

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA MEMAINKAN
WAYANG GOLEK UNTUK ANAK USIA 6 – 9 TAHUN
DI KAMPUNG SENI JELEKONG**

Fadia Ramdhilla Suhendi¹, Nisa Eka Nastiti²

Universitas Telkom

E-mail: fadiaramdhillas@student.telkomuniversity.ac.id¹, nisaekan@telkomuniversity.ac.id²

Abstract

Jelekong Art and Culture Village is one of the places to preserve wayang golek in Bandung Regency. Padepokan GiriHarja is a wayang golek art group in Jelekong. There is one puppeteer named Adhi Kontea Kosasih Sunarya Putu GiriHarja 2 who actively opens puppetry training for children. According to Adhi, not many children can play wayang golek because of several factors. The main factor is the lack of education on how to play wayang golek. By creating educational media that is suitable for children to read. The purpose of designing this final project is to be able to find out how to make educational media on how to play wayang golek and educate children aged 6-9 years to play wayang golek. The research data was collected through direct observation to Jelekong Art and Culture Village, interviews, documentation, and literature studies with qualitative research methods.

Keywords — *Wayang Golek, How to Play, Jelekong, Children, Educational Media.*

Abstrak

Kampung Seni dan Budaya Jelekong merupakan salah satu tempat pelestarian wayang golek di Kabupaten Bandung. Padepokan GiriHarja adalah grup kesenian wayang golek di Jelekong. Terdapat salah satu dalang bernama Adhi Kontea Kosasih Sunarya Putu GiriHarja 2 yang aktif membuka pelatihan pedalangan untuk anak. Menurut Adhi tidak banyak anak yang bisa memainkan wayang golek karena beberapa faktor. Faktor utama yaitu masih minimnya edukasi tentang cara memainkan wayang golek. Dengan membuat media edukasi yang cocok untuk dibaca oleh anak. Tujuan dari perancangan karya tugas akhir ini adalah untuk dapat mengetahui pembuatan media edukasi cara memainkan wayang golek serta mengedukasi anak usia 6 - 9 tahun memainkan wayang golek. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi langsung ke Kampung Seni dan Budaya Jelekong, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka dengan metode penelitian kualitatif.

Kata Kunci— *Wayang Golek, Cara Memainkan, Jelekong, Anak – anak, Media edukasi.*

1. PENDAHULUAN

Wayang Golek adalah salah satu seni pertunjukan yang berasal dari wilayah Jawa Barat. Wayang sendiri berasal dari kata wayangan yang artinya adalah bayangan yang memiliki maksud mempertontonkan sebuah lakon lewat bayangan. Kampung Seni dan Budaya Jelekong adalah tempat pelestarian wayang golek. Lebih tepatnya di desa GiriHarja RT 1 RW 1. GiriHarja adalah nama tempat di Kelurahan Jelekong Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Desa ini adalah sebuah kampung seni yang memiliki para dalang wayang golek yang terkenal dan para pengrajin lukisan. Di desa GiriHarja terdapat grup kesenian wayang golek yang bernama Padepokan GiriHarja.

Kampung seni dan budaya Jelekong memiliki banyak seniman, salah satunya adalah dalang - dalang dari keturunan Asep Sunandar Sunarya. Masyarakat Jelekong sangat menjaga dan melestarikan budaya dan keseniannya sampai sekarang. Maka dari itu banyak turis lokal maupun manca negara yang berkunjung ke Jelekong untuk belajar langsung kesenian desa Jelekong. Mayoritas anak kecil di Jelekong mengetahui wayang golek tetapi masih memiliki rasa takut untuk memegangnya dikarenakan penampilan dari wayang golek yang menurut mereka seram dan menakutkan.

Salah satu faktor keahlian yang tidak semua orang memiliki, dan tidak semua orang memiliki dasar edukasi tentang cara memainkan wayang golek. Dikarenakan pagelaran wayang golek pada awal mula dilaksanakan oleh kaum bangsawan saja maka dianggap sakral dan tidak sembarang orang bisa memainkannya. Seiring berkembangnya zaman, wayang golek kini lebih terbuka dan bisa siapa saja memainkannya. Namun karena ada faktor - faktor yang memicu kurangnya edukasi tentang wayang golek maka sedikit orang yang bisa memainkan wayang golek. Kurangnya juga dorongan dari orang tua untuk mendukung mengenai edukasi kesenian wayang golek ini

Fadia Ramdhilla Suhendi, Nisa Eka Nastiti, Olivine Alifaprilina Supriadi Perancangan Buku Interaktif Cara Memainkan Wayang Golek Untuk Anak Usia 6 – 9 Tahun Di Kampung Seni Jelekong, 1 - 20

