

| | |
|--|--|
|  <p>JURNAL GRAFITI JOURNAL OF GRAPHIC DESIGN AND CREATIVE INDUSTRIES Published by Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia</p> | ONLINE ISSN 3025 - 924X |
| | <p>Vol. 1 No. 2, 2023 Page 119-129</p> |

BUKU INTERAKTIF PENGENALAN BATIK JAMBI UNTUK ANAK

Merry Rahayu¹, Eliya Febriyeni²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang,

Sumatera Barat 25171

Email: merryrahayurhy@gmail.com

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| Submitted: 20xx-mm-dd | Published: 20xx-mm-dd |
| Accepted: 20xx-mm-dd | DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i1.xxxx |

Abstrak

Buku interaktif ini adalah buku yang dirancang berisikan edukasi pengenalan batik jambi untuk anak-anak. Bertujuan untuk menjadi bahan bacaan anak, sehingga menambah wawasan dan meningkatkan kelestarian kebudayaan lokal, khususnya batik jambi. Saat ini bahan bacaan mengenai batik jambi yang tersedia untuk anak masih sangat minim, sehingga banyak anak yang tidak tau tentang batik jambi. Dengan dibuatnya buku interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak dan batik jambi dapat dikenal baik oleh anak sehingga tetap terlestarikan. Perancangan ini berisikan narasi dan ilustrasi yang dipadukan dengan fitur interaktif. Gaya ilustrasi yang dipakai dalam rancangan ini adalah gaya ilustrasi kartun dan dibuat full color. Narasi yang digunakan bahasa yang tidak formal. Informasi yang disajikan pada buku interaktif ini adalah pengertian batik jambi, sejarah, motif dan makna, dan cara membuat batik jambi. fitur interaktif yang digunakan yaitu *flip the flap*, menggambar, mewarnai, *maze*, *hidden object*, dan menempelkan objek yang sesuai. Dalam proses perancangan ini penulis menggunakan metode *glas box* yang diawali dengan tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap luminasi dan tahap verifikasi yang mana berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi. Perancangan ini menggunakan analisis 5W+1H dalam pemecahan masalah yang terdiri dari *what, who, where, when, why dan how*. Hasil dari perancangan ini adalah media utama berupa buku interaktif dengan judul "Mari Mengetahui Batik Jambi" yang sudah diuji kelayakan kepada dosen dan ilustrator dengan hasil sangat baik, hal ini mengindikasikan bahwa buku interaktif ini telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk dipublikasikan.

Kata kunci: batik jambi, buku interaktif, anak-anak

Abstract

This interactive book is a book designed to provide educational introductions to Jambi batik for children. The aim is to become children's reading material, thereby increasing insight and increasing the preservation of local culture, especially Jambi batik. Currently, there is still very little reading material available for children regarding Jambi batik, so many children do not know about Jambi batik. By making this interactive book, it is hoped that it can increase children's interest in reading and that Jambi batik can be well known by children so that it remains preserved. This design contains narrative and illustrations combined with interactive features. The illustration style used in this design is a cartoon illustration style and is made in full color. The narrative uses informal language. The information presented in this interactive book is the definition of Jambi batik, history, motifs and meaning, and how to make Jambi batik. The interactive features used are flip the flap, drawing, coloring, maze, hidden objects, and attaching appropriate objects. In this design process the author uses the glass box method which begins with the preparation stage, incubation stage, lumination stage and verification stage which is based on data obtained from interviews, observations, literature studies and documentation. This design uses 5W+1H analysis in problem solving which consists of what, who, where, when, why and how. The result of this design is the main media in the form of an interactive book with the title "Let's Get to Know Jambi Batik" which has been tested for feasibility by lecturers and illustrators with very good results, this indicates that this interactive book has met the criteria needed to be published.

Keywords: batik Jambi, interactive books, children

Pendahuluan

Kebudayaan tradisional yang dimiliki Indonesia sejak zaman dahulu merupakan suatu warisan budaya yang harus tetap dijaga dan dilestarikan dengan baik. Salah satunya ialah batik, Batik merupakan kesenian Indonesia yang indah, selain keindahannya yang dapat dinikmati setiap batik memiliki sebuah makna mendalam dan kaya akan nilai-nilai didalamnya.

Batik adalah kain bermotif yang pembuatannya dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menaruhkan malam (sejenis lilin cair) pada kain kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan daerah dimana batik itu dibuat (Daulay, Ridha Asnelly, Fitri Ulinda, 2001).

