

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN WAYANG GAGRAG BANYUMAS

¹Arya Dewa Karangtandan, ²Noor Hasyim

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro

e-mail : ¹114202003514@mhs.dinus.ac.id, ²noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 20 Maret 2025

Disetujui : 26 April 2025

Kata Kunci :

Banyumas, Buku Ilustrasi, Wayang Kulit

ABSTRAK

Kesenian wayang kulit merupakan bagian dari seni budaya Indonesia yang tumbuh dan berkembang secara khusus di daerah Jawa. Di daerah Banyumas terdapat kesenian wayang kulit khusus gagrag Banyumas. Kesenian wayang kulit gagrag Banyumas adalah pertunjukan seni tradisional dengan dialog ngapak, bahasa sehari-hari masyarakat Banyumas. Di era modern ini, perubahan gaya hidup dan pandangan masyarakat menyebabkan penurunan minat terhadap kesenian tradisional, termasuk wayang kulit. Generasi muda lebih tertarik pada seni modern dan banyak yang tidak mengenal wayang kulit gagrag Banyumas. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang buku ilustrasi tentang kesenian wayang Banyumas guna meningkatkan minat dan mengenalkan kesenian ini kepada generasi muda, dengan harapan dapat menghidupkan kembali kesenian tradisional yang tergeser oleh seni modern.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : March 20, 2025

Accepted : April 26, 2025

Keywords:

Banyumas, illustrated book, shadow puppetry,

ABSTRACT

Wayang kulit, or shadow puppetry, is a part of Indonesian cultural arts that has grown and developed, especially in Java. In the Banyumas area there is a special wayang kulit art called gagrag Banyumas or Banyumas style. The art of wayang kulit gagrag Banyumas is a traditional art performance with ngapak dialog, the daily language of the Banyumas people. In this modern era, changes in lifestyle and society's outlook have led to a decline in interest in traditional arts, including wayang kulit. The younger generation is more interested in modern art, and many do not recognize wayang kulit gagrag Banyumas. To overcome this problem, the author designed an illustration book about Banyumas wayang kulit to increase interest and introduce this art to the younger generation, with the hope of reviving traditional arts that have been displaced by modern art.

1. PENDAHULUAN

Kesenian wayang kulit merupakan bagian dari Seni Budaya Indonesia yang tumbuh dan berkembang secara khusus di daerah Jawa. Lebih dari 1000 tahun, seni wayang telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya Indonesia. (Sigit Purwanto, 2013) : Fakta ini dapat dilihat dari penemuan prasasti dalam peninggalan Raja Balitung (899-911 M) yang memuat cerita Bima Kumara (kisah tentang Bima pada masa lalu). Dalam teks kuno tersebut, terungkap kisah seorang dalang dan uang yang diperolehnya, menjadi bukti nyata perkembangan seni wayang kulit selama waktu yang panjang.

Kesenian wayang kulit tergolong dalam seni pertunjukan yang merupakan salah satu dari media tradisional, yaitu media komunikasi yang menggunakan seni pertunjukan. Kesenian Wayang kulit lahir dan berkembang di tengah masyarakat pedesaan. Wayang kulit telah menjadi bagian dari masyarakat Jawa, kesenian ini bukan hanya sebagai media pertunjukan namun sekaligus sebagai media tuntunan untuk masyarakat. Seni wayang kulit menjadi salah satu kesenian yang dimanfaatkan sebagai sarana penyebaran ilmu dan pelajaran tata krama budi pekerti serta sistem estetika dan filsafat yang terkandung di dalamnya. unsur yang nyata bisa menjadi pedoman bagi bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa, banyak nilai-nilai yang bisa diambil dalam seni pertunjukan wayang, oleh karena itu masyarakat jawa menyakini bahwa seni wayang kulit merupakan suatu pelajaran hidup. (Amir, 1997) : Pertunjukan seni wayang kulit selalu menggambarkan nilai-nilai tinggi dalam kehidupan, di mana setiap akhir cerita pewayangan selalu mengedepankan kemenangan kebaikan dan mengatasi kejahatan. Pesan yang terkandung di dalamnya menyiratkan arti bahwa perilaku yang baik akan selalu meraih kemenangan, sementara tindakan yang buruk akan selalu mengalami kekalahan.

