



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6297-6308

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Interaktif tentang Karawitan *Jawatimuran*

Tifani Jihaniar Rifqi^{1✉}, Mahimma Romadhona², Masnuna³

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Email: 20052010104@student.upnjatim.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penurunan minat kesenian karawitan *Jawatimuran* di kalangan generasi muda terutama anak-anak dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti globalisasi, minimnya paparan mengenai kesenian ini pada pendidikan formal, dan keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Untuk itu dibutuhkan media yang sesuai, salah satunya buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan dan melestarikan karawitan bagi anak usia 7-12 tahun. Penelitian ini bertujuan merancang karakter dalam buku ilustrasi interaktif tersebut. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan Focus Group Discussion (FGD) dengan anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter yang menarik secara visual dan relevan secara emosional dapat meningkatkan minat anak-anak. Karakter Raka, Faqih, Rania, dan Pak Joko, yang dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai budaya lokal, diharapkan menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan apresiasi dan kebanggaan anak-anak terhadap karawitan *Jawatimuran*.

Kata Kunci: *Buku Ilustrasi, Desain Karakter, Karawitan Jawatimuran, Warisan Budaya*

Abstract

The decline in interest in Jawatimuran karawitan among younger generations, especially children, is influenced by several factors, such as globalization, limited exposure to this art form in formal education, and the lack of suitable learning media. To address this issue, there is a need for appropriate media, one of which is an interactive illustrated book designed to introduce and preserve karawitan for children aged 7-12 years. This study aims to design characters for this interactive illustrated book. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through questionnaires, interviews, observations, and Focus Group Discussions (FGD) with children. The results indicate that visually appealing and emotionally relevant character designs can increase children's interest. The characters Raka, Faqih, Rania, and Pak Joko, designed with attention to local cultural values, are expected to serve as effective media to foster children's appreciation and pride in Jawatimuran karawitan.

Keyword: *Character Design, Cultural Heritage, Illustration Book, Karawitan Jawatimuran*

PENDAHULUAN

Kesenian memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat dan merupakan salah satu aset budaya yang perlu dilestarikan. Salah satu bentuk kesenian tersebut adalah karawitan *Jawatimuran*, yaitu seni musik tradisional yang berkembang di berbagai wilayah Jawa Timur, seperti Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, dan Lamongan (Setiawan, 2013). Meskipun karawitan *Jawatimuran* telah menjadi bagian dari berbagai pertunjukan seni sebagai pengiring, seperti wayang, tari, dan ludruk, terdapat kecenderungan menurunnya minat generasi, terutama anak-anak. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh penulis dengan 105 responden anak-anak usia 7-12 tahun dari daerah persebaran kesenian tersebut, terdapat 71,4% responden menjawab belum mengetahui tentang karawitan ini dan hanya 28,6% responden yang menjawab pernah mengetahui karawitan *Jawatimuran*. Penurunan minat ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk pengaruh globalisasi, terbatasnya paparan kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan pendidikan formal, serta minimnya media pembelajaran yang relevan bagi anak-anak.

Upaya pelestarian karawitan *Jawatimuran* dapat dimulai dengan mengenalkan kesenian ini kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Masa anak-anak merupakan periode krusial dalam pembentukan apresiasi terhadap seni dan budaya, karena pada tahap ini mereka sedang mengalami perkembangan kognitif yang penting untuk mengembangkan pengetahuan, bakat, dan minat (Sarayati dalam Paraslatin, 2023). Salah satu metode yang efektif dalam memperkenalkan budaya adalah melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti buku ilustrasi interaktif. Media ini tidak hanya mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya secara mendalam.

