

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA SISINGAAN UNTUK ANAK

Muhamad Milzan Waliyulhaq¹, Novian Denny Nugraha² dan Fariha Eridani
Naufalina³

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

Abstrak: Keberadaan budaya tradisional di setiap daerah saat ini jarang diketahui dan mulai tersisihkan sampai mengalami krisis kepunahan. Salah satunya yaitu Kesenian Sisingaan. Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari dan meneruskannya membuat para pelaku seni ini sering kali hanya orang tua bahkan lansia. Hal tersebut berdampak pada pelestarian budaya yang buruk karena tidak adanya penerus. Tujuan dan manfaat dari pembuatan buku ilustrasi sebagai media pengenalan budaya sisingaan untuk anak adalah untuk memperkenalkan budaya sisingaan agar terlestarikan upaya menghindari kepunahan budaya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pengambilan data melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan, kuesioner. Data tersebut kemudian diolah dengan analisis matriks perbandingan proyek sejenis dan SWOT dengan berlandaskan teori Desain Komunikasi Visual, Buku Cerita Ilustrasi, Kesenian Sisingaan, dan Perkembangan Kognitif Anak.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Kesenian Sisingaan, Anak.

Abstract: The existence of traditional culture in each region is currently rarely known and is starting to be neglected, even experiencing a crisis of extinction. One of them is the art of "Sisingaan." The lack of interest among the younger generation to learn and continue this art form often leaves the practitioners as only the elderly or even senior citizens. This has a negative impact on cultural preservation due to the absence of successors. The purpose and benefits of designing an illustrated book as a means of introducing the culture of "Sisingaan" to children are to promote the preservation of this cultural heritage and prevent its extinction. This research employs a qualitative method with data collection through literature studies, observations, interviews, and questionnaires. The data is then processed using comparative matrix analysis of similar projects and SWOT analysis based on the theories of Visual Communication Design, Illustrated Storybooks, "Sisingaan" Art, and Child Cognitive Development. **Keywords:** Illustrated Book, Sisingaan Art, Children

PENDAHULUAN

Kebudayaan menurut Tylor, EB (1832-1972) merupakan sebuah produk yang tercipta oleh manusia atau sekelompok manusia yang mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni budaya, sifat, adat istiadat, keahlian, dan kebiasaan lainnya yang terbentuk dari manusia itu sendiri. Kebudayaan merupakan sesuatu yang harus terus dilestarikan kepada masyarakat agar tidak punah ataupun hilang. Pada zaman sekarang keberadaan budaya tradisional yang jarang diketahui dan mulai tersisihkan salah satunya disebabkan oleh semakin banyaknya budaya baru yang lebih modern. Kondisi ini banyak dialami oleh berbagai kebudayaan tradisional di setiap daerah sampai mengalami krisis kepunahan.

Salah satu bentuk kebudayaan yang ada sampai sekarang dan mulai terlupakan yaitu Kesenian Sisingaan. Sisingaan merupakan simbol kebudayaan yang dihasilkan dari pembelaan masyarakat Kabupaten Subang terhadap penjajah, atau penjajah dari ketertindasan, pada masa kepemimpinan kerajaan inggris. Kesenian tersebut sering di gunakan untuk acara-acara penting seperti khitanan anak, sambutan tamu, peresmian bangunan, hiburan, dan festival. Sisingaan yang umumnya dinaiki oleh anak melambangkan generasi penerus bangsa sebagai harapan untuk masa depan. (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang: 2018).

Masalah yang dihadapi oleh Sisingaan adalah kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari dan meneruskannya, sehingga para pelaku seni ini sering kali hanya orang tua bahkan lansia (Mattin, 2021). Hal tersebut berdampak pada pelestarian budaya yang buruk karena tidak adanya penerus. Sisingaan hanya masih dilakukan di wilayah kabupaten kecil saja yang membuat cakupannya tidak luas. Penggiat Kesenian Sisingaan juga tidak mendapatkan banyak panggilan

pertunjukkan sejak adanya pandemi COVID19 hingga berdampak sampai saat ini. Mengingat budaya Sisingaan memiliki asal-usul dan makna yang baik diketahui masyarakat selain sekedar hanya seni pertunjukkan, pengenalan budaya Sisingaan harus dilakukan menggunakan media yang efektif.