Di Indonesia, batik dibuat di berbagai daerah, terutama di Jawa Tengah yang merupakan pusat kegiatan pembatikan. Setiap daerah mempunyai keunikan dan ciri khas batik masing-masing, baik dalam ragam hias maupun tata warnanya. Di daerah Jambi yang merupakan salah satu daerah yang di luar pulau Jawa yang memiliki motif batik dengan ciri khas tersendiri, Batik Jambi dikembangkan pertama kali oleh keluarga Raja-raja Melayu Jambi, Keluarga-keluarga kerajaan Melayu Jambi membatik dengan motif khas fauna dan flora.

Batik Jambi memiliki ciri khas yang unik dan eksotis, baik dari segi warna dan motif. Warna dasar dalam pembuatan batik jambi terbuat dari bahan alami, seperti dari aneka ragam kayu yakni: kayu secang, kayu ramelan, kulit jengkol, daun indigo dan banyak lagi. Keunikan batik Jambi juga terletak pada kesederhanaan bentuk motif dan warna yang khas, yaitu tidak berangkai/berdiri sendiri. Dikarenakan batik merupakan kebudayaan yang unik, dan Batik juga memiliki banyak filosofi yang sangat mendalam UNESCO telah memberikan pengakuan internasional batik Indonesia sebagai Warisan lokal khas dari Indonesia.

Anak-anak adalah pribadi yang sedang pada masa dimana penuh dengan imajinasi. Anak dengan rentang usia 9-12 tahun merupakan anak yang kemampuan pengembangan fisik, bahasa, jiwa sosial, agama, moral, sikap dan nilai-nilai seni tumbuh dan berkembang cepat. Pada masa ini disebut "Masa Peka" dalam psikologi, yaitu masa dimana anak-anak dapat dengan mudah mengerti, mengingat dan menelaah sesuatu yang dipelajari, maka karena itu masa ini merupakan kesempatan bagus untuk anak dalam mengefektifkan pembelajarannya (Ibnu Maftuh, 2020:7). Anak dengan rentang usia 9-12 tahun sudah semestinya diajarkan suatu pemahaman tentang batik sebagai bentuk menjaga kelestarian kebudayaan lokal Indonesia agar tidak diklaim oleh negara lain, seperti kejadian yang pernah dialami dulu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD N 176/IV Kota Jambi, kebanyakan anak belum mengetahui mengenai Batik Jambi. hal ini dibuktikan dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas mulai dari kelas 3-6, beliau berkata memang belum ada pembelajaran secara

khusus untuk mempelajari batik jambi, hanya saja didalam buku pelajaran Tema terdapat pembelajaran mengenai batik, namun dalam buku tersebut menampilkan batik-batik di pulau jawa. Disini guru berinisiatif mencari informasi batik jambi diinternet untuk dikenalkan ke siswa/i dan diberi tugas menggambar motif batik jambi di buku gambar. Dan penyebaran kuesioner dilakukan ke 51 siswa/i kelas 3-6 di SD N 176/IV Kota Jambi, Dalam kuisisioner terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa/i. Hasil dari kuesioner tersebut terdapat 85% menjawab tidak tahu macam-macam motif batik jambi dan 15% menjawab tahu namun hanya 1 motif batik jambi yaitu motif angso duo. 81% menjawab tidak tahu cara pembuatan batik jambi dan 19% tahu cara pembuatan batik jambi. 98% menjawab tidak tahu makna pada motif batik jambi. dan 77% siswa/i menjawab belum pernah membaca buku tentang batik jambi.

Menumbuhkan kecintaan terhadap batik jambi sudah semestinya dilakukan sedari dini. Melihat dari keadaan saat ini masih jarang ditemukan media pembelajaran batik jambi untuk anak-anak, seperti yang terjadi di SD N 176/IV Kota Jambi. Hal ini lah yang mendorong penulis memilih sebuah komunikasi visual, yaitu buku interaktif untuk anak-anak terutama anak-anak jambi, yang bertujuan untuk menyediakan bahan bacaan yang membahas batik jambi untuk anak seperti buku interaktif, karena dengan adanya sebuah media buku ineraktif terhadap anak dapat meningkatkan tertarikkan dan semangat belajar dan mengenal kebudayaan indonesia terkhususnya batik jambi.