Kesenian wayang kulit gagrag Banyumas merupakan salah satu jenis pertunjukan seni tradisional wayang kulit yang merujuk pada penggayaan Banyumas. Karakteristik khas dari seni wayang kulit gagrag Banyumas terletak pada keberadaan tokoh wayang Carub Bawor dan penggunaan bahasa Banyumas saat berkomunikasi dalam adegan tertentu. Dialog yang dipersembahkan dalam pertunjukan wayang gagrag mencerminkan bahasa yang umumnya digunakan oleh masyarakat di wilayah tersebut. Misalnya, bahasa yang diucapkan dalam pagelaran wayang kulit gagrag Banyumas menggunakan dialog ngapak, yang merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Banyumas. Untuk memahami sepenuhnya arti dari sebuah kalimat atau kata dalam suatu dialek, tidak hanya cukup dengan melihat makna dari setiap unsurnya, tetapi juga perlu mempertimbangkan pengaruh konteksnya. Ini merupakan bagian integral dari struktur bahasa itu sendiri.

Penyebaran seni wayang di Banyumas dimulai pada zaman Majapahit (1293-1528 M), di mana bahan untuk membuat wayang masih menggunakan daun lontar. Perkembangan seni wayang dari era Majapahit (1293-1586 M) hingga Kesultanan Demak (1500-1550 M) dan kemudian masuk ke wilayah Banyumas dipelopori oleh wali sebagai sarana penyebaran agama. Sunan Kalijaga mengadakan pertunjukan seni wayang kulit di berbagai daerah, mengikuti tradisi budaya setempat sambil tetap menyisipkan unsur Islam. Beberapa perubahan yang ada pada wayang yang dirombak oleh Sunan Kalijaga agar wayang jauh dari penyekutuan yaitu merubah desain pada corak wayang yang berupa gambar manusia dirubah dari menghadap ke depan menjadi menghadap samping, gunungan atau kayon dimaknai sebagai simbol kubah masjid, dan makna dari karakter wayang dieratkan pada nilai-nilai syariah islam. Jika warga ingin menonton pagelaran wayang tersebut mereka harus membeli tiket masuk berupa ucapan 2 kalimat syahadat dan berwudhu. Seni wayang kulit gagrag Banyumasan mengalami banyak perkembangan dari segi bahasa yang digunakan dalam dialek pewayangan serta alat-alat musik yang digunakan, para dalang banyak yang melakukan kombinasi dengan alat musik modern dan terkadang juga ada penambahan kata-kata kotor dalam pertunjukan untuk menghibur penonton.

Di zaman modern saat ini, terjadi banyak perubahan di lingkungan masyarakat, salah satunya adalah perkembangan gaya hidup yang signifikan dan cara pandang masyarakat dari tradisional ke arah modern, perubahan ini memberi banyak dampak yang baik, tapi juga tidak sedikit dampak buruk yang ditimbulkan, salah satunya adalah matinya kebudayaan tradisional indonesia. Seiring dengan

kemajuan teknologi dan perubahan sosial dari masyarakat tradisional menuju masyarakat yang lebih modern, seni wayang gagrag Banyumas mengalami penurunan yang signifikan dalam perjalannya sepanjang sejarah. (Soedarsono, 1998: 1-2) perkembangan zaman dan teknologi ini menjadi penyebab tersisihkannya seni wayang gagrag Banyumas oleh eksistensi dari seni-seni modern yang berkembang di zaman ini.

