
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI GREBEG BESAR DI DEMAK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA PADA ANAK

Ryan Mujiyanto, Erisa Adyati Rahmasari

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Email : 114201803042@mhs.dinus.id, Erisa Adyati Rahmasari

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 3 September 2022

Disetujui : 6 Desember 2022

Kata Kunci :

Anak, Budaya, Buku Ilustrasi,
Grebeg Besar, Tradisi

ABSTRAK

Grebeg besar merupakan tradisi yang diadakan setiap tanggal 10 Dzulhijjah oleh masyarakat Demak untuk memperingati hari raya Idul Adha. Grebeg besar bukan semata-mata tentang kebudayaan yang diadakan rutin setahun sekali tetapi juga terdapat sejarah terkait perkembangan Islam di Demak pada masa Wali Sanga serta nilai yang terdapat didalamnya. Karena anak-anak sekarang tidak tertarik dan peduli akan kebudayaan daerahnya sendiri seiring semakin majunya teknologi, maka diperlukan media untuk mengenalkan Grebeg Besar sehingga kebudayaan tersebut tetap lestari. Penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dan studi pustaka yang dianalisis dengan metode 5W+1H. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media pengenalan budaya Grebeg Besar dengan gaya ilustrasi kartunal, sesuai target audiens yang adalah anak-anak usia 9 hingga 12 tahun.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 3 September 2022

Accepted : 6 December 2022

Keywords:

Child, Culture, Grebeg Besar,
Illustration Book, Tradition,

ABSTRACT

Grebeg Besar is a tradition held every 10th Dzulhijjah by the people of Demak to commemorate Eid al-Adha. Grebeg Besar is not only about the culture which is held regularly once a year but there is also a history related to the development of Islam in Demak during the Wali Sanga period and the values contained in it. Because today's children are not interested and care about their own local culture as technology advances, media is needed to introduce Grebeg Besar so that the culture remains sustainable. The research for this design used qualitative methods through interviews and literature studies which were analyzed using the 5W+1H method. From the analysis results, it can be concluded that illustrated books can be used as a medium for introducing Grebeg Besar culture with a cartoon illustration style, according to the target audience, which is 9 to 12 years old children.

1. PENDAHULUAN

Demak yang disebut juga kota wali terletak di provinsi Jawa Tengah berdekatan dengan kota Semarang. Demak didirikan Raden Patah pada abad 15 dan menjadi kerajaan Islam pertama di Indonesia (Ramelan, 1997:1). Peninggalan kebudayaan yang ada di Demak bukan hanya memiliki unsur Islam tetapi juga terdapat unsur Hindu dan Cina yang disebabkan adanya kaitannya dengan kerajaan Majapahit (Ramelan, 1997:83). Kebudayaan menjadi salah satu ciri khas daerah, yang membuat daerah tersebut terkenal akan keunikan budayanya. Kebudayaan adalah seluruh gagasan yang dihasilkan dalam bermasyarakat serta menjadi pembelajaran bagi mereka berupa rasa, sistem, tindakan dan karya (Koentjaraningrat, 2005:72). Demak menjadi salah satu daerah yang memiliki kebudayaan yang kental akan unsur religiusnya. Salah satu kebudayaan di kota Demak adalah Tradisi Grebeg Besar. Tradisi merupakan kebiasaan yang mirip dengan adat istiadat dari kehidupan suatu penduduk yang berkaitan dengan nilai budaya, norma, hukum dan aturan yang menjadi suatu sistem mencakup segala aspek untuk mengatur tindakan sosial_ (Siregar, 1985:4).