Salah satu upaya dalam mewujudkan hal tersebut adalah penggunaan buku ilustrasi interaktif sebagai media pembelajaran mengenai batik jambi untuk anak-anak, dalam buku ilustrasi interaktif ini akan menggunakan ilustrasi kartun lucu dalam menjelaskan informasi tentang batik jambi dengan perpaduan teknik *lift the flap*, dan pada penjelasan pembuatan batik akan menggunakan interaktif yaitu: menggambar motif batik serta mewarnai batik jambi, game labirin, dan mencocokkan benda. Penyampaian yang disertakan dengan gambar akan lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan tulisan polos begitu saja, karena selain bersifat interaktif, anak-anak akan lebih menyukai bentuk buku yang visualnya bergambar dan berwarna. Oleh karena judul karya akhir ini adalah "Buku Interaktif Pengenalan Batik Jambi Untuk Anak".

Metode

Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu cara atau tahapan yang digunakan dalam sebuah proses perancangan. Metode yang perancang gunakan dalam merancang buku interaktif ini adalah metode glass box. Menurut Sarwono & Lubis (2007) tentang metode glass box adalah metode berpikir secara rasional, objektif dan sistematis dalam menelaah sesuatu secara logis serta terbebas pemikiran dan pertimbangan yang irasional. Cara seperti ini sering disebut Reasoning (menggunakan nalar).

Metode glass box memiliki 4 tahap yaitu: persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan kondisi awal dari latar belakang masalah untuk menciptakan suatu desain. Pada tahap ini perancang bersiap dalam memahami permasalahan dilapangan dengan datang langsung ke SDN 176/IV Kota Jambi untuk mengamati anak disana. kurangnya pengetahuan anak tentang batik jambi dan terbatasnya bahan bacaan tentang batik jambi terlihat pada kasus ini.

2. Tahap Inkubasi

Tahap ini adalah tahap pengagasan ide dimulai. Pada tahap ini penulis mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi untuk dirancang sesuai dengan apa yang telah diperoleh pada tahap persiapan. Hal yang dilakukan berupa mengumpulkan ide-ide kreatif. Hasil pengamatan ini memperoleh kurangnya bahan bacaan anak menjadi faktor ketidaktahuan anak mengenai batik jambi, maka dari itu timbul ide untuk merancang buku interaktif. Tidak hanya menjadi bahan bacaan namun juga dapat meningkatkan minat baca anak dengan cara yang menyenangkan

3. Tahap Luminasi

Pada tahap ini adalah tahap proses pencerahan, dimana penulis menuangkan semua idenya kedalam sketsa dan kemudian dikembangkan menjadi alternatif desain dan akan melalui penyesuaian dengan naskah yang telah ditulis. Setelah melakukan segala pertimbangan lalu penulis merancang layout kasar dimana meletakkan elemen-elemen yang telah dirancang sebelumnya untuk dijadikan buku interaktif.

4. Tahap Verifikasi

Pada tahap ini rancangan desain melalui proses perkembangan ide dan penyelesaian. Seluruh desain yang telah dirancang akan mengalami ditinjau kembali dengan melakukan evaluasi/test untuk melihat apakah rancangan ini mampu menyelesaikan masalah dari pengguna/target audiens. Pada tahap ini juga semua akan meninjau ulang kembali semua proses pengembangan ide, seperti mengevaluasi rancangan buku interaktif pengenalan batik jambi untuk anak.

Metode Pengumpulan Data

1. Data primer

Dalam perancangan ini proses pengumpulan data primer yang dibutuhkan dilakukan dengan metode observasi, yakni penyebaran kuesioner dan wawancara. Seperti observasi langsung melihat bagaimana proses pembuatan batik jambi dengan mengunjungi pengerajin batik Fifandi di kelurahan tengah, jambi dan mendokumentasikan kegiatan tersebut. Lalu melakukan wawancara dengan wali kelas dari kelas 3-6 SD dan melakukan penyebaran kuesioner ke kelas 3-6 mengenai apa saja yang mereka ketahui tentang batik jambi.

2. Data sekunder

Sedangkan data sekunder proses pengumpulan data yang digunakan adalah metode keperpustakaan dan internet. Seperti mencari referensi dari buku, jurnal dan internet yang memuat topik yang sesuai dengan perancangan karya desain buku ilustrasi interaktif sebagai landasan teori.