Penyebab dari matinya sebuah seni pagelaran wayang ini, adalah karena adanya perubahan yang terjadi terhadap kesukaan masyarakat terhadap seni yang berubah ke arah seni modern serta generasi muda yang lahir di era modern dan belum mengenal kesenian tradisional wayang, ada juga yang tidak bisa bersaing dengan kesenian lain. (Soedarsono, 1998: 1-2) : Alvian Boskoff berpendapat bahwa di negara yang sedang berkembang seperti Indonesia bisa disebabkan adanya pengaruh dari budaya luar. untuk mengatasi persaingan, negara harus menyandang dana produksinya dan masyarakat juga ikut serta berpartisipasi dalam upaya pelestariannya. Dengan ini Bentuk kesenian yang awalnya hanya sebagai seni pertunjukan masyarakat bisa berubah menjadi kesenian hiburan dan aset budaya yang memiliki nilai tinggi.

Perkembangan zaman dan teknologi modern menjadikan masyarakat melupakan kesenian tradisional, selera masyarakat berganti ke arah seni modern serta para generasi muda yang lahir di era modern banyak yang belum mengenal kesenian tradisional. berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis tertarik untuk merancang buku Ilustrasi yang membahas tentang kesenian wayang Banyumas sebagai bentuk rasa prihatin dan sekaligus bentuk rasa kepedulian penulis untuk mengenalkan serta menarik minat kesenian wayang gagrag Banyumas kepada generasi muda. (Sujito : 2020), narasi mengenai pewayangan bisa dikenalkan kepada anak-anak dengan pendekatan yang istimewa dan inovatif. Selain menyampaikan pembelajaran dan pesan moral tentang kehidupan yang relevan dengan pengalaman anak-anak, Ilustrasi memiliki potensi untuk menjadi alat untuk mempertahankan warisan budaya sejak dulu dengan mengubah Wayang Kulit agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. (Ghozali : 2020) : buku ilustrasi dianggap sebagai metode yang efektif untuk menanamkan minat anak-anak dalam literasi sejak dulu. Melalui buku gambar, anak-anak akan dapat melatih kemampuan mereka dalam membayangkan dan memvisualisasikan isi cerita yang terkandung dalam buku tersebut. (Lukens : 2003:40) : Buku Ilustrasi membantu anak memahami konten dengan hanya sekali melihatnya. Melalui gambar, anak akan dipandu untuk mengaitkan apa yang mereka baca dengan ilustrasi dalam buku, memudahkan mereka dalam menangkap informasi dari gambar-gambar tersebut. diharapkan buku ini dapat menghidupkan kembali kesenian tradisional wayang gagrag Banyumas yang tergeser oleh eksistensi seni seni moder

2. METODE

2.1 Metode penelitian

perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Wayang Gagrag Banyumas menggunakan metode penelitian kualitatif, metode kualitatif ini dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisa fenomena individu atau kelompok, peristiwa, dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi. Mencari infomasi dari pihak pihak terkait mengenai seputar permasalahan yang diangkat dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber, observasi di lapangan agar dapat menarik kesimpulannya.

2.1.1 Metode pengumpulan data

a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk menggali informasi atau mengumpulkan data dengan cara tanya jawab kepada narasumber dalam suatu permasalahan. Wawancara bisa dilakukan dengan cara tatap muka atau melalui media telekomunikasi. Penulis melakukan wawancara kepada narasumber yaitu Bapak Trianto, selaku dalang wayang gagrag Banyumas dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan beberapa tahun terakhir.

b. Metode Observasi

Observasi adalah kegiatan untuk memperoleh informasi dengan panca indra, hasil observasi bisa berupa kejadian atau kondisi tertentu. Observasi dilakukan untuk mendapat gambaran nyata suatu kejadian dan kondisi untuk menjawab pertanyaan penelitian, melakukan pengamatan kepada masyarakat mengenai perhatian dan minat terhadap kesenian tradisional, serta observasi di lokasi yang berada di museum wayang Banyumas.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi melalui skripsi, jurnal atau artikel, metode ini dilakukan untuk melakukan perbandingan data, maupun sebagai referensi penulisan.

2.1.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan Penulis adalah metode 5W + 1H. Metode ini bertujuan untuk menggali informasi dan mengumpulkan data-data dari narasumber di lapangan. 5W + 1H merupakan teknik analisis yang mencakup pertanyaan apa, dimana, mengapa, kapan, siapa dan bagaimana. Metode 5W + 1H membantu menganalisis masalah dan mengumpulkan data data penting yang berkualitas.

