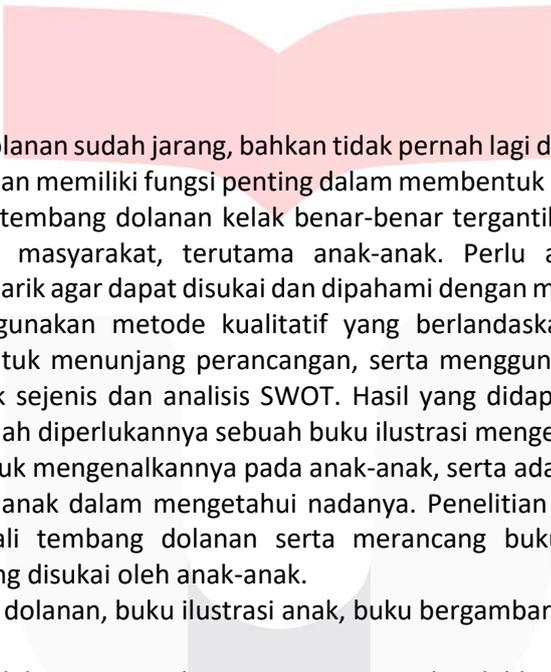


DESAIN BUKU ILUSTRASI AYO DOLAN KARO RIBO SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *TEMBANG DOLANAN* DI SURABAYA

Alifa Rohali Tiawan¹, Asep Kadarisman² dan Syarip Hidayat³

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



Abstrak: *Tembang dolanan* sudah jarang, bahkan tidak pernah lagi dinyanyikan oleh anak-anak. *Tembang dolanan* memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter anak. Sangat disayangkan apabila *tembang dolanan* kelak benar-benar tergantikan dengan teknologi dan dilupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Perlu adanya suatu media pelestarian yang menarik agar dapat disukai dan dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berlandaskan teori-teori desain komunikasi visual untuk menunjang perancangan, serta menggunakan metode analisis perbandingan proyek sejenis dan analisis SWOT. Hasil yang didapat dari pengumpulan data dan analisis adalah diperlukannya sebuah buku ilustrasi mengenai *tembang dolanan* yang berisi cerita untuk mengenalkannya pada anak-anak, serta adanya lirik dan kode QR untuk memudahkan anak dalam mengetahui nadanya. Penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan kembali *tembang dolanan* serta merancang buku ilustrasi mengenai *tembang dolanan* yang disukai oleh anak-anak.

Kata Kunci: *tembang dolanan*, buku ilustrasi anak, buku bergambar

Abstract: *Tembang dolanan* is rarely, never even sung by children anymore. *Tembang dolanan* has an important function in shaping children's character. It would be a shame if *tembang dolanan* were replaced by technology and forgotten by society, especially children. There needs to be an interesting preservation medium so that it can be liked and easily understood by children. This research is based on visual communication design theories to support and uses a comparative analysis method of similar project and SWOT analysis. The results obtained from data and analysis are the need for an illustration book about *tembang dolanan* which contains a story to introduce it to children, as well as the presence of lyrics and a QR code to make it easier for children to know the tune. This research is expected to be able to reintroduce *tembang dolanan* and design an illustration book about *tembang dolanan* that are liked by children.

Keywords: *tembang dolanan*, children's illustration book, picture book

PENDAHULUAN

Kesenian merupakan hasil karya sebagai ungkapan keindahan dan ekspresi manusia. Kesenian akan terus bermunculan, namun terdapat kesenian tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu. Setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian tradisionalnya masing-masing. Kesenian tradisional memiliki beragam macam, terdapat nyanyian atau musik, penggabungan tari dengan musik, dan lain-lain (Irhandayaningsih, 2018:20).

Lagu permainan anak-anak dapat disebut juga sebagai *tembang dolanan* yang termasuk dalam kesenian tradisional. Kata *tembang dolanan* berasal dari bahasa Jawa, *tembang* yang berarti nyanyian atau lagu, dan *dolan* berarti permainan. *Tembang dolanan* biasanya digunakan untuk mengiringi permainan anak-anak. *Tembang dolanan* bukan hanya lagu biasa, tetapi terdapat filosofi tertentu pada tiap lagunya.