Perancangan karakter memiliki peranan penting dalam penciptaan sebuah karya (Situmorang dkk., 2024). Dalam buku ilustrasi interaktif sendiri daya tarik visual dari sebuah karakter merupakan salah satu elemen penting dalam menarik minat anak-anak. Sebuah Desain karakter juga sangat berperan dalam proses pengembangan cerita yang mengesankan bagi pembaca (Ghozalli, 2020). Desain karakter yang menarik dapat membangun hubungan emosional antara anak-anak dan pesan yang disampaikan, sehingga memudahkan mereka dalam memahami cerita dan konsep yang diperkenalkan melalui ilustrasi. Berdasarkan penelitian Ratnasari dan Zubaidah (2019), ilustrasi visual dapat membantu anak-anak mengerti konsep yang abstrak melalui representasi gambar yang konkret. Maka, penting untuk mendesain karakter yang tidak hanya visual menarik, tetapi juga mewakili nilai-nilai dari karawitan *Jawatimuran*.

Sebagai media penyampai pesan, karakter harus dirancang dengan baik, baik dari segi visual maupun aspek kepribadian (Riyadi dkk., 2016). Perancangan ini akan terfokus pada bagaimana desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* dapat diancang untuk menarik perhatian anak-anak sekaligus dapat menyampaikan dengan baik nilai-nilai dari karawitan *Jawatimuran*. Melalui perancangan karakter dalam buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*, diharapkan anak-anak tidak hanya dikenalkan dengan karawitan *Jawatimuran*, tetapi juga dapat mengembangkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Pada perancangan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* penulis mengaplikasikan metode penelitian campuran. Mustaqim dalam Khairunnisa (2021) menjelaskan metode campuran memadukan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Proses penelitian diawali dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa metode yaitu:

- a. Kuesioner dengan 105 responden anak usia 7-12 tahun pada studi awal untuk mengetahui eksistensi karawitan *Jawatimuran* pada generasi muda dan 93 responden responden anak usia 7-12 tahun untuk evaluasi hasil alternatif desain karakter dan pemilihan desain karakter.
- b. Wawancara terstruktur pada ahli di bidang karawitan *Jawatimuran*, pendidikan sekolah dasar, dan ilustrasi buku anak untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang masalah yang diangkat.
- c. Observasi pada beberapa toko buku di Surabaya dan *marketplace* untuk mengetahui apakah buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* sudah ada atau belum.
- d. *Focus Group Discussion* (FGD) dengan 12 anak usia 7-12 tahun di Sekolah Dasar Negeri Tambakrejo yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait preferensi anak-anak

tentang desain karakter yang menarik dalam sebuah buku cerita ilustrasi.

Selanjutnya data dianalisis menggunakan teknik analisis 5W+1H dan menjadi dasar acuan pada tahap perancangan desain karakter. Pada tahap perancangan, proses dilakukan melalui beberapa tahapan yang melibatkan metode *design thinking*, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut bagan proses perancangan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*:



Gambar 1. Kerangka Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Konsep Perancangan

Pada perancangan desain karakter, tahap pertama yang dilakukan setelah melakukan proses *emphatize* untuk menemukan permasalahan dan proses *define* yaitu menganalisis permasalahan adalah proses *ideate* yaitu melakukan *brainstorming* atau eksplorasi karakter. Lalu mulai masuk pada proses awal *prototype* yaitu membuat konsep desain karakter. Setelah mengumpulkan data melalui beberapa metode dan mendapatkan hasil analisis, yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi sebuah konsep awal dari desain karakter yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Desain karakter akan dirancang dapat mencerminkan nilai-nilai kesenian karawitan *Jawatimuran* sebagai topik utama yang akan disampaikan kepada pembaca. Berdasarkan hasil analisis, anak-anak lebih menyukai karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka atau *realism* (kenyataan). Caputo dalam Lionardi (2022) menjelaskan *realism* merupakan elemen-elemen visual yang dekat dengan kehidupan keseharian. Oleh karena itu, karakter akan dirancang secara visual dan sifatnya agar lebih relevan dan membangun kedekatan emosional dengan anak-anak.