Metode Analisis Data

Data yang sudah didapat dan dikumpulkan kemudian perlu digunakan analisis data sebagai pendukung kegiatan perancangan, metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ilustrasi interaktif batik jambi ini adalah menggunakan analisa 5W+1H, yakni What (apa), When (kapan), Where (dimana), Why (kenapa), Who (siapa), How (bagaimana). Penggunaan metode 5W+1H diterapkan penulis untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada. Pemilihan metode ini berlandaskan metode ini merupakan strategi untuk menyelesaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan yang sesuai dengan karakteristik tujuan perancangan yang dilakukan.

1. *What* (apa): Masalah yang diangkat dalam perancangan buku interaktif ini adalah kurangnya bahan bacaan tentang batik jambi untuk anak.
2. *When* (kapan): Di zaman sekarang, karena adanya pengaruh handphone yang diberikan pada anak di bawah umur membuat anak mudah terpengaruh dengan budaya luar, sehingga mengabaikan kebudayaan lokal seperti batik.
3. *Where* (dimana): Masalah ini terjadi di SDN 176/IV Kota jambi, karena metode pembelajaran tentang batik disekolah masih minim.
4. *Why* (kenapa): Buku ilustrasi interaktif merupakan salah satu media yang cocok dan menarik dalam memberikan informasi atau pengetahuan kepada anak-anak, karena selain bersifat interaktif, anak-anak cenderung lebih menyukai benyuk visual yang dipenuhi gambar.
5. *Who* (siapa): Pihak yang terdampak adalah anak-anak di SDN 176/IV kota jambi dalam mendalami ilmu kebudayaan sehingga menimbulkan ketidaktahuan anak secara merata dengan kebudayaan lokalnya sendiri.
6. *How* (bagaimana): Dengan pemaparan sebelumnya, penulis menarik kesimpulan untuk memecahkan masalah salah satu caranya adalah dengan menciptakan media buku interaktif dapat menarik perhatian anak beserta menimbulkan minat anak-anak, media yang dirancang tidak hanya sebuah teks penuh tetapi juga mengguankan ilustrasi dan sedikit sentuhan interaktif juga yang cocok untuk anak-anak, dengan harapan kenyamanan anak dalam belajar tentang kebudayaan meningkat sehingga batik tetap lestari.

Pembahasan

1. Pendekatan verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan buku interaktif pengenalan batik jambi untuk anak adalah dengan menggunakan bahasa indonesia dan non formal. Pada beberapa bagian teks, terdapat beberapa bahasa atau istilah dalam bahasa daerah jambi. hal ini bertujuan agar nilai budaya daerah jambi tetap masih terasa dalam buku interaktif ini yang mana informasi ini penulis dapat dari daerah jambi, tepatnya di jambi sebrang.

2. Pendekatan visual

a. Ilustrasi

Pendekatan ilustrasi pada perancangan buku interaktif pengenalan batik jambi untuk anak mengguakan ilustrasi bergaya kartun. Penggambaran karakter dalam rancangan ini akan digambarkan seorang anak dan ibu guru dengan gaya kartun. Penggunaan style gaya kartun bertujuan supaya anak mudah menangkap gambar dengan mudah dan menyenangkan, kerana gaya kartun ini memiliki kesan yang santai dan friendly. Sangat cocok disajikan untuk anak-anak.

b. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini akan menggunakan warna full color agar dapat menarik anak-anak, karena anak anak cenderung lebih suka dengan warna-warna yang cerah. dan dalam rancangan ini akan lebih dominan menggunakan warna hangat, seperti oren, kuning, coklat, hijau tua, biru muda dan merah.



Gambar: Pallet Warna Dalam Perancangan Buku Interaktif

c. Tipografi

Penyampaian pesan secara verbal adalah pesan yang disampaikan secara tulisan. Pada perancangan buku interaktif ini mengguakan jenis huruf dengan kejelasan dan keterbacaan yang jelas agar anak membaca dengam mudah sehingga pesan mudah diterima. Ada 2 jenis huruf yang digunakan yaitu *Fun Kids* dan *Gill Sans*.

1) Judul

Pada judul buku dalam perancangan buku interaktif ini menggunakan huruf sans serif dengan *Fun Kids*. Pemilihan font ini beralasan font ini memiliki karakter huruf yang santai, gembira, menyangkan dan kanak-kanak.



Gambar: fun kids

2) Narasi

Jenis huruf yang digunakan pada teks narasi dalam isi buku interaktif adalah *Gill Sans*. Pemilihan jenis font ini beralasan font ini memiliki kesan yang simpel, sederhana, jelas, dan tidak dekoratif.