Farida, dkk. (dalam Sukisno, 2021:30) menjelaskan bahwa saat ini *tembang dolanan* sudah jarang, bahkan tidak pernah lagi dinyanyikan oleh anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu ketika anak-anak masih bermain permainan tradisional serta bernyanyi *tembang dolanan*, hiburan di masa sekarang sudah tergantikan oleh teknologi, terutama gadget (*handphone*) yang mudah mengakses *games* dan internet.

Tembang dolanan memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter anak. Karakter yang mandiri, percaya diri, serta bertanggung jawab pada anak dapat dibentuk dengan memahami makna yang terkandung dalam *tembang dolanan* (Sukisno, 2021:29). Sangat disayangkan apabila *tembang dolanan* kelak benar-benar tergantikan dengan teknologi dan dilupakan oleh masyarakat modern, terutama anak-anak. Perlu adanya suatu media pelestarian yang menarik agar dapat disukai dan dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Wignyodiputro et al., (2018:2) menyatakan bahwa anak-anak cenderung menyukai suatu media yang memiliki banyak gambar dan warna.

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahannya, yakni *tembang dolanan* kini mulai dilupakan dan jarang didengarkan oleh anak-anak serta kurangnya pelestarian *tembang dolanan* di kalangan anak-anak, sehingga muncul rumusan masalah, yaitu bagaimana cara mengenalkan *tembang dolanan* pada anak-anak dan bagaimana cara merancang buku ilustrasi *tembang dolanan* yang diminati oleh anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan *tembang dolanan* pada anak-anak dan untuk merancang buku ilustrasi *tembang dolanan* yang diminati anak-anak.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. *What*, objek perancangan adalah buku ilustrasi anak yang berisi lirik *tembang dolanan* dan kode QR yang tersambung dengan audio. *Who*, buku ilustrasi ini ditargetkan pada anak dengan usia 6 tahun hingga 12 tahun. *When*, penulisan dan perancangan buku ilustrasi dilakukan pada bulan Januari 2023. *Where*, penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Kota Surabaya, Jawa Timur. *Why*, penelitian dan perancangan ini dilakukan karena kurangnya ketertarikan anak-anak dengan usia 6-12 tahun terhadap *tembang dolanan*. *How*, penelitian ini akan berfokus pada perancangan buku ilustrasi berisi *tembang dolanan* yang mudah dibaca dan dipahami anak-anak usia 6-12 tahun.

Dasar Pemikiran

Terdapat beberapa landasan teori yang digunakan untuk menunjang data penelitian, yaitu teori Desain Komunikasi Visual (DKV), Buku Ilustrasi Anak, *Storyboard*, Desain Karakter, Warna, Tipografi, dan *Layout*. Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sebuah ilmu yang mendalami berbagai konsep komunikasi dan kreatif. Konsep komunikasi dan kreatif tersebut berguna untuk mengutarakan pesan berupa visual yang dikemas dengan baik, serta didasari oleh berbagai unsur dan elemen grafis (Wahyuningsih, 2015:3).

Sebuah buku yang berisi paduan teks yang memberi pengetahuan serta gambar yang memunculkan pengalaman visual pada anak merupakan sebuah

buku ilustrasi (Sipe, dalam Sulistianto et al., 2016). Maharsi (2016:78) menyatakan bahwa ada beragam jenis buku ilustrasi anak, mulai dari dongeng bahkan hingga buku pengetahuan pun berisi cerita bergambar yang menarik. Ilustrasi pada berbagai jenis buku tersebut bertujuan untuk memudahkan dan membuat anak lebih mudah memahami isi atau informasi yang tersedia di dalamnya. Storyboard merupakan suatu sketsa perancangan yang menunjukkan petunjuk sudut pandang atau pengambilan gambar. Storyboard dibutuhkan untuk pembuatan rancangan yang berkaitan dengan media visual. (Rahardja, Winarni dan Astuti, 2019:70).

Dalam memvisualisasi karakter, unsur-unsur seperti kepribadian dan ciri khas karakter, ekspresi wajah yang menyorot emosi, serta bahasa tubuh yang menunjukkan sebuah cerita, diperlukan dalam perancangan karakter dan penyampaian pesan (McCloud, dalam Hidayat dan Rosidin, 2018:137). (Cholilawati, 2021:1) menjelaskan bahwa setiap warna memiliki karakteristik atau sifat-sifatnya masing-masing. Terdapat dua penggolongan warna, yaitu golongan warna hangat dan golongan warna dingin.

