

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI BATIK BEKASI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Fatur Rahman<sup>1</sup>, Taufiq Wahab<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Telkom University, faturfebruari@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup>Telkom University, taufiqwahab.twa08@gmail.com

## Abstrak

Batik adalah warisan budaya Bangsa Indonesia yang mempunyai nilai budaya yang tinggi yang diwariskan turun temurun sejam zaman dulu. Batik juga memiliki peran yang sangat penting dalam kebudayaan dan perjalanan bangsa Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki batik tersendiri, dan memiliki ornament, corak, motif, Teknik, dan bahan yang berbeda. Banyak sekali Batik yang ada di Indonesia dan banyak juga Batik yang kurang terekspos atau diketahui oleh orang banyak, salah satunya Batik dari Bekasi. Bekasi kini memiliki Batiknya sendiri, walaupun masih terbilang baru di Indonesia. Maka dari demi mempertahankan kelestarian batik serta memperluas jaringan dan meningkatkan nilai jual produk Batik Bekasi diperlukan media edukasi sejak dini sebagai sarana edukasi produk tersebut.

**Kata Kunci:** Batik bekasi, Media Pembelajaran Interaktif dan Anak-anak SD

## Abstrack

*Batik is the cultural heritage of the Indonesian Nation which has high cultural values which were passed down until ancient times. Batik also has a very important role in the culture and journey of the Indonesian people. Almost every region in Indonesia has a special batik, and has different ornaments, patterns, motifs, techniques, and materials. Lots of Batik in Indonesia and also many Batik that are not exposed or owned by many people, one of them is Batik from Bekasi. Bekasi now has its own Batik, although it is still relatively new in Indonesia. Therefore maintaining the sustainability of batik and renewing the selling value of Bekasi Batik products requires media education early on as a means of education of these products.*

**Keywords:** Batik bekasi, Interactive Learning Media and Elementary Children.

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Batik adalah warisan budaya Bangsa Indonesia yang mempunyai nilai budaya yang tinggi yang diwariskan turun temurun sejaman zaman dulu. Batik juga memiliki peran yang sangat penting dalam kebudayaan dan perjalanan bangsa Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki batik tersendiri, dan memiliki ornament, corak, motif, Teknik, dan bahan yang berbeda. Batik adalah kesenian Indonesia yang terbilang unik, karena proses pembuatannya yang menggunakan lilin yang dipanaskan dan dituangkan dengan alat yang disebut canting. Batik adalah karya seni yang berharga di Indonesia, karena Batik memiliki makna dan ekspresi dari sang pengrajin. Batik tidak hanya mengekspresikan keindahan didalamnya tetapi juga memiliki sebuah makna dan nilai-nilai spiritual. Batik di Indonesia dinilai kaya dengan teknik simbol dan filosofi budaya masyarakat di Indonesia. Pada tanggal 2 Oktober 2009 telah menjadi hari yang sangat istimewa bagi bangsa Indonesia. Hari itu, Organisasi UNESCO telah memberikan pengakuan internasional: batik Indonesia sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-bendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity). Pemerintah pun menetapkan 2 Oktober sebagai Hari Batik Nasional bagi bangsa Indonesia.

Banyak sekali Batik yang ada di Indonesia dan banyak juga Batik yang kurang terekspos atau diketahui oleh orang banyak, salah satunya Batik Seraci dari Bekasi. Bekasi kini memiliki Batiknya sendiri, walaupun masih terbilang baru di Indonesia. Maka dari itu masih banyak orang yang belum mengetahui tentang Batik Seraci, terutama sebagian warga kota Bekasi. Perlu upaya yang lebih dari pihak pemerintah untuk mempromosikan Batik Seraci agar Batik khas Bekasi dapat diterima dan dikenal di khalayak. Batik Bekasi baru diperkenalkan pada tahun 2013 oleh pemerintah Bekasi.

Namun Batik Seraci ini masih memiliki hambatan, salah satunya kurangnya pengetahuan masyarakat tentang Batik Seraci tersebut, yang menyebabkan kurangnya informasi dan edukasi bahwa Bekasi memiliki Batik Betawi yaitu Batik Seraci. Bahkan orang Betawi pun banyak yang belum mengetahui tentang Batik Betawi dari Bekasi, dan juga dalam penyebaran Batik Seraci pun hanya ada satu tempat yang membuat masyarakat Bekasi belum tahu adanya Batik khas Bekasi.