Gambar: Gill San

d. Layout

Salah satu yang menjadi hal penting dalam sebuah desain adalah tata letak atau layout. Layout ini berguna menata apa saja yang menjadi konten dalam desain agar terbaca dengan jelas tidak berantakan. Dalam perancangan buku interaktif ini konten yang tersaji berupa narasi dan ilustrasi, namun yang mendominasi dalam perancangan ini adalah ilustrasi maka sangat di butuhkan tataletak untuk menyediakan ruang kosong untuk narasi.

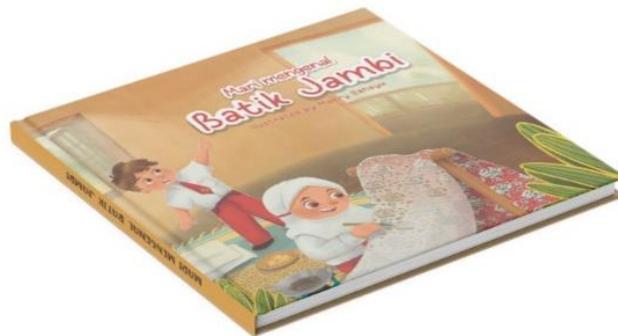
Final desain

Dalam perancangan ini media yang digunakan adalah buku interaktif. Dalam buku interaktif ini memuat sebuah narasi cerita, gambar yang dipadukan dengan konten interaktif. Teks narasi yang digunakan menyesuaikan dengan terget audiens yang akan di tuju yaitu anak-anak, maka gaya bahasa yang pakai gaya bahasa yang sederhana, tidak terlalu formal, dan dimudah dipahami olah anak-anak. Gambar yang disajikan menyesuaikan dengan nasrasi yang ada pada setiap lembarnya. Dan pembahasan dalam buku ini menyajikan informasi mengenai batik jambi, seperti sejarah singkat, motif dan makna motif, proses pembuatan batik jambi. bentuk interaktif yang digunakan

Merry Rahayu¹, Eliya Febriyeni²

berupa *lift the flap*, *maze/labirin*, menggambar, mewarnai, menempelkan objek yang sesuai dan *hidden object*.