3.1.3 Metode Perancangan

Metode perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode 5 Phases design process by robin landa. Robin Landa, seorang penulis dan desainer grafis, mengidentifikasi lima fase dalam proses desain. Ini adalah pendekatan yang digunakan dalam bukunya yang berjudul "Graphic Design Solutions." Berikut adalah lima fase dalam proses desain menurut Robin Landa. (2011), robin landa menjelaskan lima proses dalam perancangan desain yaitu orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Kelima tahap ini merupakan tahapan berurutan dan bertingkat. Sehingga masing-masing tahapan harus dilalui untuk mendapatkan hasil desain yang sesuai. Berikut merupakan fase proses desain dari Robin Landa :

a. Orientasi

Dalam fase ini penulis menggali informasi dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari melakukan kegiatan wawancara secara tatap muka dengan narasumber yaitu Bapak Triyanto selaku dalang wayang gagrag Banyumas, kemudian menyebarkan kuesioner terbuka kepada pemuda usia 15-30 tahun. Sementara untuk mendapatkan data sekunder didapat dari studi pustaka dan media online yang berkaitan erat dengan tema dan objek perancangan.

b. Analisis dan Strategi

Menganalisa informasi yang didapat untuk membentuk sebuah strategi, yang nantinya akan menghasilkan sebuah pedoman (Brief) dalam perancangan buku ilustrasi. Strategi perancangan ini mengutamakan interaksi pembaca dengan buku ilustrasi

c. Konsep

Tahap dimana kerangka dibuat, seperti konsep desain, dan alternatif desain. Media utama yang akan digunakan adalah buku ilustrasi. Pada tahap konsep terdiri dari 3 tahap, yaitu menemukan gagasan ide dari data wawancara dan studi pustaka. Lalu merancang konsep buku, selanjutnya tahap proses cetak.

d. Desain

Konsep dirancang ke arah bentuk visual yang lebih jelas untuk dirancang kembali ke dalam 3 tahap, yaitu Sketsa Kecil, Sketsa Kasar dan Komprehensif.

e. Implementasi

Hasil desain dipersiapkan dengan rapi untuk direalisasikan ke dalam bentuk yang dipilih baik itu jenis digital, maupun media cetak. tampilan visual dari buku ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi kartun 2D yang kemudian disusun dengan tata letak buku yang sesuai agar menjadi daya tarik terhadap pembaca. Penggunaan ilustrasi berupa ilustrasi kartun 2D yang menarik bisa meningkatkan daya tarik audiens.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. identifikasi dan analisis data

3.1.1. Identifikasi data

Identifikasi data merupakan tindakan yang dilakukan dengan cara mencari, meneliti, mencatat data informasi. Penulis mencari data dan informasi dengan melakukan wawancara, Menyebar Kuisioner, observasi, dan studi pustaka. Berikut penjabaran dari hasil tersebut :

1. Wawancara

Dalam proses pengumpulan data masalah pada wayang gagrag Banyumasan, penulis melakukan wawancara yang dilakukan secara tatap muka kepada narasumber, Wawancara dilakukan kepada Bapak Trianto selaku Dalang pewayangan gagrag Banyumasan, beliau mengatakan bahwa Daya tarik utama dari seni wayang adalah keseluruhan pengalaman visual dan audio yang ditawarkannya. Namun, perubahan gaya hidup modern dan popularitas media digital telah menggeser minat generasi muda dari seni tradisional ini. banyak faktor yang mempengaruhi minat penonton terhadap seni wayang. Namun, para dalang, komunitas seniman, dan pemerintah memiliki peran yang sangat penting dalam mempromosikan dan melestarikan seni wayang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi, termasuk perubahan minat generasi muda terhadap hiburan modern, kurangnya edukasi tentang keunikan seni wayang, serta aksesibilitas yang lebih mudah ke media digital. Penurunan jumlah penonton dalam pertunjukan wayang sudah mulai terasa sekitar sepuluh tahun terakhir. Beliau mengatakan melihat perubahan ini secara bertahap namun signifikan. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah memadukan tradisi dengan inovasi. bisa mengembangkan cerita-cerita baru yang tetap mengandung nilai-nilai moral dan budaya, tetapi juga dapat menarik perhatian generasi muda yang.