Batik Bekasi kalah populer dengan Batik yang ada di daerah lain, kurangnya informasi sejak dini tentang Batik Bekasi membuat warga Bekasi tidak mengetahui keberadaan Batik tersebut. Padahal Batik adalah salah satu warisan lokal yang harus dilestarikan.

Kurangnya perhatian dari pemerintah dan masyarakat kepada batik membuat batik perlahan dilupakan, hingga negara sebelah banyak mengakui Batik Indonesia adalah milik mereka.

Tidak adanya media komunikatif yang memberikan gambaran tentang Batik secara menarik, mengakibatkan masyarakat lebih menikmati Batik dari sisi estetis daripada memperdulikan nilai-nilai yang ada dalam Batik tersebut. Padahal makna dan nilai yang terkandung dalam Batik tersebut, dapat disampaikan dalam bentuk yang menarik dan mudah untuk masyarakat pahami tentang nilai-nilai pada Batik, demi mempertahankan kecintaan terhadap budaya di Indonesia.

Menumbuhkan rasa bangga terhadap Batik patut dilaksanakan sejak dini, dilihat dari saat ini masih banyak masyarakat yang belum memiliki kesadaran tentang pentingnya kebudayaan di Indonesia. Mengedukasi masyarakat sejak dini dengan media yang mudah di pahami dan menarik memiliki keefektifan dalam penyampaian pesan yang ingin di angkat. Penyampaian kisah dan makna dalam motif Batik memiliki daya tarik tersendiri yang mudah dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman yang berbeda. Sama halnya dengan anak yang lebih tertarik melihat

gambar dibandingkan dengan tulisan yang panjang. Penyampaian kisah dan makna dalam motif Batik akan menjadi lebih efektif ketika terdapat gambar yang menyertainya. Dengan adanya ilustrasi dan penjelasan singkat yang ada akan membuat anak-anak lebih mudah menangkap pesan yang ada didalamnya dan menjadikan pengalaman yang tidak akan dilupakan, dan di harapkan akan diteruskan oleh generasi selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis menyimpulkan kurangnya tingkat kepedulian tentang Batik yang berasal dari kota Bekasi. Oleh karena itu, demi mempertahankan kelestarian batik serta memperluas jaringan dan meningkatkan nilai jual produk Batik Bekasi diperlukan media edukasi sejak dini sebagai sarana edukasi produk tersebut. Mengenalkan tentang Batik Bekasi kepada anak sekolah dasar yang berada di Kota Bekasi agar bisa mengedukasi Batik khas Bekasi sedari kecil agar tumbuhnya rasa kepedulian dan juga bangga terhadap Batik dari kota asal. Media edukasi yang akan dipakai oleh penulis adalah media buku ilustrasi interaktif yang memiliki isi tentang sejarah dan makna tentang batik dan juga ada beberapa konten yang membuat pembaca berinteraksi dengan buku tersebut. Media tersebut menargetkan anak sekolah dasar umur 9-12 tahun yang berada di Kota Bekasi agar mereka mengenal lebih dalam tentang Batik Bekasi tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

### Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti instrument kunci. Pengambilan sample sumber dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari generalisasi. (Sugiono, 2009:297).

#### A. Observasi

penulis melakukan kegiatan observasi dengan mengunjungi tempat pembuatan Batik Bekasi guna mengetahui apa saja kegiatan yang dilakukan disana dalam mempromosikan Batik Bekasi, dan mengunjungi beberapa Sekolah Dasar yang ada di Bekasi, Dinas Pariwisata Bekasi.

#### B. Studi Pustaka

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan referensi dari buku, catatan, dan laporan yang bersangkutan dengan, Ilustrasi, Batik, serta teori lain yang berhubungan dengan teori desain komunikasi visual. Penulis juga mencantumkan teori dari beberapa ahli dalam buku terkait agar membantu penulis dalam perancangan.

#### C. Wawancara

Melakukan kegiatan wawancara dengan pembatik Batik Seraci agar lebih tahu lebih dalam tentang Batik Bekasi dan juga mendapatkan data yang valid tentang Batik Bekasi, dan juga dapat tahu tentang makna dan sejarah tentang batik Bekasi.

## 3. KAJIAN TEORI

### A. Desain Komunikasi Visual

Menurut (Utama:2017) ilmuwan membagi warna menjadi dua warna additive dan warna subtractive. Warna additive biasa disebut warna primer yang terdiri dari warna merah, hijau, dan biru yang biasa disebut warna RGB (Red, Green, Blue). Adapun warna subtractive merupakan warna yang berasal dari warna pigmen yang terdiri dari cyan, magenta, dan kuning biasa disebut CMY (Cyan Magenta Yellow).