Grebeg besar berasal dari kata *Anggarebeg* dan *Besar*. *Anggarebeg* yang artinya mengiring raja, pembesar atau pengantin. Sedangkan kata “Besar” yaitu salah satu bulan Jawa yang sama dengan bulan Dzulhijjah, hal ini berkaitan dengan tradisi Grebeg Besar yang dilaksanakan di bulan Dzulhijjah. Tradisi Grebeg Besar dilaksanakan sekali dalam setahun tepatnya ditanggal 10 Dzulhijjah selama satu minggu sebelumnya dan puncak acaranya pada prosesi penjamasan pusaka Sunan Kalijaga yaitu Kotang Ontokusumo dan Keris Kyai Carubuk. Grebeg Besar memiliki peranan penting dalam menyebarkan agama Islam yang dilakukan oleh Para Wali di Demak. Oleh karena itu pelaksanaan Grebeg Besar kental akan unsur religi. Pada prosesi penjamasan pusaka Sunan Kalijaga memiliki nilai religi yaitu mengajarkan bahwa manusia harus senantiasa menyucikan dirinya dengan cara beribadah dan bertaubat atas dosa yang diperbuatnya semasa hidup (Setiyarini, 2011).

Menurut Bapak Edi Nur Salim selaku Juru Kunci Makam Kadilangu mengatakan bahwa masyarakat yang mengikuti Grebeg Besar belum tentu mengetahui tentang maksud dan tujuan diadakannya tradisi tersebut, terutama anak-anak karena teralihkan oleh teknologi modern sehingga tidak memiliki kepedulian akan budayanya sendiri. Kurangnya ketertarikan anak-anak untuk mempelajari sejarah kebudayaan grebeg besar membuat semakin terkikisnya kebudayaan daerah. Pengenalan budaya melalui buku teks/buku panduan pengajaran kurang begitu menarik untuk anak-anak dan cenderung membosankan (Nurajizah, 2017). Ditambah minat baca anak-anak di Indonesia terbilang rendah yaitu 0,01 persen data tersebut dari UNESCO dikutip di laman Kompas.com (Hutapea, 2019). Persentase menunjukkan bahwa hanya satu dari sepuluh ribu anak yang gemar membaca. Oleh karena hal tersebut perlunya media yang dapat menumbuhkan minat anak-anak terhadap budaya melalui membaca. Sehingga kebudayaan yang ada di daerah tetap lestari serta merevitalisasi budaya mendongeng melalui buku ilustrasi untuk menjalin komunikasi dengan anak. Melalui bercerita atau mendongeng anak merasa lebih nyaman karena tidak merasa digurui dan diceramahi dengan nasehat (Dharma, 2019). Dengan metode bercerita atau mendongeng yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, Orang tua dapat mengajarkan dan menanamkan moral kepada anak.

Pengenalan budaya pada anak diperlukan media komunikasi visual yang inovatif dan kreatif agar anak-anak tidak merasa bosan saat membaca serta memiliki minat dalam mempelajari kebudayaan. Salah satu media komunikasi visual yang dipilih sebagai media pengenalan budaya kepada anak adalah buku ilustrasi. Buku bergambar berperan penting dalam proses belajar pada anak untuk memahami dan memperkaya pengetahuan. Buku bergambar digunakan untuk menciptakan dorongan kearah apresiasi dan ketertarikan membaca buku dan buku bergambar yang bagus memberikan kesan dan pengalaman yang estetik kepada anak (Santoso, 2008). Buku ilustrasi merupakan gabungan antara narasi atau isi buku dengan gambar-gambar yang memiliki fungsi sebagai pendukung dan membantu mempermudah pemahaman terhadap narasi dari sebuah buku. Dengan adanya buku ilustrasi yang menarik serta informasi yang jelas diharapkan anak-anak usia 7

sampai 11 tahun yang dalam masa perkembangan kognitifnya dapat lebih mudah memahami sejarah dan nilai dari tradisi Grebeg Besar.

1.1 Buku Ilustrasi

Sumber pengetahuan bangsa dan sumber dasar pembangun watak bangsa adalah buku (Muktiono, 2003:2). Ilustrasi merupakan seni gambar untuk memberikan penjelasan tentang maksud maupun tujuan suatu hal dalam bentuk visual (Kusrianto, 2007:140). Buku ilustrasi merupakan buku bergambar yang memuat pengetahuan tentang suatu hal. Buku ilustrasi digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi dengan lebih menonjolkan ilustrasi atau gambar yang menggambarkan isi dari teks yang tertera.