Konten yang berisi sebuah informasi biasanya disampaikan dalam bentuk kalimat, sehingga tipografi penting untuk elemen grafis (Calori, dalam Rizki dan Mustikawan, 2019:3739). Clair dan Snyder (dalam Rustan, 2011) menjabarkan bahwa persyaratan tipografi pada tiap target audiens berbeda-beda. Audiens atau pembaca dewasa memiliki persyaratan huruf yang berbeda dengan pembaca anak-anak atau orang berusia lanjut. Anak-anak sering kali membaca dengan mengenali bentuk dan karakter huruf satu persatu, terutama pada anak yang belum fasih membaca.

Rustan (dalam Ramadhani dan Desintha, 2019:3584) menjelaskan bahwa *layout* merupakan kumpulan elemen desain yang tersusun dalam suatu bidang, yang kemudian terbentuk satu kesatuan dari tata letak yang berhubungan satu sama lain. Pada buku ilustrasi anak, tata letak atau *layout* sangat perlu

diperhatikan. Anak-anak hanya tertarik untuk melihat ilustrasi yang ada pada suatu buku. Anak sangat jarang untuk membaca teksnya (Maharsi, 2016:82).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data Observasi, Studi Pustaka, Wawancara, dan Kuesioner. Hasil data yang telah didapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode Matriks Perbandingan dari beberapa proyek sejenis dan analisis Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT).

Pengumpulan data menggunakan metode Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan anak-anak usia 6-12 tahun ketika sedang bermain. Untuk menunjang data penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan Studi Pustaka melalui artikel, jurnal, buku, dan sumber internet. Metode pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan dua narasumber. Metode Kuesioner dengan responden anak-anak berusia 6-12 tahun berisi beberapa pertanyaan mengenai tembang dolanan dan buku ilustrasi untuk mengetahui pemahaman anak terhadap kedua hal tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Melalui metode Studi Pustaka dari sumber buku dan jurnal, didapatkan data mengenai *tembang dolanan*. *Tembang dolanan* yang berarti lagu permainan/bermain dalam Bahasa Jawa. *Tembang dolanan* mulanya merupakan suatu tradisi lisan turun-temurun pada masyarakat, yang dinyanyikan ketika munculnya bulan purnama, sebagai lagu untuk bermain dan memperdalam ikatan antar masyarakat (Suratmi, 2017:6).

Yunita (2014:4737) menjelaskan bahwa sebagai lagu permainan anak-anak, *tembang dolanan* memiliki berbagai macam fungsi lain selain untuk

menghibur, yang masing-masingnya bersifat kompleks. Berbagai macam fungsi yang dimaksud adalah fungsi sosial, hiburan, estetis, religius, edukatif, dan etis. contoh tembang dolanan yang memiliki fungsi religius adalah *Padhang Wulan*. Tembang dolanan yang berfungsi pendidikan adalah *Dondhong Apa Salak*, *Cublak-Cublak Suweng*, *Te Kate Dipanah*, dan *Gundhul-Gundhul Pacul*. Maka dari itu, pemahaman terhadap makna dan fungsi *tembang dolanan* perlu dimengerti oleh anak, karena pada tiap *tembang dolanan* memiliki nilai positif yang baik.

Tembang dolanan memiliki makna simbolis mendalam dalam segi kesastraan, yang berguna untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai serta fungsi seni kebudayaan daerah pada diri anak. Seni kebudayaan daerah perlu dikembangkan guna mempertahankan identitas bangsa melalui kearifan lokal (Yunita, 2014:472).

Tembang dolanan yang akan dibuat ilustrasinya adalah lima tembang dolanan berikut, yakni: *Te Kate Dipanah*, *Cublak-Cublak Suweng*, *Gundhul-Gundhul Pacul*, *Dondhong Apa Salak*, dan *Padhang Wulan*. *Tembang Te Kate Dipanah* termasuk ke dalam *tembang dolanan* yang memiliki fungsi edukasi atau pendidikan. Makna dari *tembang* tersebut adalah anjuran untuk tidak bersifat tamak dan selalu merasa tidak puas terhadap usaha dan hasil yang telah dilakukan dan didapatkan. Pada *tembang* tersebut, terdapat pemanah merasa tidak puas hanya dengan buruan ayam katenya, sehingga ia juga menginginkan burung *ondhe-ondhe*, burung *sribombok*, dan burung *srikate*. *Tembang Te Kate Dipanah* ini juga mengenalkan berbagai jenis ayam dan burung yang saat ini telah langka (Farida et al., 2016:146).