Menurut Sihombing (2015: 14) desain dapat memberikan hasil studi, sebuah pemikiran, penciptaan karya, dan kreativitas dalam desain, dan juga dapat memberikan sebuah solusi dalam memecahkan masalah yang ada dengan fungsi estetika.

Sebuah proses pemasaran yang baik terdiri dari berbagai langkah yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, Warna adalah salah satu unsur dalam seni

rupa yang paling relatif, seperti warna merah terang, diletakan diatas warna hijau gelap akan memberikan kesan yang berbeda apabila warna merah itu diletakan diatas warna kuning (Sulasmı Darmaprawira, 2002: 10a)

## B. Batik

Menurut (Ciptandi:2016), Batik tidak lagi harus dibawa nilai dan makna filsafat tradisional, tetapi dapat dibuat secara bebas sesuai dengan tren dan gaya hidup modern. Keduanya tidak dapat diperebutkan karena fakta bahwa mereka telah mampu berjalan secara sinergis.

Batik berasal dari kata “amba” yaitu menulis dan juga “tik” yaitu titik. Batik adalah kerajinan seni rupa yang memiliki filosofi tersendiri, memiliki karakter, dan juga nilai seni, dan telah menjadi bagian seni budaya di Indonesia sejak lama. Sebagai ikon budaya, batik merupakan kesenian yang mengandung sejarah yang sangat tinggi. (Widodo, dalam Atmojo 2008 : 6)

Wulandari (2011 : 76) berpendapat bahwa dalam batik memiliki dua komponen utama, yaitu warna dan garis. Komponen inilah yang membuat batik menjadi indah.

Wulandari (2011 : 76) Warna adalah spektrum tertentu yang ada dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

Pola batik adalah gambar awal diatas kertas yang nantinya akan dituangkan kedalam kain batik sebagai motif dan corak pembuatan batik (Wulandari, 2011 : 102).

Corak batik adalah hasil gambar pada kain dengan menggunakan alat membatik yaitu canting (Wulandari, 2011 : 104).

Wulandari (2011 : 113) Motif Batik adalah dasar atau pokok dari suatu pola gambar yang merupakan pusat dari suatu rancangan gambar, sehingga makna motif batik tersebut dapat diungkap.

## C. Buku

Buku dapat dibedakan menjadi beberapa jenis buku. Trim (2013) membedakan buku secara kreativitasnya, yaitu:

### 1. Buku Fiksi

Buku yang diciptakan oleh imajinasi penulisnya, buku jenis ini menceritakan kisah yang tidak nyata tetapi pembaca merasa seolah-olah cerita itu nyata. Buku jenis ini adalah kumpulan cerita pendek, novel, kumpulan puisi, dan kumpulan drama.

### 2. Buku Faksi

Buku berdasarkan cerita nyata dan tidak adanya penyamaran nama pelaku dalam cerita dan dikreasikan oleh penulis sesuai imajinasinya. Jenis buku ini adalah Biografi, autobiografi, kisah nyata, memoar.

### 3. Buku Nonfiksi

Buku berdasarkan data valid atau sebenarnya tanpa mengurangi atau menambahkan isi dalam buku tersebut. Buku jenis ini adalah buku referensi, buku pelajaran, kamus, ensiklopedia.

Menurut (Dee:2017) Untuk mempermudah anak dalam memilih sebuah buku yang ingin dibaca, ada beberapa kategori buku yang bisa dibaca oleh anak:

#### 1. Board Book & Capture Book (0-3 tahun)

Board book adalah buku yang memiliki halaman yang tebal. Untuk mencegah anak untuk merobek kertas buku tersebut.

#### 2. Picture Books (3-8 tahun)

Picture book adalah jenis buku yang mementingkan ilustrasi. Ilustrasi dalam picture book bukan sebagai pemanis atau dekorasi saja. Tetapi juga menjadi bagian dari cerita tersebut.

#### 3. Early reader (6-8 tahun)

Jenis buku ini ditujukan kepada anak-anak yang baru saja mencoba untuk belajar membaca. Buku ini memiliki kegunaan untuk anak belajar membaca dirumah.

