarkan anak-anak usia enam hingga delapan tahun untuk mengenal budaya dan kearifan lokal daerah mereka. Buku ini lebih banyak berisi gambar daripada teks, sehingga anak-anak lebih tertarik dan lebih mudah memahami cerita yang sederhana.

c. Who: Target audiens dari buku ini merupakan anak-anak usia enam hingga delapan tahun yang tinggal di Jawa Timur khususnya Kabupaten Nganjuk.

d. When: Masalah ini muncul di era globalisasi dan kurangnya media untuk mengadaptasi wayang ke dalam bentuk yang menarik bagi anak-anak.

e. Where: Masalah ini ditemukan di Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Proses pengumpulan data dilakukan di Kabupaten Nganjuk dengan mewawancarai beberapa siswa dan guru kelas 1-3 SD.

f. How: Perancangan ini menghasilkan buku ilustrasi berbasis komik sederhana dengan tujuan meningkatkan minat baca anak-anak.

Berdasarkan hasil analysis tersebut, mayoritas anak-anak belum mengenal Wayang Timplong sebagai tradisi budaya di daerah mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mengenalkan Wayang Timplong. Mereka hanya mengetahui jenis-jenis wayang populer seperti wayang kulit dan wayang golek. Oleh karena itu, buku ilustrasi berbasis komik sederhana dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Tujuannya agar anak-anak mudah memahami konten tentang Wayang yang cenderung sulit dipahami.

1.3 Hasil Sintesa

Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa anak-anak sangat memerlukan media pembelajaran yang memperkenalkan dengan tradisi budaya lokal daerah mereka, namun ketersediaan media pembelajaran berbasis visual masih sangat terbatas. Melalui perancangan buku komik sederhana ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang inovatif yang membuat konten materi Wayang Timplong jadi lebih sederhana dan menyenangkan. Isi buku bercerita tentang tokoh fiksi utama bernama Wawan dan Suna yang mendapat cerita tentang Wayang Timplong yang ditampilkan saat tradisi adat bersih desa di daerahnya. Cerita disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, sehingga memungkinkan anak-anak untuk mengerti isi buku tanpa bantuan guru atau orang tua.

Buku dicetak dalam ukuran A5 (portrait) agar gambar dan teks terlihat jelas serta dapat disimpan dengan mudah di tas anak-anak. Ilustrasi dibuat dengan teknik digital painting menggunakan gaya komik sederhana untuk menciptakan karakter yang menarik dan mengundang minat anak-anak.

2. Tahap Penciptaan

2.1 Pra-Produksi

a. Konsep Desain

Setelah melakukan sintesis, langkah berikutnya adalah menentukan konsep desain. Langkah pertama untuk menentukan konsep desain dimulai dari merumuskan kata kunci, kata kunci difungsikan sebagai panduan dalam penyampaian pesan yang ingin disampaikan. Kata kunci yang telah diperoleh dari proses mind mapping yaitu “Wayang Timplong dalam Upacara Bersih Desa”. Kata kunci ini dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang tidak hanya informatif, namun juga disajikan dengan kreatif dan menarik mengenai sejarah dan karakteristik Wayang Timplong.

Hal tersebut dapat dicapai dengan merancang buku ilustrasi berbasis komik sederhana tentang Wayang Timplong yang biasa ditampilkan di upacara bersih desa menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Tipografi yang digunakan adalah jenis huruf dekoratif dengan tetap mempertimbangkan keterbacaan dan kemudahan membaca. Layout yang digunakan adalah berupa layout komik strip sederhana sehingga hanya ada 2-3 panel dalam satu halaman, tujuannya adalah agar anak-anak dapat fokus ke isi teks dan tidak mudah terdistraksi dengan visual yang terlalu penuh dan banyak.

b. Konsep Verbal

Strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini berfokus pada pemakaian gaya bahasa yang sederhana sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mencerna isi buku. Tipografi yang digunakan juga disesuaikan dengan karakter anak yang cheerful namun tetap memperhatikan unsur keterbacaan dan kejelasan. Judul buku terdiri dari dua kata kunci utama yang langsung mendeskripsikan objek utama perancangan yaitu “Wayang Timplong” sehingga mereka tertarik untuk membaca. Strategi komunikasi dalam buku ini adalah berupa penggunaan jenis style ilustrasi komik strip sederhana, untuk menarik minat baca anak-anak.

c. Konsep Visual

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, konsep visual yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

a) Ilustrasi dibuat dengan teknik digital drawing menggunakan pendekatan komik sederhana yang terinspirasi dari kata kunci “Wayang Timplong dalam Upacara Bersih Desa”. Terdapat dua karakter utama dalam buku ini yaitu Wawan dan Suna, mereka digambarkan sebagai dua anak cerdas yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dikaitkan dengan konteks upacara adat bersih desa yang diadakan di Desa tempat Suna tinggal. Mereka tertarik dengan adanya pertunjukan Wayang Timplong yang dimainkan pada upacara tersebut. Penggambaran karakter dan gaya ilustrasi dibuat dengan visual kartun sederhana untuk menciptakan kesan menyenangkan dan lucu.