Mengenalkan budaya pada anak-anak harus dilakukan untuk mendukung proses pelestarian. Ketika anak sudah mengenal bangsanya sendiri anak bisa menghadapi perbedaan pendapat seawal mungkin agar tidak terpengaruh untuk memecah belah bangsanya di kemudian hari. Anak yang sudah bisa menerima perbedaan budaya dengan baik akan mudah menghargai perbedaan budaya dan akan memberikan rasa empati terhadap perbedaan kepada orang lain di sekitarnya. Pengenalan budaya pada anak tersebut dapat dilakukan melalui media buku cerita bergambar, buku bacaan, permainan tradisional, kuliner, tempat bersejarah, museum, candi, maupun hiburan. Menurut Stewing (1980:118), buku ilustrasi memberikan manfaat dalam mempermudah pemahaman cerita oleh anak-anak karena bahasa digambarkan secara visual, serta memicu perkembangan kemampuan visual dan verbal anak-anak. Selain itu, aspek ini juga memudahkan anak-anak dalam mengenali lokasi, suasana, dan karakter dalam cerita.

Karena Kesenian Sisingaan merupakan budaya yang hampir terlupakan dan banyak yang tidak mengetahui keberadaanya, maka dibutuhkan pendekatan pendidikan melalui penerapan media untuk mengenalkan budaya ini. Berdasarkan fenomena di atas, pengenalan budaya kepada anak dapat dilakukan dengan dukungan pendekatan desain grafis yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak pada budaya mereka sendiri, khususnya Sisingaan, juga memudahkan pemahaman serta mendukung minat dalam proses belajar.

Menurut Anggraini & Nathalia (2016), Desain Komunikasi Visual merupakan maksud dari komunikasi atau makna yang disampaikan melalui media

visual yang bertujuan untuk mengubah tanggapan dari audiens. Tersampainya pesan dipengaruhi oleh visual yang mudah dimengerti

Ilustrasi jika ditunjukkan untuk anak sebaiknya bersifat ramah. Fungsi lainnya menurut (Ratnasari & Zubaidah, 2019) yaitu membantu ingatan dan pemahaman anak akan isi cerita.

Menurut Sihombing (2003) pemilihan tipografi merupakan suatu hal yang penting dalam desain untuk menyampaikan suatu gagasan. Pemilihan tipografi harus mudah dibaca dan dibedakan setiap hurufnya menyesuaikan dengan target audiens.

Fungsi dari warna yaitu sebagai identitas, memberi pengaruh terhadap perasaan atau emosi seseorang, sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pesan, membentuk keindahan, dan berperan sebagai unsur desain yang merefleksikan sifat atau objek (Ibu Teguh Wibowo dalam Amrullah dan Nugraha, 2020).

Menurut Rustan (2009) tata letak atau layout adalah elemen-elemen dari grafis yang disusun dalam bidang untuk mempertegas konsep akan pesan yang dibuat.

Komponen yang ada di dalam buku meliputi isi, format, gaya, dan urutan (Sutopo, 2006:12-1). Komponen tersebut harus dirancang secara menarik agar buku memiliki nilai daya secara fisik. Buku ilustrasi umum digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

Menurut Sahid, dkk. (2020) media edukasi dibutuhkan agar anak mendapatkan ilmu dari sumber yang berbeda dengan cara belajar yang lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Pada awalnya kesenian Sisingaan merupakan seni helaran, yaitu kesenian yang diselenggarakan secara beramai-ramai atau arak-arakan menyusuri jalan. (Soepandi et al, 1994: 105).

Kognitif adalah cara berpikir, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa (Susanto, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif yang merupakan tahap penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif dalam bentuk teks, lisan, atau tingkah laku individu yang menjadi objek pengamatan. Tujuan utamanya adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kenyataan sosial dari sudut pandang partisipan (Bogdan & Biklen, 1992: 21). Metode pengumpulan data yang digunakan melibatkan Studi Literatur, Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. Pada penelitian ini analisis matriks digunakan untuk membandingkan proyek sejenis lainnya yaitu buku ilustrasi “Cublak-Cublak Suweng Bersama Bimo dan Ibu”, “Seri Ragam Budaya Nusantara: Pertunjukan Wayang Kulit”, dan “Upacara Begawi Angkon Muaghi”. Setelah itu, data dianalisis menggunakan Metode Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis dan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan bersama Mas Udung, yang berbagi pengalamannya mengenai seni tradisional Sisingaan. Mas Udung menyoroti kepentingan menjaga dan melestarikan seni ini agar diakui oleh masyarakat internasional.