Tembang Cublak-Cublak Suweng berusaha mengajarkan tentang buruknya keserakahan dan pentingnya seseorang untuk tidak menuruti hawa nafsu. Dalam lagunya, terdapat lirik "*mambu ketundhung gudel, pak empong lera-lere*" diibaratkan seperti orang bodoh yang ampak kebingungan menoleh kanan-kiri hanya untuk mencari harta dan kekayaan. "*Sapa ngguyu ndhelikake*"

bermakna seseorang yang tersenyum akan lebih bijaksana dan bahagia. Orang yang rakus akan harta tentu berbeda dengan orang bijaksana yang lebih memilih untuk membersihkan hati nuraninya, tidak terpengaruh oleh keserakahan. (Ariesta, 2019:190).

Tembang Gundhul-Gundhul Pacul bertujuan untuk memberi edukasi mengenai amanah atau kepercayaan besar yang menyangkut kepentingan banyak orang, yang diberikan kepada seorang pemimpin dengan sifat buruk, *gembelengan*, sombong, tidak tahu diri, serta merasa dirinya yang paling benar dan paling pintar. Amanah pada *tembang* tersebut diibaratkan dengan bakul atau wadah yang dipikul di atas kepala. Sifat buruk yang dimiliki pemimpin dapat mengakibatkan amanah dan kesejahteraan orang yang mempercayainya menjadi berantakan, layaknya nasi yang tumpah berserakan di jalan (Yunita, 2014:477).

Tembang Dhondong Apa Salak jika dilihat secara tersurat tampak menunjukkan pilihan antara buah kedondong, salak, atau duku, dan pilihan kendaraan untuk ditumpangi, yakni dokar, becak, atau berjalan kaki perlahan. Namun, pilihan-pilihan tersebut sebenarnya memiliki makna yang lebih kompleks. Buah kedondong merupakan penggambaran seseorang yang tampak luarnya terlihat baik atau halus, tetapi hatinya buruk. Sedangkan buah salak menjadi penggambaran seseorang yang tampak kasar perilakunya, tetapi berhati baik. Buah duku adalah pilihan yang paling baik, karena duku digambarkan sebagai orang yang berperilaku dan berhati baik. Kendaraan yang ditumpangi, dokar dan becak, memiliki makna perjalanan hidup yang tidak menunjukkan kemandirian, karena bergantung pada orang lain. Sedangkan berjalan kaki perlahan bermakna kemandirian dan keberanian seseorang. Makna yang sama juga terdapat pada lirik "*Adhik ndherek ibu tindak menyang pasar*", yang berarti anak yang belum mandiri dan bergantung pada orang tua (Farida et al., 2016:47).

Makna dari *tembang dolanan Padhang Wulan* adalah ajakan kepada teman-teman untuk ke luar rumah pada malam hari, untuk melihat pemandangan

malam yang indah, sembari bercengkrama. *Tembang Padhang Wulan* mengajarkan untuk menikmati suasana dan pemandangan langit dan rembulan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Yang Maha Kuasa atas ciptaan-Nya (Farida et al., 2016:154-155).

Metode wawancara dilakukan dengan dua narasumber, narasumber yang pertama adalah *founder* instansi pemberi proyek dari penelitian ini, yakni Komunitas Kampoeng Dolanan, yang kerap disapa Cak Mus. Cak Mus menyatakan bahwa pelestarian tembang dolanan sangat diperlukan. Dalam tembang dolanan terkandung nilai-nilai atau filosofi yg baik, seperti pendidikan karakter berupa jujur, tanggung jawab, peka, peduli, sportif, dan lain-lain. Setiap tembang dolanan juga memiliki maknanya masing-masing dalam tiap lirik dan cara bermainnya. Cara yang efektif dalam mengajarkan tembang dolanan dan permainan tradisional pada anak-anak adalah dengan mempraktikkan dan menemani mereka bermain. Proses bermain tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan rutin.