1.2 Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mencakup pemahaman tentang persepsi, imajinasi, penilaian, penangkapan makna serta penalaran (Yuliani, 2004).

Sedangkan menurut Piaget kognitif merupakan suatu kegiatan dimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan obyek yang ada disekitarnya. Empat tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dikutip dari Santrock diantara yaitu (Santrock, 2008):

- A. Tahap *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun) merupakan tahap dimana kemampuan sensor motorik menanggapi keberadaan obyek yang ada di lingkungannya.
- B. Tahap *Praperasional* (usia 2-7 tahun) merupakan perkembangan kemampuan anak dalam memahami simbol-simbol untuk memahami obyek yang ada di lingkungannya.
- C. Tahap *Concrete Operational* (usia 7-11 tahun) merupakan tahapan perkembangan dimana anak mampu berpikir logis dan konkrit dalam memperhatikan benda-benda konkrit.
- D. Tahap *Formal Operational* (usia 11 sampai remaja) merupakan tahapan kemampuan anak yang mampu berpikir abstrak serta dapat menganalisis serta menyelesaikan masalah.

1.3 Perkembangan Membaca Anak

Tahapan perkembangan anak dalam membaca menurut (Chall, 1996) dikutip dari pustakalibrary terdapat enam tahap yaitu:

- A. Tahap *Pre-reading* (usia 6 bulan sampai 6 tahun) yaitu tahapan pada anak dalam mengenal kata, huruf dan symbol dalam bacaan.
- B. Tahap *Initial reading* (usia 6-7 tahun) pada tahap ini anak belajar mengenal hubungan huruf serta bagaimana bunyi atau pelafalannya, dan bagaimana melafalkan suku kata dalam buku.
- C. Tahap *Confirmation and fluency* (usia 7-8 tahun) merupakan tahap dimana anak dapat membaca buku dengan pembahasan yang sederhana dalam konteks sekitarnya.
- D. Tahap *Reading for learning the new* (usia 9-14 tahun) yaitu tahap dimana anak dapat memahami konteks, informasi serta mengambil pelajaran dari apa yang dibaca melalui satu sudut pandang.
- E. Tahap *Multiple viewpoint* (usia 15-17 tahun) yaitu tahap dimana individu mampu memahami bacaan abstrak dan kompleks dari berbagai sudut pandang serta dapat menganalisis isi dari bacaan tersebut.
- F. Tahap *Construction and reconstruction* (usia 18 tahun keatas) merupakan tahapan dimana individu dapat mengaplikasikan apa yang dibaca serta mampu mengintegrasikan pengetahuan seseorang dengan orang lain.

2. METODE

Metode Penelitian pada perancangan buku ilustrasi Grebeg Besar di Demak ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sehingga dapat lebih mendalami apa yang tersirat didalam rangkaian Upacara Grebeg Besar tersebut bukan hanya dari luarnya saja. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif yang merupakan pengumpulan data melalui data primer dan sekunder.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara dan observasi, sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi pustaka seperti data dari buku, jurnal atau artikel yang berkaitan dengan perancangan ini. Setelah data yang didapat terkumpul, dilakukan Analisa data dengan teknik 5W+1H dan dilanjutkan ke dalam proses perancangan visualisasi.

2.1 Analisis Data

Pada perancangan buku ilustrasi tradisi Grebeg Besar sebagai media pengenalan pada anak metode analisis data yang digunakan metode kualitatif 5W+1H yaitu terdiri dari *What*(Apa), *Where*(Dimana), *When*(Kapan), *Who*(Siapa), *Why*(Mengapa), dan *How*(Bagaimana). Metode 5W+1H digunakan untuk memperdalam informasi serta masalah pada perancangan tersebut.

A. *What* (Apa)

Masalah pada perancangan ini adalah ketidakpedulian anak-anak terhadap kebudayaannya sendiri yang disebabkan oleh semakin majunya teknologi serta kurangnya media literasi yang inovatif tentang pengenalan budaya Grebeg Besar kepada anak yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman sehingga dapat menurunkan ketertarikan atau minat anak-anak untuk mempelajari budaya Grebeg Besar.