pada wawancara tersebut terdapat informasi bahwa kondisi seni budaya wayang kulit mengalami penurunan minat di masyarakat. Modernisasi dan Masyarakat sendiri memberikan dampak pengaruh besar. upaya memberikan dampak positif dapat dilakukan dengan mengetahui dan mengenal seni budaya wayang kulit. dengan begitu masyarakat akan semakin sadar akan kondisi seni budaya dan mengetahui apa yang perlu dilakukan demi keberlangsungan pembudayaan seni budaya wayang kulit.



Gambar 1: Wawancara dengan Narasumber Bapak Trianto

2. Observasi

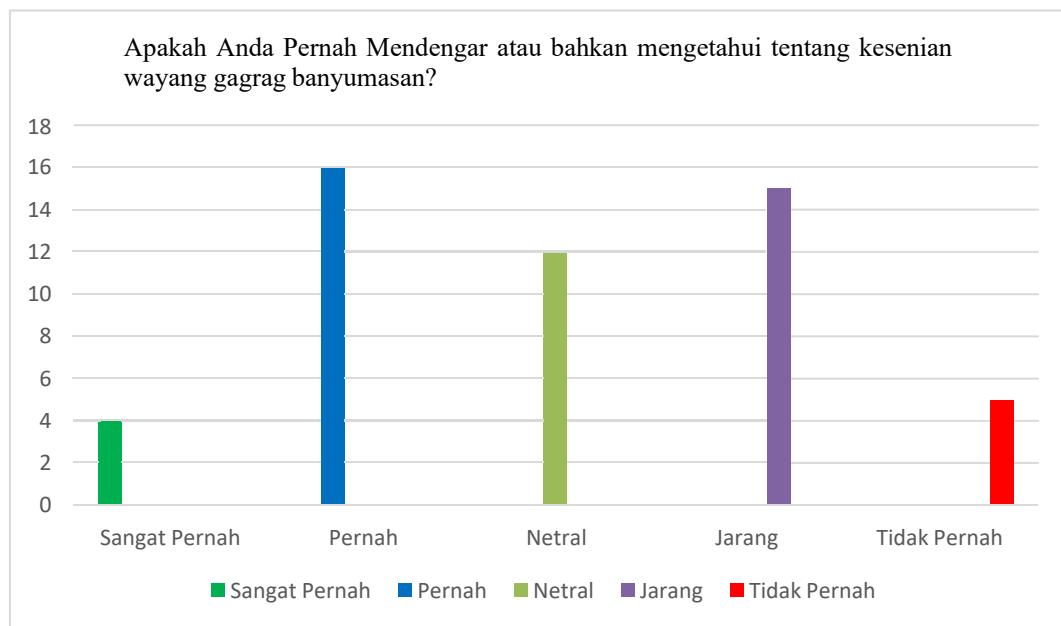
Metode Pengumpulan data Observasi dilakukan penulis untuk memperoleh data data tentang wayang gagrag Banyumas secara langsung. Observasi dilakukan penulis pada tanggal 23 November 2023 di Museum Wayang Banyumas. Dari observasi dilokasi penulis menemukan objek menarik yang akan menjadi isi konten dalam buku.