Narasumber yang kedua adalah seorang ilustrator buku anak, David Kristian Thio. David menjelaskan bahwa buku ilustrasi merupakan satu hal yang penting untuk mengajarkan imajinasi pada anak dan memberikan nilai-nilai positif kedepannya. Selain itu, buku ilustrasi anak juga dapat meningkatkan literasi dan membuat anak merasa lebih senang membaca. Hal yang terpenting dalam merancang buku ilustrasi anak adalah pesannya tersampaikan. Dalam membuat ilustrasi bertema budaya Indonesia, hal penting yang perlu diperhatikan adalah referensi. Referensi budaya yang dicari dan akan digunakan harus tepat dan sesuai dengan budaya asli. Ketepatan mencari referensi sangat penting dalam menyampaikan informasi dari budaya tersebut.

Selain data mengenai tembang dolanan dan hasil wawancara, juga terdapat data tiga proyek sejenis. Ketiganya merupakan buku ilustrasi mengenai tembang dolanan dan permainan tradisional. Ketiga proyek sejenis tersebut dianalisis dengan matriks perbandingan dan ditemukan beberapa persamaan

dalam aspek-aspek ilustrasinya. Kuesioner yang telah disebarakan pada khalayak sasaran anak-anak berusia 6-12 tahun juga menunjukkan bahwa terdapat anak-anak yang belum mengetahui *tembang dolanan* dikarenakan beberapa faktor, namun mereka tertarik untuk mengetahui dan mempelajari *tembang dolanan* yang dibuat dalam bentuk buku ilustrasi. Hasil data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT dan ditemukan bahwa perancangan buku ilustrasi anak memiliki peluang, kekuatan, kelemahan, dan ancamannya sendiri. Kelemahan dan ancaman mengenai buku ilustrasi *tembang dolanan* dapat diatasi dengan memaksimalkan peluang yang ditemukan.

Konsep Perancangan

Tembang dolanan memiliki makna yang edukatif. Mengetahui dan memahami makna *tembang dolanan* merupakan salah satu cara untuk mempelajari pendidikan karakter bagi anak-anak. Berbagai nilai filosofis terkandung di dalam makna *tembang dolanan*, dipelajari secara menyenangkan, dengan cara menyanyikannya dan bermain bersama teman.

Visual yang menarik tentu dibutuhkan dalam merancang sebuah karya. Agar sebuah karya berupa buku ilustrasi dapat diterima dan disukai oleh anak-anak yang akan membacanya, perlu adanya banyak ilustrasi dan cerita yang menarik untuk dibaca. Dalam perancangan buku ilustrasi *tembang dolanan* ini, ilustrasi yang akan dibuat adalah kegiatan anak-anak ketika sedang bermain dan mempelajari makna dari berbagai *tembang dolanan*. Ilustrasinya dibuat secara digital, dengan menggunakan warna hangat (*warm tone*) untuk memberi kesan ramai dan kebersamaan, sekaligus menekankan unsur tradisionalnya. Detail pakaian dan latar juga akan disesuaikan dengan referensi yang tersedia.

Selain ilustrasi, juga terdapat lirik *tembang dolanan* pada beberapa halaman, beserta kode QR yang dapat dipindai oleh pendamping anak untuk mendengarkan nada dan irama lagunya. Teks yang tersedia dalam buku tidak hanya berupa lirik saja, melainkan juga terdapat penjelasan dari makna *tembang*

dolanan, ditampilkan dengan gaya bahasa yang santai dan mudah dimengerti oleh anak.

Media yang akan dirancang dikategorikan menjadi dua, yakni media utama dan pendukung. Media utama berupa buku ilustrasi cetak. Buku ilustrasi dapat menjadi media pengenalan kesenian tradisional seperti tembang dolanan, terutama pada anak-anak. Isi cerita yang informatif, namun tetap menyenangkan, beserta visual yang menarik akan membantu anak-anak lebih mengingat tembang dolanan, sekaligus memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan media pendukungnya berguna sebagai media promosi dan *merchandise* dari media utama.

Media utama berupa buku ilustrasi cetak dengan ukuran 24 cm x 20 cm, *landscape*, dengan total 36 halaman. Jenis *cover* yang digunakan adalah *hard cover*, dan halaman isinya menggunakan jenis kertas yang sedikit tebal.