Pembahasan kali ini terfokuskan tentang bagaimana cara agar anak – anak di Jelekong mayoritas bisa memainkan wayang golek dengan biasa tanpa ada rasa takut seperti memainkan mainan boneka pada umumnya. Salah satu cara yang ditemukan adalah dengan memberikan edukasi tentang wayang golek sejak dini, agar mereka terbiasa dan teredukasi. Terutama tentang cara memainkan wayang golek. Mengenai edukasi apa yang diberikan kepada anak

- anak disarankan media edukasi yang tepat yang disukai oleh anak – anak. Salah satunya adalah buku interaktif dengan visual yang disukai oleh anak – anak. Seperti penggunaan ilustrasi pada buku anak yang menarik perhatian dan dibuat mudah menyerap informasi. Mayoritas anak tidak suka dengan buku yang berisikan banyak tulisan dikarenakan membosankan dan kurang menarik. Pada perancangan kali ini penulis akan memanfaatkan ilustrasi visual dan menargetkan anak diusia 6 – 9 tahun untuk mengedukasi tentang bagaimana memainkan wayang golek.

2. METODE

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

(1) Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan metode turun ke lapangan yang melibatkan semua panca indra sebagai alat perekam data. Observasi dilakukan

oleh penulis dengan mendatangi beberapa lokasi seperti kelurahan, sekretariat Kompepar GiriHarja, kediaman dalang, Padepokan GiriHarja di Kampung Seni Jelekong.

(2) Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara membangun komunikasi dengan narasumber untuk menggali informasi tentang kejadian yang tidak bisa diamati langsung oleh peneliti

(Soewardikoen, 2019). Dengan melakukan wawancara beberapa narasumber terkait seperti dalang, ketua Kompepar GiriHarja anak SD, dan tokoh - tokoh lainnya di Kampung Seni Jelekong serta seorang ilustrator buku anak.

(3) Kuesioner

Metode kuesioner ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Penulis melakukan kegiatan di SDN GiriHarja dengan memberikan lembaran form pertanyaan mengenai wayang golek dan media pembelajaran wayang golek yang akan dibuat kepada guru dan siswa kelas 1, 2 dan 3.

(4) Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari berbagai sumber atau dokumen pustaka yang berkaitan dengan penyusunan laporan penelitian, yang meliputi teori yang mampu menunjang analisis objek penelitian berupa informasi maupun referensi melalui buku, jurnal maupun media internet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data observasi geografis yang sudah diperoleh dengan melakukan survey langsung ke Kampung Seni Jelekong, penulis mendapatkan tema “kebudayaan”, “kesenian”, “dataran rendah” dengan terfokuskan kepada daerah sekitar padepokan GiriHarja. Berdasarkan analisis hasil wawancara yang dilakukan, cara pembuatan wayang sangatlah sulit butuh keterampilan khusus dan proses yang sangat panjang dan lama. Kompepar (Kelompok penggerak pariwisata) GiriHarja memiliki program acara yang berhubungan dengan kesenian yang ada di Kampung GiriHarja (Jelekong).

Fadia Ramdhilla Suhendi, Nisa Eka Nastiti, Olivine Alifaprilina Supriadi Perancangan Buku Interaktif Cara Memainkan Wayang Golek Untuk Anak Usia 6 – 9 Tahun Di Kampung Seni Jelekong, 1 - 20

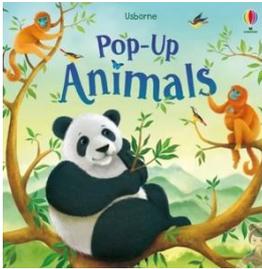
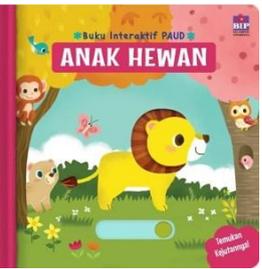
Kompepar GiriHarja termasuk ke dalam pariwisata edukasi mengenai kesenian yang ada di sana.