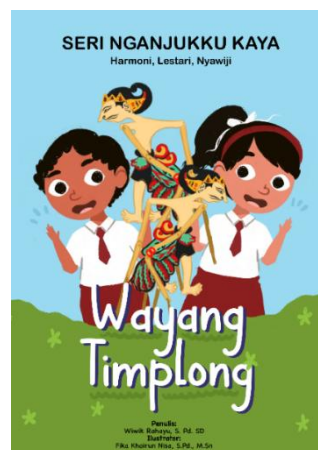
b) Penggunaan warna didominasi dengan warna-warna cerah namun tetap disesuaikan dengan warna objek sesungguhnya. Seperti langit yang berwarna biru, daun yang berwarna hijau, dan wayang yang diwujudkan sesuai dengan visual aslinya.

2.2 Produksi & Hasil Akhir Media

Media utama yang dihasilkan pada perancangan desain ini berupa buku cerita ilustrasi yang sudah selesai, dengan komponen visual yang mencakup cover dan isi buku.

a. Cover Buku

Di bagian depan cover, terdapat visual dua anak yang menggunakan seragam SD, dua anak tersebut merupakan tokoh utama dalam buku ini yaitu Wawan dan Suna. Di antara Wawan dan Suna terdapat visualisasi ilustrasi Wayang Timplong. Latar belakang yang digunakan berupa warna langit yaitu biru muda dan terdapat Semak-semak berwarna hijau pada bagian bawahnya. Kemudian pada bagian belakang cover, terdapat sinopsis cerita dengan visual ilustrasi yang sama dengan cover depan. Pada judul buku, warna font yang digunakan adalah putih dengan penggunaan shadow biru pada bagian belakangnya, hal tersebut bertujuan untuk memperkuat tingkat keterbacaan yang baik. Karakter typeface yang digunakan pun berbentuk fleksibel dan sederhana selaras dengan karakter anak-anak yang ceria.



Gambar 2. Cover Depan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 3. Cover Belakang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

b. Isi Buku

Konten buku berisi visual dengan teks sederhana yang mendukung penyampaian cerita. Ceritanya dibuat sangat sederhana, singkat, dan disesuaikan dengan usia anak-anak agar mereka lebih mudah mengerti isi buku.

c. Color Palette

Color Palette merupakan beberapa kumpulan warna yang dipilih sesuai dengan skema tertentu (Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, 2020). Perancangan buku ini menggunakan kombinasi warna cerah yang merupakan campuran dari warna hangat dan dingin, seperti merah, krem, hijau dan biru muda.



Gambar 4. Color Palette (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Citra serta identitas sebuah desain sangat dipengaruhi oleh pemilihan warna, oleh karena itu pengaturan warna dalam ilmu desain memiliki peran yang sangat penting (Effendi et al., 2019). Skema warna yang dipakai merupakan kombinasi dari variasi warna hangat dan dingin, seperti merah, krem, hijau dan biru muda. Latar belakang didominasi oleh warna krem, biru muda, dan hijau. Pemilihan warna-warna ini disesuaikan dengan cerminan dunia anak-anak yang identic dengan suasana yang cerah dan ceria. Selain menghadirkan nuansa ceria, elemen warna juga disesuaikan agar tetap terlihat natural mengikuti warna asli yang ditemui di dunia nyata, seperti warna seragam SD adalah merah putih, warna langit biru muda, dan warna daun hijau.

d. Tipografi

Comic Sans MS

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&* /\@:;)

Gambar 5. Typeface Comic Sans (Sumber: online-fonts.com, 2023)

Tipografi memiliki peran krusial dalam dunia desain. Pemilihan gaya huruf serta pengaturan tata letak tipografi dapat memengaruhi hasil suatu karya (Banyuasin, 2024). Isi buku menggunakan jenis typeface Comic Sans MS, pemilihan karakter dari typeface tersebut tergolong memiliki kesan yang fleksibel dan tidak kaku sehingga cocok untuk digunakan dalam komik sederhana. Selain itu, jenis typeface Comic Sans MS juga memiliki ukuran dan ketebalan yang cukup sehingga mudah dibaca anak-anak. Kemudian di tahap layouting hanya digunakan 2-3 panel saja dalam satu halaman. Selain itu, setiap panel hanya berisi satu hingga dua kalimat saja, ketersampaian narasi dalam cerita dibantu dengan adanya gambar yang lebih dominan pada setiap lembar halamannya. Tujuannya adalah agar sebuah gambar ilustrasi dapat menjalankan fungsinya dengan baik.