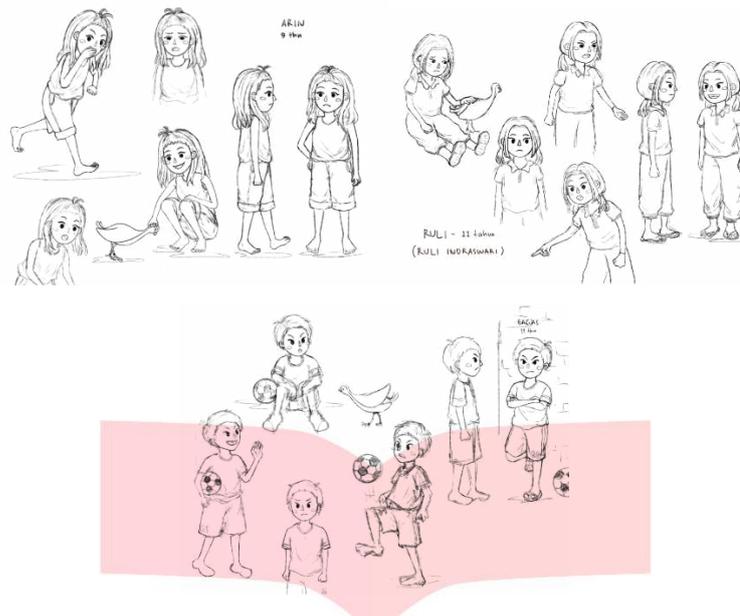
Dalam perancangan ini juga digunakan konsep komunikasi AISAS untuk mempromosikan bukunya, yaitu *Attention*, untuk menarik perhatian orang dewasa yang membutuhkan buku bacaan edukatif untuk anak, dapat menggunakan media poster dan x-banner yang berada di area luar ruangan (*outdoor*) maupun dalam ruangan (*indoor*), dan mudah terlihat oleh mata. *Interest*, ketertarikan pembaca bisa didapatkan dengan adanya berbagai *merchandise* seperti stiker, *notebook*, pembatas buku, dan gantungan kunci. *Search*, media sosial seperti Instagram dapat digunakan oleh orang tua untuk mencari informasi lebih lanjut tentang buku ilustrasi *tembang dolanan*. *Action*, anak-anak yang membaca merasa semakin tertarik dengan *tembang dolanan* sehingga membaca bukunya berulang kali untuk lebih memahami isinya. *Share*, pembaca beserta orang dewasa yang mendampingi dapat menyebarkan melalui media sosial dan menceritakan secara lisan tentang adanya buku ilustrasi yang berisi lirik dan makna *tembang dolanan*. Rentang waktu promosi adalah 6 bulan.

Ilustrasi pada perancangan ini akan dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Ibis Paint*. Gaya ilustrasinya menggunakan *artstyle* dengan *lineart* yang tampak kasar seperti goresan pensil. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna hangat (*warm tone*) dengan sedikit nuansa *earth tone*. Penggunaan *warm tone* dapat memberikan kesan hangat dan menyenangkan, juga untuk menggambarkan suasana tradisionalnya. Sedangkan untuk suasana lingkungannya, digunakan warna *earth tone* yang terasa lebih alami. Teks di dalam buku menggunakan *font* Travel October. *Font* ini juga dikategorikan sebagai *handwritten font*. Ukuran *font* yang tampak tipis membuatnya mudah untuk dibaca. Judul pada *cover* bukunya menggunakan *font* Bakul Nasi yang lebih tebal.

Proses Perancangan

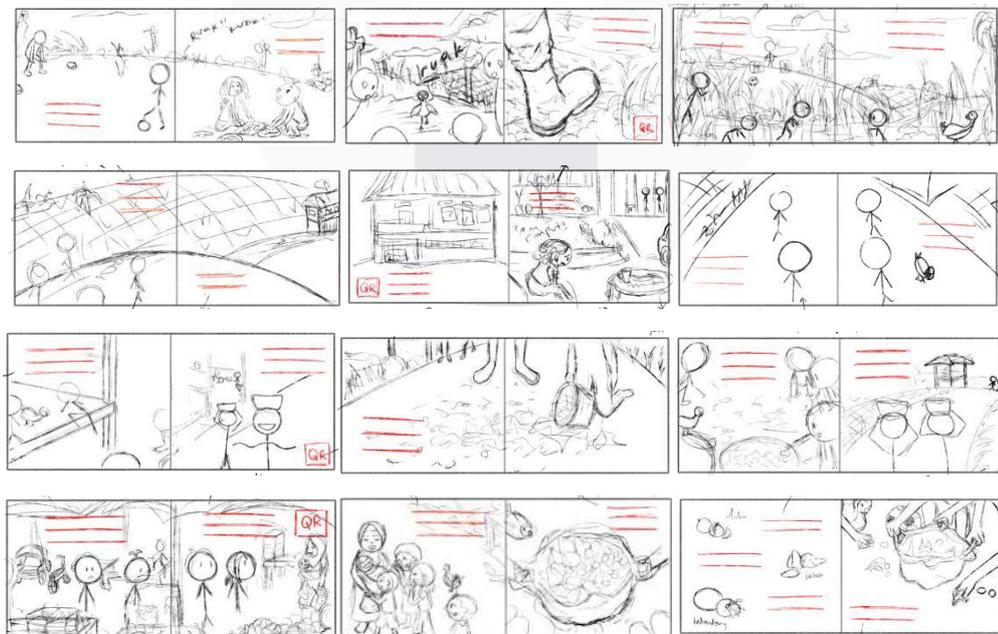
Proses perancangan diawali dengan pembuatan desain karakter. Terdapat lima karakter utama dalam perancangan buku ilustrasi berjudul “Ayo Dolan Karo Ribo!” ini. Salah satu karakternya adalah binatang dan empat di antaranya adalah karakter anak-anak.