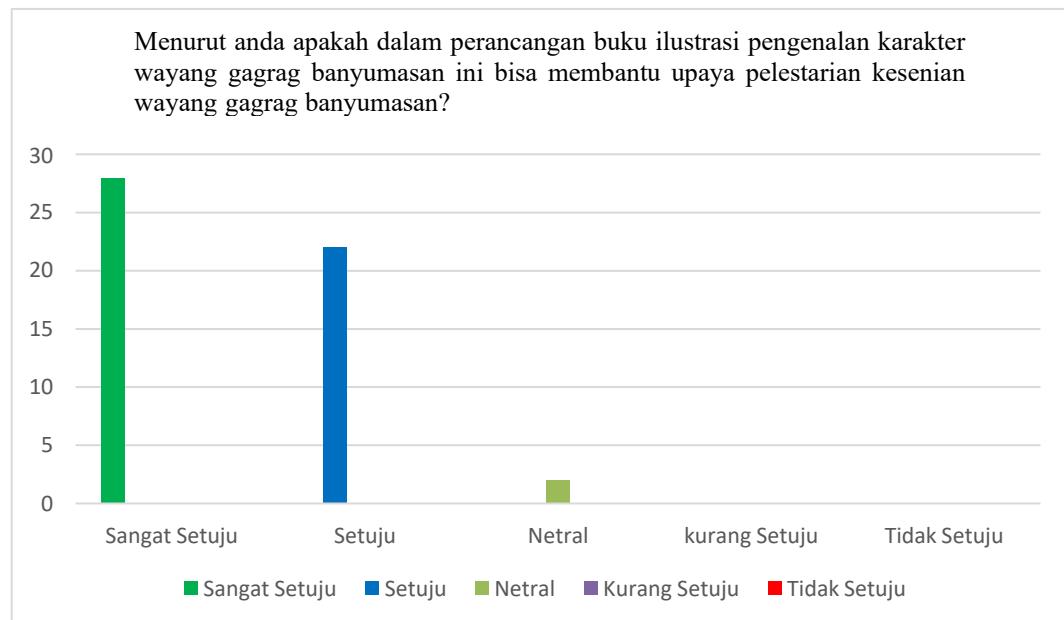
Gambar 2 Karakter Wayang Banyumas

3. Kuisioner Terbuka

Setelah melakukan observasi penulis membuat kuisioner untuk disebarluaskan secara terbuka kepada masyarakat berusia 15 – 30 tahun di Jawa Tengah, dengan 52 responden. guna mengetahui kebutuhan target terhadap penelitian ini, berikut adalah hasil dari penyebaran kusioner terbuka dengan pertanyaan sebagai berikut :



Gambar 3 Tabel Hasil Pertama



Gambar 4 Hasil Kedua

Dari hasil kuisisioner yang dibagikan kepada masyarakat. Diperoleh data bahwa 15 dari 52 responden menyatakan jarang mendengar, 5 dari 52 responden menyatakan tidak pernah mengetahui

28 dari 52 responden menyatakan sangat setuju 22 dari 52 responden menyatakan setuju 2 responden tersisa menyatakan netral

3.1.2 Analisa Data

Analisa dibutuhkan untuk mengetahui perilaku target terhadap masalah data peranangan ini, berdasarkan data yang sudah tampung berikut adalah analisa data dengan menggunakan metode 5W+1H:

Tabel 1 Analisis 5W+1H

What	Apa permasalahan utama yang dijadikan rujukan dalam perancangan buku ilustrasi	Penurunan minat masyarakat terutama generasi muda terhadap kesenian tradisional wayang gagrag Banyumasan.
Who	Siapakah yang berperan penting dalam upaya pelestarian seni wayang kulit gagrag Banyumasan?	Sanggar seni yang berperan melanjutkan tradisi seni budaya dan juga masyarakat berperan medukung dengan berpartisipasi

Why	Mengapa permasalahan dalam seni budaya ini dapat terjadi?	Modernisasi dan perubahan minat generasi muda terhadap hiburan modern, perkembangan teknologi.
When	Kapan mulai terlihat penurunan jumlah penonton yang hadir dalam pertunjukan wayang?	Penurunan jumlah penonton dalam pertunjukan wayang sudah mulai terasa sekitar sepuluh tahun terakhir. perubahan ini terjadi secara bertahap namun signifikan
Where	Dimana lokasi permasalahan senibudaya yang diangkat?	Banyumas – Jawa Tengah
How	Bagaimana upaya untuk mempertahankan minat masyarakat terhadap seni wayang?	langkah langkah seperti memperkenalkan wayang secara aktif dalam kurikulum pendidikan, membuat pertunjukan wayang yang lebih interaktif dan menarik bagi generasi muda, serta kampanye promosi yang lebih agresif bisa membantu membangkitkan kembali minat terhadap seni wayang