Dalam cerita Mas Udung, Sisingaan bermula dari kegiatan sehari-hari masyarakat, kemudian berkembang menjadi bentuk seni hiburan yang unik seiring berjalannya waktu. Meskipun popularitasnya mungkin tidak sebesar dulu, Mas Udung menegaskan bahwa masih ada permintaan khusus setiap bulannya, terutama untuk acara anak-anak yang baru menjalani proses sunat. Menurut pengalaman Mas Udung, Sisingaan tidak hanya sekadar hiburan, melainkan juga mengandung makna dan keunikan tersendiri. Beliau menekankan pentingnya bagi semua orang untuk memahami dasar-dasar seperti cara merawat, cara

memainkan, dan proses pembuatannya. Meskipun tidak semua orang bisa memainkan Sisingaan, pemahaman terhadap makna dan nilai seni dari pertunjukan ini tetap perlu dijaga dan dipahami oleh masyarakat.

Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk menghimpun informasi dan bahan analisis mengenai pemahaman anak terhadap kesenian sisingaan, pengalaman pribadi anak, metode pembelajaran yang diterapkan, serta mengevaluasi media pengenalan budaya dalam buku ilustrasi anak yang dekat dengan mereka.

Berdasarkan hasil analisis SWOT, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi anak memiliki kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang saling berhubungan. Peluang yang ditemui dapat mengatasi ancaman serta kelemahan topik Sisingaan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 26 responden dengan rentang usia 7-9 tahun dan berfokus pada pengenalan budaya sisingaan melalui buku ilustrasi interaktif, beberapa temuan menarik dapat diidentifikasi.

Pertama, sebagian besar responden berusia 7 tahun (26,9%), 8 tahun (34,6%), dan 9 tahun (38,5%), dengan mayoritas jenis kelamin laki-laki (57,7%) dan perempuan (42,3%). Hal ini mencerminkan variasi yang representatif dalam kelompok usia dan jenis kelamin. Dari segi pemahaman kesenian sisingaan, hasil menunjukkan bahwa sejumlah besar anak (76,9%) belum familiar dengan kesenian tersebut. Namun, 23,1% dari mereka telah mengetahui kesenian sisingaan. Poin ini menyoroti tingkat pengetahuan yang perlu diperhatikan dalam proses pengenalan budaya sisingaan pada anak-anak. Dalam konteks minat membaca buku ilustrasi, mayoritas anak (84,6%) menunjukkan kecenderungan suka membaca buku ilustrasi, sementara 15,4% tidak begitu tertarik. Hal ini

menunjukkan potensi positif dalam menggunakan buku ilustrasi sebagai media pengenalan budaya.

Hasil selanjutnya menunjukkan bahwa semua responden (100%) ingin memperkenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini, menunjukkan kesadaran dan minat orang tua terhadap warisan budaya mereka. Terlebih lagi, sebagian besar anak (92,3%) setuju dengan pembuatan buku ilustrasi sebagai media pengenalan budaya sisingaan. Ini menunjukkan dukungan yang kuat dari anak-anak terhadap pendekatan ini. Ketika ditanya mengenai preferensi antara buku ilustrasi interaktif dan buku ilustrasi biasa, mayoritas (84,6%) memilih buku ilustrasi interaktif sebagai pilihan yang lebih baik. Hal ini mengindikasikan bahwa unsur interaktivitas dianggap penting dan diinginkan oleh anak-anak.

Terkait dengan penggunaan ponsel pintar, mayoritas orang tua (57,7%) tidak setuju untuk memberikan ponsel pintar kepada anak di usia 7-9 tahun, memilih untuk memberikan buku ilustrasi interaktif sebagai pengenalan budaya. Terakhir, sebagian besar orang tua (65,4%) rela membelikan buku ilustrasi interaktif dengan harga di atas 100 ribu, menunjukkan komitmen terhadap pendidikan budaya anak-anak mereka. Berdasarkan hasil analisis SWOT, Untuk media belajar anak, buku ilustrasi sangat cocok karena didukung oleh visual yang menarik. Anak-anak asing dengan kesenian sisingaan. Untuk membuat materi sisingaan menarik, perlu adanya fitur interaktif. Buku ilustrasi anak dengan tema budaya dapat memperkenalkan sekaligus melestarikan. Saat ini banyak anak-anak yang tertarik membaca buku ilustrasi dan orang dewasa yang memakainya sebagai alat bantu belajar. Saat ini sudah banyak buku ilustrasi anak dengan berbagai macam jenis, termasuk budaya, sehingga perlu adanya fitur pembeda sebagai daya saing agar anak tertarik. Selain memperhatikan visual, komponen lain seperti alur cerita, fitur interaktif, isi pesan, dan lainnya juga mendukung keberhasilan minat baca dan belajar anak.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan cerita untuk anak yang digunakan sebagai media edukasi sisingaan membawa kita ke hutan indah dan misteri yang penuh keindahan. Cerita ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang memperkenalkan anak-anak pada seni tradisional Indonesia, khususnya kesenian sisingaan. Dalam petualangan yang mengasyikkan ini, anak-anak akan belajar nilai-nilai seperti keberanian, kerja sama, dan kepedulian terhadap warisan budaya.