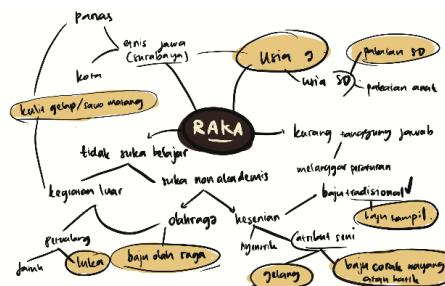
Buku ilustrasi tentang karawitan *Jawatimuran* ini menceritakan kisah karakterter bernama Raka dan dua temannya mengenal karawitan *Jawatimuran*, namun Raka merasa kesulitan saat mempelajarinya dan mau menyerah, tetapi dengan kemauan, semangat Raka, serta dukungan dari teman-teman di sekitarnya Raka mencoba kembali belajar karawitan

Jawatimuran dan akhirnya bisa menampilkan permainan karawitan dengan lancar. Terdapat 4 karakter pada perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan Jawatimuran meliputi:

A. Konsep Desain Karakter Raka

Karakter Raka adalah sosok karakter utama dalam buku ilustrasi interaktif ini. Raka merupakan seorang anak laki-laki usia 9 tahun yang sedang duduk di kelas 3 sekolah dasar dengan latar belakang etnis Jawa, khususnya Surabaya. Raka memiliki sifat ceria, penuh semangat, pekerja keras, namun ia kurang bertanggung jawab dan mudah kehilangan fokus. Raka digambarkan sebagai contoh murid yang tidak suka belajar di kelas dan lebih tertarik dengan kegiatan di luar akademis. Selain itu sikap Raka yang bersemangat untuk belajar karawitan Jawatimuran merupakan bentuk apresiasi kesenian sehingga dapat menjadi contoh yang baik untuk para pembaca.

Berdasarkan penjelasan sifat dan latar belakang karakter di atas penulis selanjutnya melakukan proses ideate dan didapatkan hasil *brainstorming* untuk konsep visual karakter Raka sebagai berikut:



Gambar 2. Eksplorasi Karakter Raka

Dari hasil brainstorming, karakter Raka akan menggunakan aktor cilik Bima Azriel sebagai acuan karakter karena memiliki latar belakang berasal dari Jawa Timur sama seperti karakter Raka. Didapatkan acuan visual karakter Raka sebagai berikut:

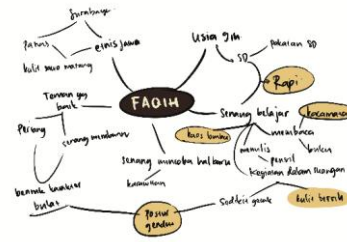


Gambar 3. Acuan Visual Karakter Raka

B. Konsep Desain Karakter Faqih

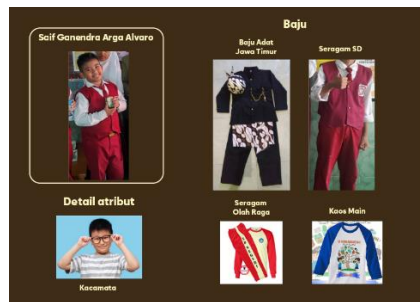
Karakter Faqih digambarkan sebagai anak laki-laki usia 9 tahun yang duduk di kelas 3 sekolah dasar dengan latar belakang etnis Jawa, khususnya Surabaya. Sebagai sahabat dekat Raka, Faqih memiliki sifat periang, mau mencoba hal baru dan gemar membantu, menjadikannya sosok teman yang baik. Berbeda dengan Raka, Faqih cenderung lebih suka belajar dan memiliki minat lebih besar terhadap kegiatan akademis. Sikap Faqih yang senang membantu mempresentasikan nilai gotong royong, dimana nilai tersebut melekat dalam

kesenian karawitan *Jawatimuran*. Berdasarkan deskripsi tokoh Faqih, didapatkan hasil *brainstorming* berikut:



Gambar 4. Eksplorasi Karakter Faqih

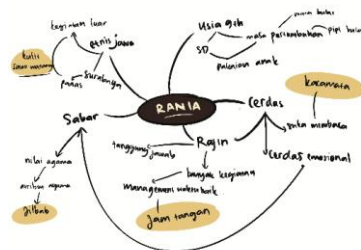
Dari hasil eksplorasi, karakter Faqih akan menggunakan Alvaro yang merupakan salah satu peserta FGD sebagai acuan karakter karena memiliki latar belakang berasal dari Jawa Timur dan merupakan tipe murid yang pintar sama seperti karakter Faqih. Didapatkan acuan visual karakter Faqih sebagai berikut:



Gambar 5. Acuan Visual Karakter Faqih

C. Konsep Desain Karakter Rania

Karakter Rania merupakan seorang anak perempuan berusia 9 tahun yang duduk di kelas 3 sekolah dasar dengan latar belakang etnis Jawa, khususnya dari Surabaya. Sebagai teman sekelas Raka dan Faqih, Rania digambarkan sebagai anak yang sabar, cerdas, rajin, dan teman yang baik. Ia merupakan murid pandai baik dalam bidang akademis maupun non-akademis. Sikap Rania yang senang membantu dan sosok teman yang baik, mencerminkan sikap dari nilai gotong royong. Gotong royong merupakan salah satu prinsip yang diajarkan dalam kesenian karawitan *Jawatimuran* (Safitri dkk., 2023). Berdasarkan deskripsi dan latar belakang tokoh Rania, didapatkan hasil *brainstorming* berikut:



Gambar 6. Eksplorasi Karakter Rania

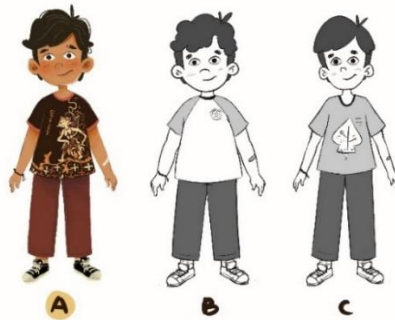
Dari hasil eksplorasi, karakter Rania akan menggunakan Atifa yang merupakan salah

Proses Perancangan

Setelah mendapatkan acuan visual, proses *prototype* selanjutnya adalah mengembangkan menjadi sketsa dan alternatif desain. Proses selanjutnya adalah *test* yaitu dilakukan uji coba alternatif desain karakter yang telah dirancang kepada anak-anak usia 7-12 tahun yang bertempat tinggal pada daerah persebaran karawitan *Jawatimuran* sejumlah 93 anak sebagai *user* dengan cara menyebarkan kuesioner. Berikut adalah hasil alternatif desain empat karakter buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*.

A. Alternatif Sketsa dan Desain Karakter Terpilih Karakter Raka

Berdasarkan hasil kuesioner desain pertama menjadi pilihan target pembaca, didapatkan 52,7% responden memilih desain karakter A, 18,3% responden memilih desain karakter B, dan 29% responden memilih desain karakter C.



Gambar 10. Alternatif dan Desain Terpilih Karakter Raka

B. Alternatif Sketsa dan Desain Karakter Terpilih Karakter Faqih

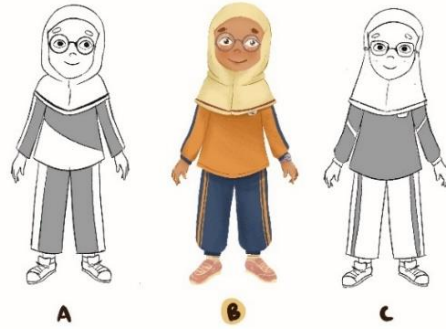
Berdasarkan hasil kuesioner desain kedua menjadi pilihan target pembaca didapatkan 23,7% responden memilih desain karakter A, 64,5% responden memilih desain karakter B, dan 11,8% responden memilih desain karakter C.



Gambar 11. Alternatif dan Desain Terpilih Karakter Faqih

C. Alternatif Sketsa dan Desain Karakter Terpilih Karakter Rania

Berdasarkan hasil kuesioner desain kedua menjadi pilihan target pembaca didapatkan 15,1% responden memilih desain karakter A, 45,2% responden memilih desain karakter B, dan 39,8% responden memilih desain karakter C.



Gambar 12. Alternatif dan Desain Terpilih Karakter Rania

D. Alternatif Sketsa dan Desain Karakter Terpilih Karakter Pak Joko

Berdasarkan hasil kuesioner desain ketiga menjadi pilihan target pembaca didapatkan 25,8% responden memilih desain karakter A, 12,9% responden memilih desain karakter B, dan 61,3% responden memilih desain karakter C. Corak batik yang diaplikasikan pada desain karakter terpilih merupakan corak batik Remo Surabayan.