Gambar 1. Desain Karakter
(Alifa Rohali, 2023)

Proses berikutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* dibuat pada kanvas gambar yang kecil untuk memudahkan dalam menentukan *layout* yang sesuai antara gambar dan teks.





Gambar 2. Storyboard
(Alifa Rohali, 2023)

Hasil Perancangan



Gambar 3. Cover Buku Ilustrasi
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 4. Isi Buku Ilustrasi
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 5. Pembatas Buku
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 6. Stiker
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 7. Gantungan Kunci
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 8. *Notebook*
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 9. *Poster*
(Alifa Rohali, 2023)



Gambar 10. X-Banner (Alifa Rohali, 2023)



Gambar 11. Feeds Instagram (Alifa Rohali, 2023)

KESIMPULAN

Tembang dolanan memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter anak. Setiap *tembang-nya* memiliki makna dan pesan yang berbeda, serta cocok untuk dipahami dan diterapkan oleh anak-anak. Namun, sayang sekali *tembang dolanan* kini pelestariannya sudah jarang di masyarakat. Agar anak-anak dapat memahami *tembang dolanan*, perlu adanya sebuah media pengenalan yang dirancang secara menarik dan mudah dipahami, yaitu buku ilustrasi atau buku bergambar (*picture book*). Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk mengenal dan mengetahui *tembang dolanan* beserta maknanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. Wi. (2019). Nilai Moral dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya, Vol. 7, No. 2*.
- Cholilawati. (2021). *Teori Warna: Penerapan Dalam Fashion*. Pantera Publishing.
- Farida, U., Sutyem, Handono, S., Karyono, Shintya, Pressanti, D. A., & Inayati, I. (2016). *Tembang Dolanan Sebuah Refleksi Filosofi Jawa*. Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Demandia, Vol. 3, No. 2*.
- Irhandayaningsih, A. (2018). Pelestarian Kesenian Tradisional sebagai Upaya dalam Menumbuhkan Keintiaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *ANUVA Volume 2 (1), 2*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI.

- Ramadhani, A., & Desintha, S. (2019). Perancangan Buku Interaktif Mengenai Proses Desain Grafis bagi Pemula di Bandung. *E-Proceeding of Art & Design, Vol. 6, No. 3.*
- Rizki, F., & Mustikawan, A. (2019). Perancangan Grafis Lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta. *E-Proceeding of Art & Design, Vol. 6, No.3.*
- Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sukisno. (2021). Tembang Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Imaji, Vol. 19, No. 1, 19.*
- Sulistianto, D., Kadarisman A., & Aditya, D. K. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia untuk Usia 9-10 Tahun. *E-Proceeding of Art & Design, Vol. 3, No. 3.*
- Suratmi, N. (2017). *Potensi Lagu Dolanan Dalam Pembelajaran di Lembaga PAUD*. Media Nusa Creative.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM PRESS.
- Wignyodiputro, F., Tanudjaja, B., & Salamoon, D. (2018). *Perancangan Buku Cerita Ilustrasi tentang "Kebiasaan Jorok Anak" untuk Usia 3-6 Tahun Dipadukan dengan Teknik Digital Imaging*.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 4, No. 2.*
- Yunita, L. S. (2014). Bentuk dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa. *NOSI, Volume 2, No. 5.*