B. *Who* (Siapa)

Target audiens pada perancangan buku ilustrasi ini yaitu anak-anak usia 9-12 tahun. Karena pada usia tersebut anak-anak berada pada tahap membaca untuk mendapatkan informasi atau pembelajaran dari bacaan yang bersifat kompleks dari sudut pandang. Pada usia tersebut anak-anak berada pada perkembangan intelektual/kognitif yaitu tahapan anak-anak dalam proses mengingat, memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan.

C. *Why* (Mengapa)

Buku ilustrasi dapat menyampaikan sejarah, makna dan nilai melalui visualisasi sehingga target audiens dapat dengan mudah memahami apa yang dibahas dan diceritakan dalam buku tersebut. Penggunaan ilustrasi yang menarik dapat membuat target audiens tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami isi yang dibahas. Dari buku ilustrasi tersebut diharapkan target audiens mendapatkan pengetahuan baru tentang tradisi dan budaya yang ada dikotanya, sehingga tradisi tersebut tetap terjaga kelestariannya.

D. *Where* (Dimana)

Buku ilustrasi tradisi grebeg besar di Demak merupakan media yang memperkenalkan sejarah diadakannya tradisi grebeg besar serta makna simbolik dan nilai yang terdapat dalam pelaksanaan tradisi tersebut, sehingga penting bagi setiap masyarakat Indonesia mengetahui sebagai bentuk melestarikan warisan budaya daerah. Serta tertarik dalam mengikuti acara kebudayaan yang ada di daerah seperti Grebeg Besar. Maka buku ilustrasi tersebut perlu dipublikasikan di toko buku seluruh Indonesia serta pada acara-acara budaya di Indonesia contohnya pada waktu pelaksanaan Grebeg Besar.

E. *When* (Kapan)

Pada era modernisasi yang membuat masuknya kebiasaan baru kepada masyarakat Indonesia, sehingga dapat mengakibatkan ditinggalkannya hal-hal yang berbau atau bersifat kuno dan tradisional digantikan dengan hal-hal yang bersifat kekinian.

F. *How* (Bagaimana)

Merancang buku ilustrasi dengan visualisasi yang menarik, komunikatif dan informatif yang membuat para pembaca dapat lebih mudah memahami serta memberikan inspirasi kepada generasi muda. Dengan cara memvisualisasi budaya Grebeg besar menggunakan teknik digital dalam bentuk buku ilustrasi *picture story books* yang berisi tentang bagaimana awal mula tradisi Grebeg besar itu ada dan bagaimana pelaksanaannya dimasa lalu dan sekarang secara deskriptif.

2.2 Analisis Target Audiens

Target market pada perancangan buku ilustrasi Grebeg Besar ditujukan kepada orangtua dan target audiens ditujukan kepada anak-anak usia 9-12 tahun. Berikut segmentasi target audien dalam perancangan ini :

A. Demografis

Usia : 9-12 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan,
Pendidikan : SD
Kelas sosial : Semua kalangan,
Kewarganegaraan : Indoensia.

B. Geografis

Segmentasi geografis target audien perancangan buku ilustrasi Tradisi Grebeg Besar yaitu seluruh Indonesia

C. Psikografis

Gaya hidup : Suka membaca buku,
Kepribadian : Rajin dan Disiplin,
Kelas sosial : Kelas menengah, menengah-atas.

2.3 Komparasi Media

Studi komparaasi media digunakan untuk membandingkan media buku ilustrasi dengan media game yang sudah ada. studi komparasi media menggunakan model komunikasi *SMCR* yaitu terdiri *Soure* (Sumber), *Massage* (Pesan), *Channel* (Saluran) dan *Receiver* (Penerima). Studi komparasi digunakan untuk mendukung pemilihan buku ilustrasi sebagai media dalam mengatasi permasalahan yang ada.