Di zaman modern saat ini, terjadi banyak perubahan di lingkungan masyarakat, salah satunya adalah perkembangan gaya hidup yang signifikan dan cara pandang masyarakat dari tradisional ke arah modern, perubahan ini memberi banyak dampak yang baik, tapi juga tidak sedikit dampak buruk yang ditimbulkan, salah satunya adalah matinya kebudayaan tradisional indonesia. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial dari masyarakat tradisional menuju masyarakat yang lebih modern, seni wayang gagrag Banyumas mengalami penurunan yang signifikan dalam perjalannya sepanjang sejarah. perkembangan zaman dan teknologi ini menjadi penyebab tersisihkannya seni wayang gagrag Banyumas oleh eksistensi dari seni-seni modern yang berkembang di zaman ini.

Perkembangan zaman dan teknologi modern menjadikan masyarakat melupakan kesenian tradisional, selera masyarakat berganti ke arah seni modern serta para generasi muda yang lahir di era modern banyak yang belum mengenal kesenian tradisional. berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis tertarik untuk merancang buku Ilustrasi yang membahas tentang kesenian wayang Banyumas sebagai bentuk rasa prihatin dan sekaligus bentuk rasa kepedulian penulis untuk mengenalkan serta menarik minat kesenian wayang gagrag Banyumas kepada generasi muda. buku ilustrasi dianggap sebagai metode yang efektif untuk menanamkan minat anak-anak dalam literasi sejak dini. Melalui buku gambar, anak-anak akan dapat melatih kemampuan mereka dalam membayangkan dan memvisualisasikan isi cerita yang terkandung dalam buku tersebut. Buku Ilustrasi membantu anak memahami konten dengan hanya sekali melihatnya. Melalui gambar, anak akan dipandu untuk mengaitkan apa yang mereka baca dengan

ilustrasi dalam buku, memudahkan mereka dalam menangkap informasi dari gambar-gambar tersebut. diharapkan buku ini dapat menghidupkan kembali kesenian tradisional wayang gagrag Banyumas yang tergeser oleh eksistensi seni seni modern.

3.1.2 Desain Buku Ilustrasi

a. Konsep Visual

Buku ilustrasi wayang Banyumas ini menggunakan format buku cetak berukuran A4 yang menggunakan bahan artpaper laminasi doff 210 gr, dengan layout Landscape, pemilihan format ini bertujuan agar media yang jadi nantinya praktis dan mudah dibawa, untuk Untuk cover akan dicetak hardcover agar memiliki ketahanan yang baik dan tidak mudah rusak. Dan untuk isi dari buku menggunakan Art Carton 210gsm. Satu buku berisi sekitar 30 halaman atau 15 Lembar, agar tidak merusak gambar. Pada layout cover nantinya akan berisi 80% Ilustrasi bergambar dan 20% Tulisan. Pada isi buku akan berukuran A4 dengan layout berisi gambar yang disertai cerita berupa tulisan, untuk penjelasan setiap karakter akan di paparkan pada gambar masing masing karakter berupa narasi singkat. Pada layout cover, judul buku akan menggunakan font stella, font ini dipilih karena penggayaannya yang dinamis dan memiliki kesan fantasi, akan cocok untuk memaparkan cerita sejarah. Sedangkan pada isi buku teks narasi akan menggunakan font Tempus Sans Inc, penggunaan font ini adalah gayanya yang santai dan tidak kaku serta agar isi dari teks narasi mudah dibaca audiens. Berikut adalah gambar dari kedua font yang akan digunakan dalam perancangan buku.