Gambar 13. Alternatif dan Desain Terpilih Karakter Pak Joko

Hasil Perancangan

Setelah salah satu desain karakter terpilih tahap selanjutnya adalah evaluasi desain dan disempurnakan menjadi desain final karakter. Berikut hasil final perancangan desain karakter untuk buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*:

A. Desain Final Karakter Raka

Selain ekspresi karakter, dibuat juga desain pakaian yang karakter kenakan saat sekolah dan bermain karawitan *Jawatimuran*. Baju karawitan merupakan desain pakaian adat Surabaya. karena para pemain karawitan *Jawatimuran* saat tampil mengenakan pakaian tersebut.



Gambar 14. Desain Final Karakter Rania

B. Desain Final Karakter Faqih

Sama dengan desain final karakter Raka, pada desain final karakter Faqih juga ditampilkan desain seragam dan baju yang dikenakan saat karawitan. Pakaian yang digunakan adalah pakaian adat Surabaya.



Gambar 15. Desain Final Karakter Faqih

C. Desain Final Karakter Rania

Pada desain final akan ditampilkan beberapa ekspresi karakter Rania dan ditampilkan seragam sekolah yang dikenakan karakter. Pada desain pakaian yang karakter kenakan saat bermain karawitan diambil dari desain pakaian adat Surabaya.



Gambar 16. Desain Final Karakter Rania

D. Desain Final Karakter Pak Joko

Setelah salah satu alternatif terpilih selanjutnya didesain beberapa ekspresi dari desain karakter Pak Joko.



Gambar 17. Desain Final Karakter Pak Joko

Implementasi Media

Tahapan terakhir dari perancangan desain karakter adalah implementasi hasil desain karakter. Karena perancangan desain karakter ini dirancang untuk perancangan sebuah buku ilustrasi interaktif maka hasil implementasi media yang ditampilkan berupa halaman buku. Berikut adalah sample hasil implementasi desain karakter pada media buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*:



Gambar 18. Implementasi Desain Karakter pada Halaman Buku

SIMPULAN

Kesimpulan pada perancangan ini menunjukkan bahwa desain karakter yang menarik pada media buku ilustrasi interaktif dapat meningkatkan minat anak terhadap kesenian karawitan *Jawatimuran*. Pada hasil *test* (uji coba) alternatif desain kepada anak-anak menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai hasil desain karakter yang memiliki kedekatan visual dengan kehidupan sehari-hari, seperti warna kulit sedikit gelap, dan gaya pakaian yang sering mereka temui, mereka juga cenderung mengaitkan penggunaan pakaian bermotif batik dengan karakter yang memiliki minat pada kesenian. Pada penelitian berikutnya, dihaapkan untuk mengeksplorasi lebih lanjut potensi desain karakter pada media buku anak dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap berbagai bentuk kesenian dan budaya tradisional lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak*. Pusat Pembinaan bahasa dan Sastra.
- Khairunnisa, B. W. (2021). Model Concurrent Transformative dalam Desain Metode Penelitian Campuran: Sebuah Pengenalan. *Syntax Idea*, 3(9), 2072–2081. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i9.1488>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Paraslatin, P. (2023). *Perancangan Buku Ilustrasi Alat Musik Gamelan Jawa sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional pada Anak Usia 7-12 Tahun* [Thesis]. Universitas Dinamika.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Riyadi, T., Ardiyan, A., & Wijayanti, V. (2016). Character Design to Support Socialization of The Urban Forest Existence in Jakarta. *Humaniora*, 7(3), 371. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v7i3.3591>
- Safitri, A. E., Probosini, A. R., & Indrawati, A. (2023). Implementasi Nilai Gotong Royong dan Kedisiplinan pada Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan. *IDEA: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(2).
- Setiawan, A. (2013). Konfigurasi Karawitan Jawatimuran. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/glr.v11i1.1427>
- Situmorang, F. Y., Romadhona, M., & Sutejo, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1186–1196. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10297>