Tabel 2.1 Perbandingan Media Buku Ilustrasi dengan Game

[Sumber: Ryan Mujiyanto]

Media	Buku Ilustrasi	Game
<i>Source</i>	Desainer grafis/ilustrator	<i>Game developer</i> /Desainer grafis
Pengetahuan	Lebih mudah didapatkan dengan membaca	Kurang mudah didapatkan dengan bermain game
Budaya	Membaca sebagai sarana mencari dan mendapatkan ilmu	Bermain game sebagai sarana hiburan, sehingga aspek belajar berkurang
Pengalaman	Kurang berkesan karena hanya membaca	Berkesan karena dapat belajar dan menikmati permainan
<i>Massage</i>	Pengenalan Sejarah dari tradi Grebeg Besar	Pengenalan Sejarah dari tradi Grebeg Besar
<i>Channel</i>	Visual ; membaca teks dan melihat gambar/ilustrasi	Visual ; membaca teks, melihat gambar serta animasi Audio ; mendengar dari media animasi
<i>Receiver</i>	Anak sekolah dasar kelas 4-6 ; Cocok untuk anak-anak sebagai media untuk mengasah imajinasi dan perkembangan kognitif	Anak sekolah dasar kelas 4-6 ; Kurang cocok untuk anak-anak yang gemar bermain game

2.3 Aspek Inovasi

Buku ilustrasi Grebeg Besar menggunakan gaya ilustrasi kartun yang *colorfull* yang memberikan kesan lucu dan memiliki ciri khas tersendiri. Penggunaan ilustrasi dengan Teknik digital memberikan kesan bersih dan menghibur sehingga pembaca tidak merasa bosan.

A. Narasi

Narasi yang disampaikan berisikan tentang sejarah Grebeg Besar, makna simbolik dan nilai dari rangkaian prosesnya yang dijelaskan dalam bentuk deskriptif, untuk memperjelas informasi yang disajikan.

B. Layout

Penggunaan layout yang disesuaikan dengan gambar ilustrasi sehingga audien merasa tidak bosan yaitu dengan memperhatikan *white space* atau ruang kosong yang membuat layout pada buku menarik dan tidak monoton.

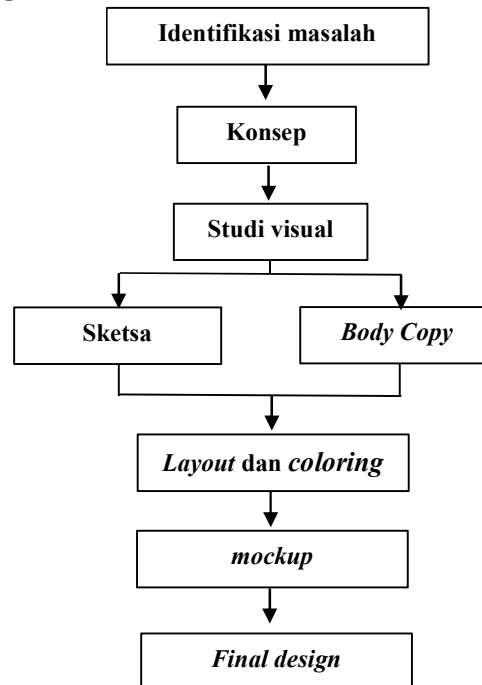
C. Konten

Konten pada buku ilustrasi Grebeg Besar yaitu bercerita atau menceritakan bagaimana sejarah awal mula tradisi atau budaya Grebeg besar ini dilakukan serta seperti apa pelaksanaan Grebeg besar dimasa lampau dan sekarang yang memiliki makna simbolik serta nilai-nilai yang terdapat didalamnya. Konten pada buku ilustrasi berisi ilustrasi yang dibuat dengan teknik digital dan teks yang berisikan sejarah Grebeg besar.

2.3 Hasil Analisis

Berdasarkan metode analisis 5W+1H, dapat disimpulkan bahwa perubahan dan perkembangan zaman menuntun masyarakat menuju kedalam hal yang bersifat modern dan meninggalkan hal-hal yang bersifat kuno atau tradisional. Oleh karena itu penggunaan media dalam mengenalkan kembali hal hal yang bersifat kuno atau tradisional seperti halnya budaya dan tradisi yang merupakan warisan leluhur harus dengan menggunakan media literasi yang menarik yang dapat menyampaikan makna dari kebudayaan itu secara mendalam dan dapat membuat anak-anak tertarik dari segi visual.