Berdasarkan analisis hasil wawancara yang dilakukan, untuk menjadi seorang dalang sangatlah sulit dan dibutuhkan biaya serta ketekunan. Oleh karena itu tidak banyak orang yang berminat jika belum memiliki skill dasar

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian, perancangan buku interaktif anak cara memainkan wayang golek untuk anak usia 6 – 9 tahun di Jelekong merupakan solusi dari permasalahan ini. Buku ini akan berguna untuk mengedukasi anak mengenai dasar cara memainkan wayang golek. Penulis merancang dengan mencoba untuk memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk memainkan wayang golek tanpa harus memakai boneka wayang golek sungguhan yang harganya mahal. Penulis juga ingin menyampaikan kepada anak di Kampung Seni Jelekong untuk belajar memainkan wayang golek agar mereka paham, mengetahui dan bisa melestarikan kebudayaan asli daerah mereka sendiri. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membangun rasa peduli dengan kebudayaan sendiri kemudian menyadari bahwa mereka memiliki alat kesenian dari daerah

asal mereka sendiri. Berikut adalah analisis perbandingan proyek sejenis:

Tabel 1 Analisis Matriks Proyek Sejenis

<p>Judul Buku</p>	 <p>Cerita Interaktif Paud: Pemadam Cilik</p>	 <p>Pop-Up Animals</p>	 <p>Buku Interaktif Paud: Anak Hewan</p>
<p>Ukuran</p>	<p>19 x 19 cm</p>	<p>18.8 x 18.6 x 1.9 cm</p>	<p>18 x 22 cm</p>
<p>Jumlah Halaman</p>	<p>6 Halaman</p>	<p>10 Halaman</p>	<p>12 Halaman</p>
<p>Jenis Kertas</p>	<p>Hardcover glossy</p>	<p>Hardcover mate</p>	<p>Hardcover dove</p>
<p>Colorpallet</p>			
<p>Sampul Buku</p>	<p>Memiliki sampul depan & belakang</p> <p>Sampul depan belakang <i>full</i> ilustrasi</p> <p>Sampul depan berisi Ilustrasi, judul, penerbit, jumlah halaman</p>	<p>Memiliki sampul depan & belakang</p> <p>Sampul depan belakang <i>full</i> ilustrasi</p> <p>Sampul depan berisi Ilustrasi, judul, penerbit Sampul belakang berisi</p>	<p>Memiliki sampul depan & belakang</p> <p>Sampul depan belakang <i>full</i> ilustrasi</p> <p>Sampul depan berisi Ilustrasi, judul, penerbit Sampul belakang berisi ilustrasi, blurb,</p>

	Terdapat penggunaan bahan berbeda pada setiap objek di halaman buku, berguna untuk memainkan tekstur	Terdapat kertas timbul <i>pop – up</i> jika buku dibuka	Terdapat media interaktif <i>swipe</i> di setiap halamannya
Tipografi	Menggunakan <i>font</i> yang kasual dan mudah dibaca, penempatan teks ditempat yang sesuai dengan <i>space</i> kosong	Menggunakan <i>font</i> yang kasual dan mudah dibaca, penempatan teks disetiap halaman hampir sama	Menggunakan <i>font</i> yang kasual dan mudah dibaca, penempatan teks berbeda disetiap halaman, menyesuaikan dengan <i>space</i> kosong yang tersedia
Jenjang Bahasa	Menggunakan Bahasa baku sehari – hari yang mudah dipahami oleh anak, emenuhi standar B2	Menggunakan Bahasa inggris dasar sehari – hari yang mudah dipahami oleh anak, Memenuhi standar B2	Menggunakan Bahasa baku sehari – hari yang mudah dipahami oleh anak, Memenuhi standar B3

Sumber: Fadia Ramdhilla, April 2024

Konsep dan Perancangan

Perancangan media edukasi berupa buku interaktif cara memainkan wayang golek untuk anak usia 6 – 9 tahun dengan jumlah 16 halaman akan

Fadia Ramdhilla Suhendi, Nisa Eka Nastiti, Olivine Alifaprilina Supriadi Perancangan Buku Interaktif Cara Memainkan Wayang Golek Untuk Anak Usia 6 – 9 Tahun Di Kampung Seni Jelekong, 1 – 20 berbentuk buku interaktif anak yang berisikan hal – hal menyangkut wayang golek, seperti asal wayang golek, kemudian tekstur wayang golek asli, tutorial cara tangan memegang dan memainkan wayang golek secara sederhana, terdapat sedikit permainan di dalamnya, dan terdapat suara pertunjukkan wayang golek yang asli yang diakses melalui scan QR barcode. Buku tersebut berjudul “Pertunjukan Wayang Golek”. Dikarenakan media ini harus memiliki interaktif yang bisa dimainkan oleh anak, maka di

setiap halaman buku akan ada interaktif yang berbeda – beda. Terdapat interaktif Touch and feel, Hide & Seek, pull & tab, games, Push and slide buku dengan permainan di dalamnya yang akan diterapkan untuk menarik perhatian anak. Berikut adalah perencanaan narasi dari buku yang akan dirancang:

Tabel 2 Perencanaan Narasi

Halaman	Jenis Interaktif	Narasi	Konsep
1 - 2	<i>Pull & Tab</i>	<p>Sebentar lagi ada pertunjukan wayang golek loh. Apakah kamu tahu wayang golek?</p> <p>Wayang golek adalah boneka tradisional Indonesia yang berasal dari daerah Jawa Barat</p>	Berisikan pengenalan asal wayang golek
		Jadi, ini adalah tokoh	
		wayang golek, ayo	

		coba temukan tokoh	
3 - 4	<i>Hide & Seek</i>	wayang golek kesukaanmu! Arjuna, Bima, Cepot, Dewi Drupadi, Gatot Kaca, Dawala, Semar, Gareng.	Pengenalan karakter wayang golek dengan nama
		Ini adalah tekstur	
5 - 6	<i>Touch & feel</i>	wayang golek yang asli loh! Biasanya wayang golek terbuat dari kayu albasia dan bajunya terbuat dari kain asli	Pengenalan tekstur asli dari baju dan kayu yang digunakan untuk wayang golek melalui indra peraba
		Ini adalah gamelan alat	Pengenalan pengertian gamelan secara singkat dan Pengenalan dalang secara singkat, terdapat barcode apabila discan akan terdengar suara gamelan

		musik tradisional yang	
		dipakai saat	
		pertunjukan wayang	
7 - 8	-	golek	
		Halo! Aku seorang dalang yang bertugas memainkan wayang golek!	

9 - 10	<i>Push slide and</i>	<p>Nahh sebelum pertunjukannya dimulai, latihan gerakan tangan memegang wayang goleknya terlebih dahulu yuk!</p> <p>Tangan kiri memegang campurit dan ring untuk menggerakkan kepala dan badan wayang</p> <p>Tangan kanan memegang tuding untuk menggerakkan tangan wayang</p>	Berisikan bentuk tangan yang ketika memainkan wayang golek
11 - 12	-	Wahh akhirnya pertunjukan wayang goleknya sudah dimulai!	Berisikan ilustrasi pertunjukan wayang golek seperti aslinya, terdapat barcode apabila discan akan terdengar suara pertunjukkan wayang golek asli
13 - 14	<i>Push slide and</i>	Ini dia penampilan dari Cepot dan Semar!	Ilustrasi Pergerakan tangan memainkan wayang golek yang dibuat simpel dan mudah dimengerti oleh anak

Sumber: Fadia Ramdhilla, Mei 2024

Berikut adalah hasil perancangan dari buku interaktif :



Gambar 1 Mockup Buku
sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



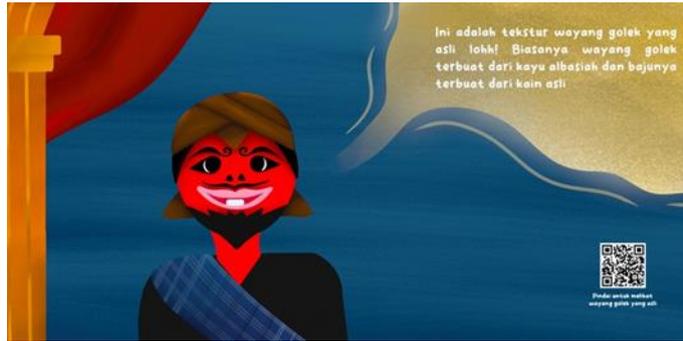
Gambar 2 Nama Pengarang
sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 3 Hal 1 - 2
sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 4 Hal 3 – 4
sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 5 Hal 5 - 6

sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 6 Hal 7 - 8

sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 7 Hal 9 – 10

sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 8 Hal 11 – 12

sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 9 Hal 13 – 14
 sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



Gambar 10 Hal 15 - 16
 sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024



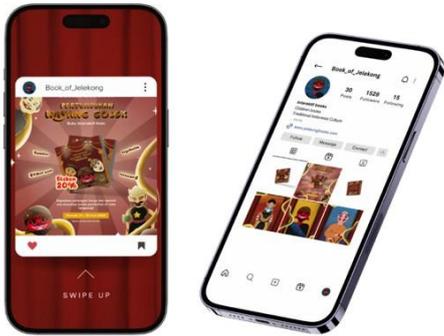
Gambar 11 Mockup Buku
 sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024

Bentuk sampul buku depan dan belakang yang telah dirancang. Terfokuskan kepada karakter wayang golek di depan buku. Dengan blurb penjelasan isi buku yang singkat.