Dengan nilai-nilai seperti keberanian dan kerja sama, anak-anak merasakan kegembiraan penemuan serta pentingnya menjaga warisan nenek moyang. Buku ini, dengan ilustrasi memukau, menjadi jendela interaktif yang mengajarkan tentang seni sisingaan dan mengembangkan apresiasi terhadap keragaman budaya Indonesia. Petualangan ini mengajak anak-anak mengeksplorasi keindahan alam dan seni, mengembangkan rasa ingin tahu, dan menghargai warisan budaya. Diharapkan buku ini menjadi jembatan emosional dan edukatif, merangsang kreativitas, keberanian, dan rasa cinta terhadap kearifan lokal.

Konsep kreatif buku ilustrasi anak sebagai media edukasi pengenalan budaya sisingaan untuk usia 7-9 tahun memadukan petualangan menarik dengan unsur edukatif. Dalam buku ini, anak-anak akan diajak menjelajahi hutan indah dan misteri, sambil memecahkan teka-teki berupa maze yang menguji keterampilan pemecahan masalah mereka. Setiap langkah dalam petualangan detektif muda membawa anak-anak pada pemahaman mendalam tentang seni tradisional Indonesia, khususnya kesenian sisingaan. Uniknya, pada bagian akhir cerita, anak-anak akan menemukan kejutan berupa QRCode yang menghubungkan mereka langsung dengan konten tambahan online. QRCode ini menjadi pintu gerbang ke dunia virtual yang memperkaya pengetahuan mereka tentang sisingaan dan membuka akses pada aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagai tambahan, keberadaan maze dan QRCode dalam buku ini dirancang

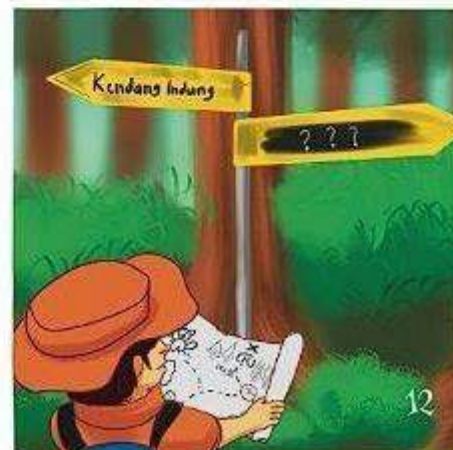
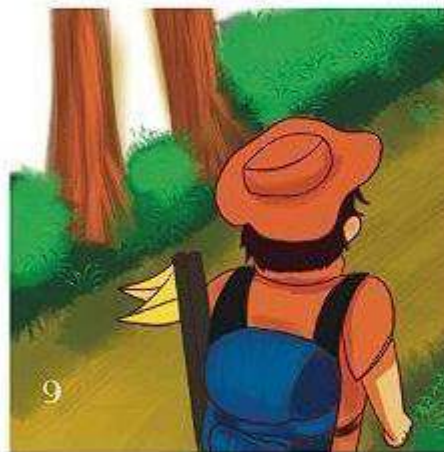
untuk merangsang kreativitas, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta menyajikan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan berkesan bagi anak-anak.