#### 4. Chapter Book (7-10 tahun)

Jenis buku ini adalah jenis buku untuk anak yang ingin beranjak dari kategori early

reader menjadi novel. Buku ini adalah novel ringan untuk anak. Dinamakan chapter book dikarenakan cerita dalam buku ini dibagi menjadi beberapa chapter atau bab.

#### D. Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembaran kertas yang berjilid dan berisi tulisan atau kosong dan arti dari interaktif itu sendiri adalah adanya aktifitas yang bersifat melakukan aksi, antar hubungan dan aktif. Jika disimpulkan Buku Interaktif adalah lembaran kertas yang bersifat melakukan aksi antar hubungan .Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu bagian dari aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia. Saat ini, manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan oleh manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang belum dikenal sama sekali. Komunikasi juga memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia (Morissan, 2014:1-2).

#### E. Desain Komunikasi Visual

Ilustrasi dapat berbentuk macam-macam seperti karya seni, sketsa, grafis, karikatural dan makin banyaknya bitmap dan juga foto (Kusrianto, 2009:110-140)

Menurut Arumsari (2017), Ilustrasi dalam buku anak berguna untuk memberikan suatu gambaran tentang tokoh tentang tokoh atau karakter dalam cerita. Ilustrasi secara umum adalah gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.

#### F. Tipografi

Menurut Tinarbuko ( 2015 : 244) tipografi adalah sebuah ilmu tentang merancang huruf yang dapat diterapkan disetiap aset visual dan kepentingan komunikasi visual. Tipografi sendiri memiliki tujuan dalam penyampaian pesan dan informasi sama halnya dengan gambar tipografi menjadi salah satu unsur yang penting dalam penyampaian pesan secara komersial maupun pesan sosial. Perkembangan

tipografi sendiri pun mengalami kemajuan dengan adanya teknologi digital.

Tipografi memiliki sebuah tujuan untuk berkomunikasi dan memberi kesan artistik dalam pandangan Bauhaus, dalam waktu yang sama tipografi telah memiliki yang erat dengan desain identitas dalam perusahaan dan perancangan visual dalam dunia periklanan (Sihombing, 2015 : 116)

#### G. Layout

Layout adalah proses menata suatu aset visual dalam desain agar penyampaian pesan dapat dibaca. Di ibaratkan desain adalah arsitek dan layout adalah pekerjanya, karena dasar layout yang merupakan elemen yang membangun sebuah desain (Rustan, 2008 : 1)

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media interaktif dibuat dengan beberapa kombinasi jenis interaktif kedalam buku dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Dan menggunakan material cover buku hardcover dan material isi buku menggunakan art paper.

Penggunaan warna yang digunakan adalah soft pada ilustrasi seperti warna pastel. Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik brush digital painting.

Untuk typography sendiri menggunakan font yang berbeda pada judul menggunakan font handwritten untuk membuat kesan bermain didalamnya, pada sub-judul menggunakan sans serif untuk mensederhanakan dan gampang dalam pembacaan, begitu pula dengan narasi buku menggunakan font sans serif agar keterbacaan narasi dapat dibaca dengan mudah.

Untuk bahasa yang dipakai dalam buku adalah bahasa yang modern dan bahasa sehari-hari warga Bekasi agar membuat kesan yang menyenangkan dan juga santai dalam membaca.

Interaktif yang dipakai dalam buku ini adalah jenis interaktif kombinasi, karena dengan adanya kombinasi didalamnya anak tidak bosan dan akan dengan cepat

memahami pembelajaran yang ada didalam buku tersebut.

## 4.1 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### 4.1.1 KONSEP PESAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan penulis, diketahui bahwa pentingnya untuk mengenalkan budaya Indonesia dan melestarikannya sejak dini. Maka dibutuhkannya media interaktif yang mengedukasi anak-anak, sehingga anak-anak mampu membangun rasa bangga terhadap batik yang dimiliki oleh daerahnya di dalam media tersebut. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku interaktif, karena dengan media tersebut pesan yang disampaikan akan dengan mudah tersampaikan kepada anak-anak. Selain itu buku ini juga dapat mengedukasi anak-anak bagaimana cara membuat batik sehingga anak-anak paham bagaimana cara pembuatannya dan juga diharapkan mampu melestarikan batik yang ada di Bekasi ini. Peran ilustrasi dalam buku ini untuk mempermudah anak-anak dalam mengerti maksud yang disampaikan dan juga mampu membangun daya tarik anak untuk membaca maka isi dalam buku tersebut disajikan secara interaktif.