2.4 Metode Perancangan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Kreatif

A. Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan buku ilustrasi ini adalah memberikan pengetahuan tentang budaya Grebeg besar yang ada di Demak serta wawasan bahwa budaya Grebeg Besar bukan sebuah pertunjukan ataupun festival biasa namun juga kental akan unsur religinya. Dalam buku ilustrasi ini tidak hanya membahas tentang bagaimana rangkaian pelaksanaan Grebeg Besar namun audiens diberikan pengertian mengenai sejarah awal diadakannya Grebeg besar serta makna simbolik dari setiap prosesi pelaksanaannya. Hal ini dilakukan, agar pada saat target audiens mulai ingin mengikuti ataupun mempelajari tentang Grebeg Besar sudah tersedia media yang memberikan informasinya.

3.2 Strategi Kreatif

1) Format

Format buku ilustrasi dibuat dalam bentuk buku cetak dan *e-book*. *Cover* pada format buku cetak dibuat dengan *hard cover* yang bertujuan untuk melindungi isi buku karena bahannya yang tebal. Format *e-book* digunakan untuk mempermudah target audien dalam mengakses informasi.

2) Bentuk dan Ukuran

Bentuk pada buku ilustrasi menggunakan bentuk *portrait* sehingga pembaca merasa nyaman saat melihat teks dan gambar dari buku ilustrasi. Bentuk *portrait* juga lebih leluasa dalam mengatur ruang atau layout karena ilustrasi yang digunakan dapat berupa *portrait* atau *landscape*. Sedangkan ukuran yang digunakan yaitu A5(14,8 cm x 21 cm). ukuran A5 dipilih karena pembaca ukurannya yang pas ditangan sehingga membuat nyaman pembaca pada saat membaca buku.

3) Gaya Visual

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan gaya ilustrasi kartun yang cocok digunakan untuk buku ilustrasi anak-anak. Ilustrasi yang dibuat sederhana. Gaya ilustrasi kartun dipilih karena sesuai dengan target audien sehingga pembaca merasa nyaman dan tertarik untuk membacanya.

3.3 Konsep Media

A. Media Utama

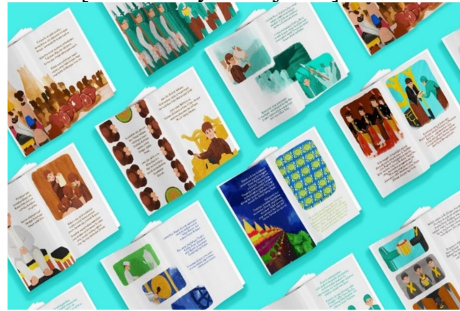
1) Buku Ilustrasi

Media utama pada perancangan ini adalah buku ilustrasi yang akan dipublikasikan dalam bentuk cetak dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm).



Gambar 3.1 Mockup Buku Ilustrasi

[Sumber: Ryan Mujiyanto]



Gambar 3.2 Mockup isi Buku Ilustrasi
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

A. Media Pendukung

1) E-book

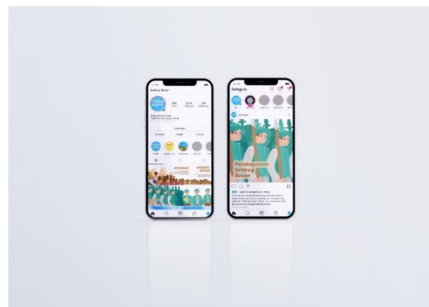
E-book dibuat dalam format flipbook sebagai media pengenalan Grebeg Besar melalui media online.



Gambar 3.3 Mockup e-book
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

2) Feed Instagram

Feed Instagram dibuat dalam format 1:1 (1080x1080px). Feed Instagram digunakan sebagai wadah dalam mengenalkan Grebeg besar melalui media sosial.