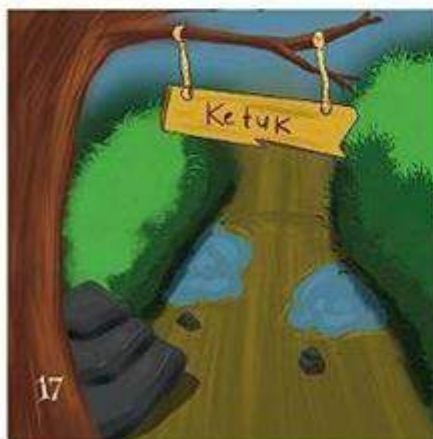
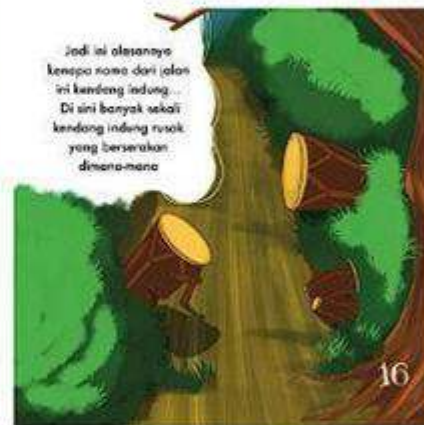
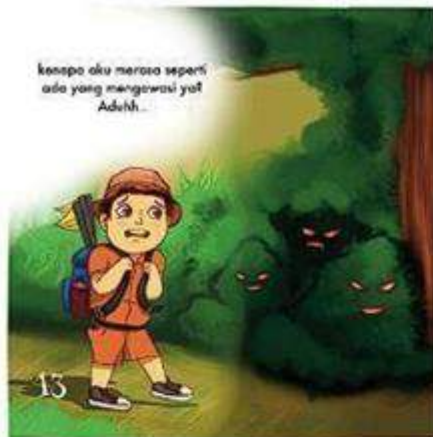
Konsep visual memerlukan penerapan berbagai elemen desain yang sesuai. Font yang dipakai yaitu Henny Penny dan Futura. Warna yang digunakan cerah dan hangat dipilih untuk buku anak guna menciptakan pengalaman visual yang menarik dan menyenangkan, memotivasi daya imajinasi mereka, serta memberikan keceriaan yang sesuai dengan suasana belajar dan kreativitas.

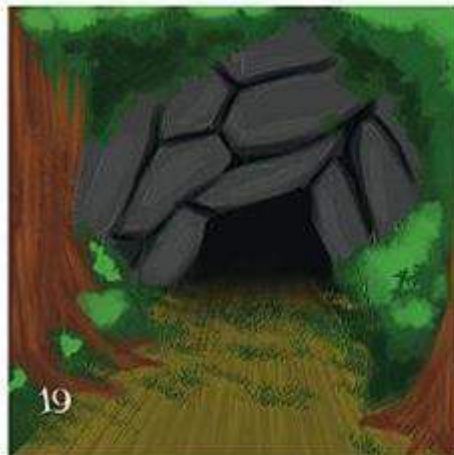
Hasil Perancangan











Aku harus menggunakan obor untuk memasuki gua ini. Di sini gelap sekali..



Waaaah... ini, semua peninggalan kesenian sisingan dari mulai alat musik hingga sisingannya...



Ini adalah buku yang berisi asal-usul sisingan. Di sana ada informasi bahwa sisingan merupakan simbol perjuangan masyarakat Sabang terhadap penguasa atau penjajahan.



Dan halaman ini berisi tentang proses pembuatan sisingan yang dibuat menggunakan kayu randu, carongka, dan daun pitus.



Halo paman, saya bimo...terimakasih sudah membantu saya dari ular jahat..



Halo bimo, saya bruno panggil saja paman bruno ,kamu sedang apa di sini bimo ??



Saya sedang Menjelajahi misteri sisingaan paman bruno...dan saya berakhir di tempat ini..



Ya sudah...Karena kamu hebat sudah sampai sejauh ini, paman akan memberikan hadiah peninggalan yang pantas temukan untuk kamu bimo.



Waaaaah paman ini menarik sekali..

"Tidak bisa dipercaya dan paman...Tapi ini bukan apa-apa"



Gambar 1 Media Utama Buku Ilustrasi “Detektif Hutan Singaan yang Tersembunyi” Sumber: Muhamad Milzan Waliyulhaq, 2024



Gambar2 Media Pendukung Banner, Stiker, dan Mug
Sumber: Muhamad Milzan Waliyulhaq, 2024

KESIMPULAN

Proyek ini bertujuan melestarikan Kesenian Sisingaan dengan merancang buku ilustrasi interaktif. Dengan fokus pada nilai-nilai dan petualangan, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia. Konsep kreatifnya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan, sembari merangsang kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah anak-anak. berikan saran dari kesimpulan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Amrullah, N. R. dan Nugraha, N. D. (2020) 'Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung', p.4.

Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2016). Desain Komunikasi Visual: Dasardasar panduan untuk pemula. Nuansa Cendekia: Bandung.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 267–275.

Danton Sihombing, MFA (2003). Tipografi dalam Desain Grafis.

Rustan, S. (2009). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Mattin, Nuria. (2021). Mengenal Tradisi Sisingaan, Tetap Eksis di Masa Pandemi. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/nuriamattin2082/6176c0dd06310e1a4c7256e2/sisingaan-tradisi-pra-khitanan-yang-terlupakan>