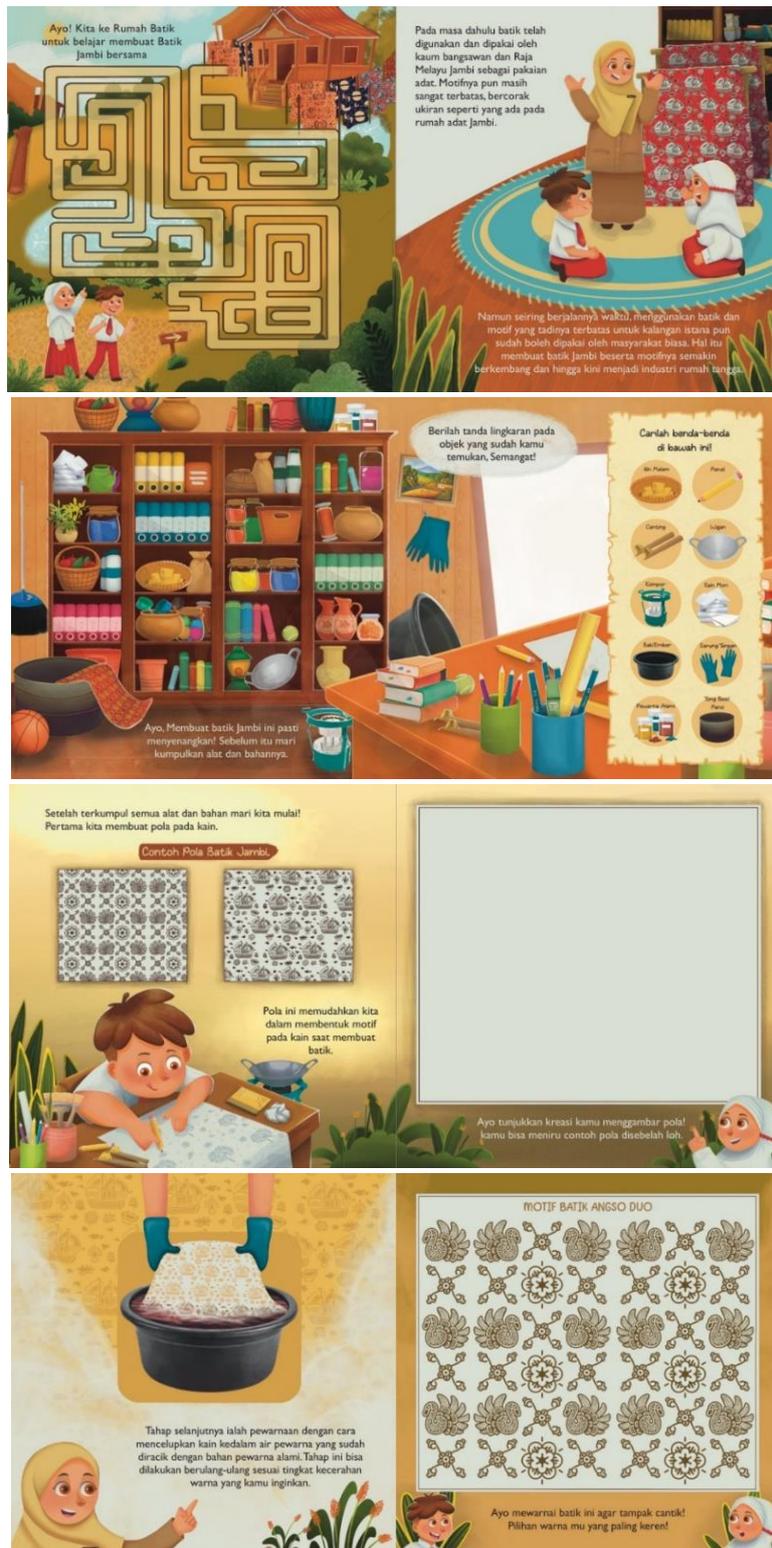
Cover Buku



Gambar 3. Cover buku

Isi Buku





Gambar 4. Beberapa lembar isi buku

Kesimpulan

Batik jambi adalah batik yang berasal dari provinsi jambi dan sudah ada sejak jaman kesultanan melayu di jambi. batik jambi ini termasuk kedalam pakaian adat di jambi namun masih banyak anak-anak yang belum mengetahui apa itu batik jambi, sejarahnya, macam-motifnya dan bagaimana cara membuat batik jambi. pengetahuan mengenai batik jambi setidaknya harus sudah di tanamkan pada anak-anak, terutama pada anak sekolah dasar. Namun sangat disayangkan pembelajaran disekolah mengenai batik jambi masih sangat minim, seperti bahan bacaan yang belum tersedia.

Pemilihan media berupa buku interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak dalam menambahkan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang batik jambi. hal ini juga sekaligus dapat meningkatkan minat baca anak. Dengan adanya media bacaan yang menarik, berharap anak-anak akan mudah dalam memahami informasi. Dalam perancangan buku interaktif pengenalan batik jambi ini menyajikan informasi mengenai pengertian batik jambi, sejarah singkat batik jambi, motif dan makna batik jambi, dan cara membuat batik jambi.

Perancangan buku interaktif ini menggunakan metode *glas box*. Metode ini diawali dengan persiapan, kemudian dilanjutkan ketahap inkubasi dimana ide/solusi dicari. Selanjutnya adalah luminasi, tahap ini adalah tahap pencerahan semua ide di realisasikan. Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap verifikasi, tahap semua hasil rancangan ditinjau kembali dan melakukan evaluasi.

Setelah rancangan ini selesai maka hasil dari perancangan ini adalah terciptanya media Buku interaktif yang memperkenalkan batik jambi kepada anak-anak dengan judul buku mari mengenal batik jambi. dalam perancangan ini juga menyediakan media pendukung yang berupa poster, x banner, totebag, pouch alat tulis, stiker, buku gambar, gantungan kunci dan pin.

Rujukan

- Daulay, Ridha Asnelly, Fitri Ulinda (ed). Kerajinan Unggulan Makanan Khas Jambi. Jambi: RMBOOKS. 2001. Hlm 23
- Sarwono, Jonathan & Lubis, Hari. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Haikal Rabbani, M. (2016). Perancangan Media Informasi Tentang Motif Dan Makna Batik Jambi.
- Disperindag Prov Jambi. (2013), Filosofi Motif Batik Jambi. Jambi.
- Febrian, D. (2019). Ragam Batik Jambi Yang Ada Di Kabupaten Batang Hari. Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya, 6(2).