e. Karakter



Gambar 6. Karakter Suna dan Wawan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Terdapat dua karakter utama pada buku ini, yaitu Wawan dan Suna, mereka digambarkan sebagai anak Sekolah Dasar (SD) dari Kabupaten Nganjuk yang memiliki rasa penasaran yang tinggi, selalu bersemangat, dan periang.

f. Alur Cerita

Suatu hari, Wawan dengan semangat meminta izin kepada kakak Wiwin untuk menonton pertunjukan Wayang Timplong di Dusun Bongkal, tempat Suna tinggal. Setelah mendapat izin, sepulang sekolah Wawan dan Suna bergegas pergi ke rumah Suna. Di sana mereka bertemu dengan kakek Suyadi, melihat Wawan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap Wayang Timplong, kakek Suyadi dengan bersemangat menceritakan sejarah asal-usul tentang tradisi Wayang Timplong yang kini mulai sulit ditemukan. Berangkat dari cerita yang disampaikan kakek Suyadi, rasa penasaran Wawan belum juga hilang, ia semakin bersemangat untuk melihat pertunjukan Wayang Timplong pada acara bersih desa yang diadakan di Dusun tempat Suna Tinggal. Pada akhirnya, Wawan dan Suna pergi ke acara tersebut untuk menonton pertunjukan Wayang.

BUKU ILUSTRASI WAYANG TIMPLONG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN 197 BUDAYA NGANJUK UNTUK ANAK-ANAK



Gambar 7. Alur Cerita Buku Ilustrasi Wayang Timplong (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

2.3 Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, desain akhir dicetak menjadi menjadi buku yang terdiri dari 17 halaman menggunakan kertas art paper 160 gsm untuk isi buku dan 260 gsm untuk bagian cover dengan laminasi doff, sehingga hasil cetakan buku ringan untuk dibawa dan efisien dari segi biaya produksi. Setelah dicetak, buku kemudian dijilid Tengah (saddle stitch).



Gambar 8. Bapak Abu Khaer, Kepala BBGP Jawa Timur (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Buku ini telah dicetak dan diedarkan di beberapa SD Negeri di Kabupaten Nganjuk, Kantor Balai Besar Guru Penggerak Jawa Timur, Kantor Balai Bahasa Jawa Timur, dan Kantor Research Group for Heritage Cities and Management (HCCM) UGM.

SIMPULAN

Wayang Timplong sebagai salah satu warisan budaya lokal sedang menghadapi ancaman kepunahan akibat minimnya minat dan pemahaman di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, pengenalan Wayang Timplong kepada anak-anak menjadi langkah penting dalam upaya pelestariannya. Penggunaan media buku ilustrasi dinilai efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya Wayang Timplong secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan demikian, diharapkan buku ilustrasi ini dapat meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya melestarikan budaya lokal, sekaligus menumbuhkan kecintaan dan rasa tanggung jawab mereka terhadap warisan budaya tersebut.

REFERENSI

- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). *Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna Genetic Neural Network Application in Palette Selection for Scheme Design*. 6(2), 284–297.
- Banyuasin, M. K. (2024). *Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya*. 9(01), 46–56.
- Dewi, T. K. S. (2018). Panji Tradition in the Jaranan Jor and Wayang Timplong Performance Arts in East Java. *ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.17977/um006v2i22018p013>
- Dona, R. U., Mulyanto, M., & Margana, M. (2023). Character Wayang Timplong of Panji Asmarabangun Figure and its Relevance to the Pancasila Students' Profile. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 2846–2856. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3177>
- Effendi, A. K., Viatra, A. W., & Mubarat, H. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi “Just Do (Odle) It!” *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(1), 30–38. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i1.592>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p41-50>
- Kusairi, L., & Siswanto, D. T. B. (2020). Portraits of Puppet Art Timplong at District Nganjuk: Reduction of Local Culture in the Acceleration of Nowadays Era. *Islah: Journal of Islamic Literature and History*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.18326/islsh.v1i2.111-122>
- Nurcahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11440>
- Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 28–43. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3537>

- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Wardani, H. B., & Wulandari, E. (2023). *Designing Illustrated Children ' s Book for Elementary Student as a Media to Introduce Lurik*. 6(6), 34–39.
- Wardhani, P. S., & Suprihandari, M. D. (2020). Developing Human Resource Quality Using Traditional Indonesian Puppet Characteristics. *International Journal of Religious and Cultural Studies*, 2(1), 19–24. <https://doi.org/10.34199/ijracs.2020.04.04>