### 4.1.2 KONSEP KREATIF

Targer perancangan dari buku interaktif ini adalah siswa sekolah dasar yang berumur 9-12 tahun. Maka dari itu perlu upaya dalam penyampaian informasi dengan komunikasi bahasa yan disesuaikan oleh target agar informasi yang disampaikan mudah dan cepat untuk dimengerti.

Dalam perancangan buku interaktif ini, agar mudah dipahami oleh anak buku ini dibuat dengan alur cerita yang menggambarkan aktivitas sehari-hari seorang anak Juki dan temannya Gabus yang ingin mengenal batik Bekasi dan ditemani seorang pahlawan bernama Patriot.

Interaktif didalam buku ini menggunakan jenis interaktif kombinasi, menggabungkan interaktif pull tab, hidden objects, peek a boo dan games. Alur dari cerita ini adalah

pengenalan batik Bekasi dan cara membuat batik itu sendiri.

### 4.1.3 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini meliputi pada ilustrasi, jenis interaktif, karakter, layout, dan tipografi yang akan menjadi satu kesatuan dalam merancang

buku ilustrasi interaktif.

**Tabel 1 Konten Buku**

Konten Halaman	Pembahasan	Jenis Interaktif
Cover		
Isi	<p><b>Think</b> Juki adalah seroang pelajar Sekolah Dasar kelas 4 di kota Bekasi. Ia memiliki seorang teman bernama Gabus. Suatu hari Juki mendapat kabar bahwa batik Indonesia telah diakui oleh negara tetangga. Mendengar kabar itu Juki mengabarkan Gabus tentang berita itu, dan <del>juki menkawatirkan tentang batik Bekasi.</del> <del>Namun Gabus tidak mengetahui bahwa Bekasi memiliki batik.</del> Lalu <del>juki mengajak gabus bertemu dengan</del> seorang pahlawan yang bernama Patriot.</p> <p><b>Feel</b> Patriot <del>memberi tahu</del> kita tentang batik Bekasi dan juga mengajarkan mereka bagaimana cara membuat Batik, apa aja yang ada dalam batik, dan juga motif-motif ya ada didalam batik Bekasi tersebut.</p> <p><b>Do</b> Setelah mempelajarinya, Juki, dan Gabus membantu Patriot dalam menjaga dan melestarikan batik Bekasi dan juga batik yang ada di Indonesia, agar tidak dicuri oleh negara lain.</p>	<i>Pull tab, Peek a boo, Hidden Objects, dan Games</i>
Cover Belakang		

Sumber: Fatur Rahman, 2020

#### 1. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku ini menggunakan ilustrasi yang bersifat simple dalam penggambarannya. Ilustrasi yang dipakai pun kartun karena anak-anak lebih menyukainya.

#### • Karakter

Dalam pengayaan kartun , proposi tubuh tidaklah begitu proposional. Pakaian yang dipakai karakter pun berbeda satu sama lain. Juki memakai baju seragam sekolah dasar. Untuk Gabus sama seperti juki, dinamakan gabus karena dia suka sekali memakan gabus dan juga mengambil unsur gabus dikarenakan bekasi cukup terkenal dengan ikan gabusnya. Patriot menggunakan pakaian khas betawi dan juga topeng untuk menyamakan mukanya.

## 2. Typografi

Jenis font yang dipakai pada buku ini adalah font sans serif karena jenis font ini termasuk font yang simple, tidak kaku dan memiliki keterbacaan yang jelas sehingga nyaman dibaca untuk anak-anak.

Typography yang digunakan dalam cover buku adalah Swety Strawberry dan isi buku menggunakan font korb family karena termasuk font yang tidak kaku dan mudah

Gambar 2 Buku

(Sumber: Fatur Rahman , 2020)

untuk dibaca oleh anak-anak.

## 3.



### Warna

Warna yang digunakan dalam buku interaktif ini menggunakan warna-warna yang pastel dan cerah untuk menarik minat mbaca dari anak-anak. Warna cerah memiliki sifat yang ceria dan bersemnagat sesuai dengan karakteristik anak-anak. Warna-warna tersebut yang digunakan pada karakter, background, shadow, serta elemen lainnya.

## 4. Layout

Penggunaan layout yang dirancang simple dan mudah dengan penggabungan elemen-elemen lain seperti visual, garis, warna, tipografi yang pada akhirnya menciptakan satu kesatuan layout. Layout yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini adalah prinsip balance dimana ilustrasi dan juga teks memiliki keseimbangan yang jelas sehingga membuat anak-anak dapat dengan mudah membaca

dan memahami teks dan visual ilustrasi dalam buku perancangan ini.