b. Karakter

Desain pada perancangan ini menggunakan desain penggambaran kartun 2D dengan gaya penggambaran kartun chibi. Dipilih karena bentuknya yang mudah untuk ditampilkan. Apalagi karakter yang digambarkan berupa tokoh sejarah masa lampau yang dimana akan lebih mudah untuk dibuat perbedaan visualisasinya jika menggunakan gaya penggambaran kartun chibi. Berikut adalah desain karakter untuk perancangan buku cerita bergambar yang sedang dibuat :



Gambar 5 Karakter pada buku ilustasi wayang Banyumas

c. Sketsa Buku Ilustrasi



Gambar 6 Sketsa buku ilustrasi

d. Pengembangan Desain



Gambar 7 pengembangan desain halaman buku ilustrasi

e. Implementasi

Berikut adalah hasil akhir dari perancangan buku Ilustrasi sejarah wayang gagrag Banyumas. Implementasi yang ditampilkan berupa lembar tiap halaman buku beserta desain sampul depan dan belakang.



Gambar 8 implemenasi desain buku ilustrasi

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama penelitian ini, penulis memperoleh banyak informasi mengenai budaya wayang yang menjadi isu utama dalam laporan ini. Beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian wayang telah diidentifikasi. Poin pentingnya adalah tentang budaya wayang, faktor-faktor penyebab penurunan minat masyarakat, dampaknya, serta cara-cara untuk menghidupkan kembali kesenian yang hampir punah ini. Untuk menangani beberapa poin tersebut, diperlukan solusi yang tepat. Museum Wayang Banyumas, sebagai institusi yang mengelola seni budaya wayang, telah mengadakan berbagai program untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap seni budaya Indonesia. Penulis berperan dalam menyusun laporan ini untuk mengoptimalkan program-program Museum Wayang Banyumas melalui perancangan buku ilustrasi yang telah dibuat. Penulis berharap hasil perancangan dan berbagai karya yang telah dibuat dapat dimanfaatkan dengan baik, sehingga perancangan tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat.

4.2 Saran

Sebagai penulis, sangat penting untuk memperhatikan data dan sumber yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perancangan ini. Data yang dikumpulkan dan dianalisis harus dapat dipertanggungjawabkan agar hasil rancangan sesuai dengan kebutuhan. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi referensi untuk penelitian serupa di masa mendatang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- FAIQOH, A. (2013). PERKEMBANGAN WAYANG KULIT GAGRAG BANYUMASAN TAHUN 1979-2013 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).
- Abdillah, H. (2022). Nilai Pendidikan Islam dalam Kesenian Wayang. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 411-432.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan nilai dalam pagelaran wayang kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-30.
- Sulistyo, W. D. (2011). Peranan sanggar bima dalam upaya melestarikan kesenian tradisional wayangkulit.
- Ilhamullah, M., & Rachmawati, M. (2014). Kesinambungan pada Galeri Kesenian Wayang Kulit Jawa Timur. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(2), G42-G45.
- Andriani, D. Gagrah Ginoan dan Identitas Pedalangan Wayang Kulit Banyumasan (1959-2013) (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Adab dan Humaniora UIN Syarif Hidayatullah).
- Rahadini, A. A. (2016). Deiksis Waktu dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gagrah BanyumasanLakon Bawor dadi Ratu oleh Dalang Ki Sugino Siswacarita. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 1260-1265.
- Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.
- Landa, Robin. (2014). *Graphic Design Solutions 5 Th Edition*. USA: Wadsworth Publishing
- Patrisia, P., Zahar, I., & Nizar, D. Z. (2019). Perancangan Board Game sebagai Media EdukasiMakanan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar. *Rupaka*, 1(2).
- Alim, B., & Chandra, E. (2023). Rebranding UMKM Mentai Melalui Perancangan Identitas Visual. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 174-181.
- Alim, B., & Chandra, E. (2023). Rebranding UMKM Mentai Melalui Perancangan Identitas Visual. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 174-181.
- Mardiah, S. (2022). PERANCANGAN LOGO EVENT PEDULI KESEHATAN MENTAL “BERJUANG MELAWAN DEPRESI”. *Jurnal VISUAL*, 18(1).