Gambar 3.4 Mockup e-book
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

3) Stiker

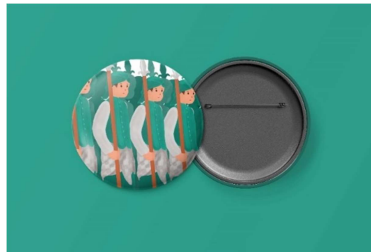
Stiker dengan format ukuran A5 digunakan sebagai mediapromosi yang dapat menjangkau khalayak luas dan buah tangan dari pembelian buku ilustrasi serta mengenalkan Grebeg Besar.



Gambar 3.5 Mockup Stiker
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

4) Pin

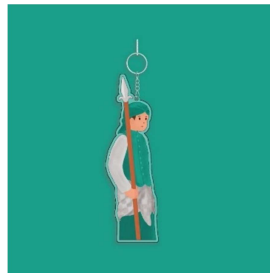
Pin dengan format diameter 58 mm digunakan sebagai buah tangan dari pembelian buku ilustrasi serta mengenalkan Grebeg Besar.



Gambar 3.6 Mockup Pin
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

5) Gantungan Kunci

Gantungan Kunci dengan format ukuran 5x7cm digunakan sebagai buah tangan dari pembelian buku ilustrasi serta mengenalkan Grebeg Besar.



Gambar 3.6 Mockup Gantungan Kunci
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

6) Kalender

Kalender dengan format ukuran 17 x 24 cm digunakan sebagai buah tangan dari pembelian buku ilustrasi serta pengingat pelaksanaan Grebeg besar.



Gambar 3.6 Mockup Gantungan Kunci
[Sumber: Ryan Mujiyanto]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam perancangan ini dapat diambil kesimpulan yaitu Grebeg Besar merupakan salah satu kebudayaan yang berperan penting dalam penyebaran islam di Demak yang dilakukan oleh para Wali Sanga. Namun anak-anak tidak tertarik terhadap kebudayaan tersebut dikarenakan teralihkan oleh adanya teknologi yang semakin maju. Sehingga perlu adanya media yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman untuk melestarikan kebudayaan Grebeg besar.

Buku ilustrasi yang dirancang untuk mengenalkan kebudayaan ini menggunakan gaya visual kartun yang disesuaikan dengan selera anak-anak sebagai target audiens sehingga tertarik untuk mempelajari kebudayaannya sendiri. Dalam buku ilustrasi ini tidak hanya membahas tentang bagaimana sejarah atau awal diadakannya Grebeg Besar tetapi juga menjelaskan prosesi upacara Grebeg Besar. Terdapat pelajaran diprosesi upacara Grebeg Besar yang dapat dipelajari target audiens dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengenalkan kebudayaan daerah melalui media buku ilustrasi diharapkan dapat tercapai tujuan dari perancangan ini untuk terus melestarikan kebudayaan Grebeg Besar.

4.2. Saran

Perancangan buku ilustrasi Grebeg Besar dapat menjadi awal dalam memperdalam pembahasan tentang kebudayaan terutama pada sejarah dan nilai-nilai didalamnya. Maka diharapkan semakin banyak pembahasan tentang kebudayaan yang dikemas dengan media yang menarik dan menyesuaikan perkembangan zaman. Sehingga generasi baru lebih mudah mencari informasi tentang kebudayaannya sendiri dan terus melestarikan kebudayaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramelan, W. D. (1997). *Kota Demak Sebagai Bandar Dagang di Jalur Sutra*. (S. Rahardjo, Ed.) Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siregar, A. (1985). *Kamus Antropologi*. Jakarta : Akademik Pressindo.
- Setiyarini. (2011). Ritual Grebeg Besar di Demak Kajian Makna, Fungsi dan Nilai. *Jurnal PP, 1*.
- Nurajizah, S. (2017). Pengenalan Budaya Daerah Di Pulau Jawa Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Computer Assisted Instruction. 1-7.
- Santoso, H. (2008). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. *Pustakwan Perpustakaan UM*.