## 5. Sketsa

Berikut sketsa yang akan menjadi pedoman awal perancangan:



Gambar 1 Sketsa Karakter

(Sumber: Fatur Rahman , 2020)

## 6. Buku

Buku merupakan media utama dalam perancangan yang penulis buat. Buku interaktif ini berukuran 20 cm x 20 cm.

### 4.1.4 KONSEP MEDIA

#### PERANCANAAN MEDIA

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini untuk menyampaikan informasi tentang batik Bekasi kepada anak sekolah dasar berusia 7-10 tahun adalah buku ilustrasi interaktif. Media ini dipilih karena lebih mudah untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak dan juga anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka.

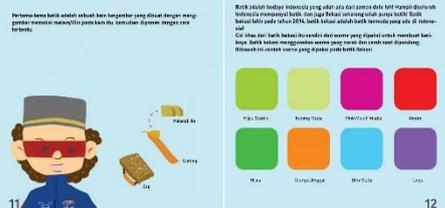
Untuk promosi media utama dibutuhkan media pendukung, yaitu:

1. X-Banner
2. Flyer
3. Baju
4. Pin
5. Puzzle
6. Pembatas Buku

### 4.1.5 Hasil Perancangan BUKU



**Temukan Perbedaan**  
Lingkari gambar yang berbeda dengan gambar yang ada di samping!





Gambar 4 Media Pendukung  
(Sumber: Fatur Rahman, 2020.)

**Media Promosi**

Media promosi pada perancangan buku interaktif ini menggunakan media cetak

Gambar 5 Media Promosi  
(Sumber:Fatur Rahman, 2020)



Gambar 3 layout dan isi buku  
(Sumber: Fatur Rahman, 2020.)

meliputi Flyer, dan x-banner.

**5. KESIMPULAN**

Dari hasil bab-bab sebelumnya, perancangan buku ilustrasi interaktif ini diambil dari permasalahan Batik Bekasi yang belum banyak warga Bekasi tahu tentang batik tersebut. Peran pemerintah sangatlah penting dalam menjaga dan mengenalkan batik Bekasi kepada warga Kota Bekasi terutama anak sekolah dasar agar dapat memberikan ilmu sejak dini. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan bahwa anak-anak adalah awal kita dapat memberikan sebuah ilmu baru dikarenakan anak-anak memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap hal yang baru mereka dengar dan juga mereka juga sangat menyukai literasi buku pengetahuan yang didalamnya terdapat ilustrasi.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis merancang sebuah media berupa buku ilustrasi interaktif mengenai Batik Bekasi

**Media Pendukung**

Media pendukung ini dijual dalam bentuk paket penjualan Bersama media utama buku interaktif. Media pendukung meliputi Baju, pin, dan puzzle

yang berjudul “Mari Mengenal Batik Bekasi Bersama Juki, Gabus Dan Patriot”, buku ini ditujukan kepada anak sekolah dasar yang berumur 9-12 tahun di kota Bekasi. Diharapkan buku ini dapat memberikan ilmu tentang batik Bekasi kepada anak-anak dan dapat menimbulkan rasa bangga dan ingin melestarikan batik Bekasi.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Ari, Wulandari, 2011, *Batik Nusantara: makna filosofis, cara pembuatan dan industri batik*. Yogyakarta: andi
- Atmojo, Heriyanto. 2008. *Batik Tulis Tradisional Kawuman, Solo Pesona Budaya dan Eksotik*. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.
- Sihombing, Danton, 2015, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta : Gramedia
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Darma Prawira, Sulasmi. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wong, Wucius 1986 *Beberapa Asas Merancang Trinatra*. Bandung : Penerbit ITB.

Wiliyanto Oey, Fanny. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna

Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Dee, Noor H. 2017. *Beragam kategori Buku Anak*. Diakses pada <http://sastranak.blogspot.com/2017/04/beragam-kategori-buku-anak.html?m=0>

### JURNAL

Swasty, W., & Utama, J. (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

Wulandari, Callista Chairani, and Arumsari, R.Y. (2017). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN*. ANDHARUPA :

Jurnal Desain Komunikasi  
Visual & Multimedia. Vol 03.  
No 01 (2017).

Ciptandi, F. (2020). Innovation of motif  
design for traditional batik  
craftsmen. In Understanding  
Digital