Tabel 3 Media Pendukung

1	Tumbler	
2	<i>Photocard</i>	
3	Gelas (<i>Mug</i>)	

4	Notebook	
5	Stiker	
6	Poster	

7	Sosial Media	
---	--------------	--

Sumber: Fadia Ramdhilla, Juni 2024

3. KESIMPULAN

Untuk mengedukasi anak mengenai alat kesenian wayang golek yang ditargetkan kepada anak usia 6 – 9 tahun di Kampung Seni Jelekong dengan menggunakan media edukasi berupa buku interaktif anak yang menceritakan tentang pengertian wayang golek, dalang, gamelan dan cara memainkan wayang golek dipadukan dengan interaktif games kecil di dalamnya agar menjadi pengalaman yang menarik untuk anak. Perancangan buku interaktif dimulai dari penggunaan visual seperti warna dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan target pembaca kemudian, jenis interaktif yang mudah di mainkan oleh anak sehingga informasi yang disampaikan oleh penulis bisa dicerna dengan baik oleh pembaca.

Data yang diperoleh seperti hasil wawancara, observasi lokasi telah diolah menjadi narasi dan referensi visual yang dihasilkan pada buku interaktif. Hasil dari perancangan buku ini akan diberikan kepada pihak Kompepar GiriHarja untuk dijadikan display media edukasi. Ketika ada siswa sekolah dasar yang berkunjung ke Kompepar buku ini bisa dibaca dan dimainkan secara gratis. VIII

DAFTAR PUSTAKA

- Christian, J. (2016). Perancangan Buku Interaktif Bermain Sulap. Universitas Multimedia Nusantara
- Dinihayati, E. (2023). Harmonization of Islam-Sunda in The Wuku Taun Tradition in Cikondang Village. *Journal Sampurasun: Interdisciplinary Studies for Cultural Heritage*, 9(2), 108-118.
- Dumilah, I. (2019). Profil Kompepar Giri Harja. <https://kompepargiriharja.wordpress.com>
- Lestari, R. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pengenalan Kue Bandros Untuk Anak-Anak Usia 6 Hingga 8 Tahun Di Bandung.
- Mawanti, R. A. A., Gumilar, G., & Nastiti, N. E. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Lentog Tanjung Sebagai Media Informasi Kuliner Tradisional Khas Kudus. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Prasetyo, E. M. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+. *Jurnal DeKaVe*, XV(2), 150-163.
- Prawiyogi, G. A. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Putri, Trisna D. A. (2020). Mengenal Kostum Wayang Golek. C.V Budi Utama Qotrunada, I. A., Supriadi, O. A., & Suprayogi, B. M. (2022). Perancangan Buku Aktivitas untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia 2-5 Tahun di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Ramadhan, I. S. (2015). Pelatihan Kakawen Bagi Dalang Cilik di Padepokan Wayang Golek Giriharja 2 Jelekong Kabupaten Bandung. *Jurnal Antologi Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD*

- UPI, 3(3).
- Ruang Buku. (2023). Mengenal Cover Buku, Jenis, Judul, dan Pilihan Fontnya. <https://ruangbuku.id/artikel/cover-buku-jenis-judul-dan-pilihan-fontnya/>
- Sadono, S. (2018). Pewaris Seni Wayang Golek di Jawa Barat. *Jurnal Rupa*, 3(5), 150-163.
- Salma Muflihatul, A. N. (2019). Pelestarian Wayang Golek di Padepokan Giri Harja Jelekong Kabupaten Bandung Jawa Barat 2009-2018. *Jurnal Historia Mandania*, 3(2), 201-213.
- Saskia, N. A. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Penenun Sarung Majalaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun.
- Soleman, M. (2018). Buku Pop-Up Pengaruhi Motorik Halus Anak, Tak Sekedar Memberi Kejutan. <https://www.serambibisnis.com/2018/08/buku-pop-up-pengaruhi-motorik-halus-anak-tak-sekadar-memberi-kejutan.html>
- Syaodih, E. (2012). Psikologi Perkembangan Anak. Universitas Pendidikan Indonesia
- Trim, B. (2023). Beginiilah Menulis Buku Anak Berjenjang. <https://penulispro.id/blog/beginiilah-menulis-buku-anak-berjenjang/>
- Tungary, O., Bangsawan A., & Nilasari K. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Aktivitas Domestik Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 4- 6 Tahun. *IKADO E-Journal: ARTIKA* 7(1), 25-38..