

SHADOW PLAY BOOK: PENGENALAN WAYANG KULIT MELALUI RANCANGAN BUKU ILUSTRASI WAYANG KANCIL

I Ketut Udayana¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
i.18040@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Indonesia adalah negara dengan beragam budaya dan seni, salah satunya adalah kesenian Wayang. Namun pada Era Globalisasi sekarang, kesenian Wayang mulai terlupakan dan ditinggalkan oleh generasi muda khususnya anak-anak. Solusi untuk masalah ini adalah dengan mendukung generasi muda dengan menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kesadaran generasi muda. Buku anak menggunakan teknik *shadow play* (bermain bayangan) dipilih karena metode bercerita yang unik serta cerita yang akan dibawakan adalah Wayang Kancil. Wayang kancil dipilih karena tokoh utama fabel yang sangat dekat dengan anak-anak. Tujuan dari penelitian adalah merancang sebuah konsep ilustrasi yang memiliki visual menarik sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan. Harapan pada perancangan ini anak-anak lebih memahami Wayang Kulit lebih baik lagi seperti layaknya menonton pertunjukan Wayang Kulit sungguhan. Lokasi penelitian dilakukan di Surabaya dengan objek penelitian Orang Tua yang memiliki anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun. Perancangan ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memakai teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dari hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan metode *The Design Process* oleh Amy E. Arntson. Hasil dari perancangan buku ilustrasi ini sudah diuji cobakan dan bisa digunakan dengan baik di RA Mamba'ul Hisan.

Kata Kunci: Wayang, Buku Anak, Wayang Kancil, *Shadow Play*

Abstract

Indonesia is a country with various cultures and arts, one of which is Wayang. However, in the current Globalization Era, Wayang art is starting to be forgotten and abandoned by the younger generation, especially children. The solution to this problem is to educate the younger generation by using interesting media to raise awareness of the younger generation. The children's book using the shadow play technique was chosen because of the unique storytelling method and the story that will be presented is Wayang Kancil. Wayang Kancil was chosen because the main character of the fable is very close to children. The purpose of the research is to design an illustration concept that has attractive visuals as a learning medium to introduce communicative and fun Indonesian culture. It is hoped that in this design, children will understand Wayang Kulit better, just like watching a real Wayang Kulit show. The research location is in Surabaya with the object of research is Parents who have children with an age range of 4-6 years. This design uses descriptive research with a qualitative approach. The data collection technique used in this research is to use interview, observation and documentation techniques. The data from the results obtained were analyzed using The Design Process method by Amy E. Arntson. The results of the design of this illustration book have been tested and can be used properly at RA Mamba'ul Hisan.

Kata Kunci: Wayang, Children Book, Wayang Kancil, *Shadow Play*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan beragam budaya dan seni. Budaya warisan yang sangat penting dan telah ada berabad-abad lamanya adalah kesenian Wayang. Wayang adalah sebuah seni pertunjukan yang di dalamnya terkandung banyak mengenai nilai kehidupan, moralitas, etika, dan lain lain. Wayang memiliki berbagai jenis, antara lain: Wayang Kulit, Wayang Purwa, Wayang Golek, Wayang Klitik, Wayang Suket, Wayang Beber, Wayang Orang, dan lain sebagainya. Pada tanggal 7 September 2003, Wayang diakui oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sebagai situs warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur, atau dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*.

Wayang Kulit merupakan seni pertunjukan Wayang yang sangat populer dan digemari oleh semua lapisan masyarakat di Indonesia. Menurut Kresna (2012) kehidupan manusia khususnya nenek moyang suku Jawa digambarkan melalui sebuah Wayang. Wayang Kancil merupakan bagian dari Wayang Kulit, dalam pementasannya seorang *dalang* akan berperan sebagai narator dan mengisi dialog dari para tokoh binatang seperti Kancil, selain itu pertunjukan Wayang Kancil terdapat iringan musik dari *gamelan*. *Kelir* yaitu sebuah layar dengan kain berwarna putih digunakan untuk memainkan Wayang Kancil dengan sorotan cahaya dari lampu minyak tanah maupun lampu listrik, sehingga membentuk sebuah bayangan Wayang yang terlihat pada layar *kelir* tersebut.

Namun menurut Larasati (2018), seiring berjalannya waktu di Era Globalisasi saat ini dimana tingkat penggunaan *ponsel* yang semakin meningkat membuat munculnya budaya global yang menjadi tren dan merambah ke Indonesia. Tranggono (2013) mengatakan budaya Indonesia kian terkikis yang disebabkan oleh penetrasi budaya massa dari luar Indonesia dengan kekuatan kapitalnya, sehingga kesenian Wayang mulai terlupakan dan ditinggalkan. Sebagai bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya salah satunya Wayang Kulit, sudah menjadi kewajiban kita semua untuk menjaga aset budaya Indonesia sebagai jati diri bangsa kita (Purnomo,

2014). Usaha sosialisasi budaya yang belum cukup memadai pada berbagai daerah mengenai seni Wayang, menyebabkan anak muda Indonesia memiliki minat yang rendah terhadap seni Wayang, khususnya Wayang Kulit. Masalah tersebut dapat diatasi, dengan cara meningkatkan kesadaran masyarakat secara perlahan bahwa Wayang merupakan budaya asli dari Indonesia (Prawira, 2021). Mukarni (2013) menyebutkan bahwa Persatuan Pedalangan Indonesia (Pepadi) memberi usulan kepada pemerintah untuk segera memasukkan budaya tradisi lokal khususnya Wayang ke dalam kurikulum sekolah. Sebagai salah satu bentuk untuk mengedukasi dan pelestarian budaya kesenian Wayang Kulit, diperlukan media khusus agar generasi muda Indonesia dapat menerimanya. Sujito (2020) berpendapat bahwa cerita mengenai pewayangan dapat diperkenalkan kepada anak-anak jika disajikan dengan cara yang unik dan kreatif. Selain dapat memberikan edukasi dan pesan moral mengenai kehidupan yang dekat dengan anak, nantinya cerita ini dapat menjadi sarana pelestarian budaya sejak dini dengan mengadaptasi Wayang Kulit agar mudah diterima oleh anak-anak.

Imelda (2017) menyebutkan bahwa tumbuh kembang anak dengan rentang usia 4 – 6 tahun termasuk fase pra-sekolah, di Indonesia sendiri dengan usia anak 4-6 tahun biasanya sudah memasuki jenjang Taman Kanak-kanak. Pada tahun ini anak mulai memasuki *golden age* dengan pertumbuhan dan perkembangan otak anak sudah terbentuk hingga 50 persen. Anak akan mulai menangkap banyak hal baru bagi mereka dan suka meniru perbuatan orang lain seperti berbicara, sedangkan untuk bentuk visual yang sering diamati adalah makhluk hidup seperti manusia, hewan dan lainnya.

Ghozali (2020) berpendapat bahwa buku bergambar dianggap efektif sebagai sarana untuk menumbuhkan kecintaan anak dalam literasi sejak dini. Melalui buku ilustrasi, anak akan terlatih bagaimana imajinasi mereka tentang visualisasi dari isi cerita dalam buku tersebut. Melalui teknik *shadow play* yakni interaktif proyeksi bayangan melalui cahaya, anak dapat merasakan bagaimana pementasan Wayang Kulit sesungguhnya digelar. Selain itu keterampilan

motorik anak dapat dilatih melalui permainan bayangan.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara tekstual kepada 2 guru PAUD yang telah dilakukan pada tanggal 2 Maret 2022 di beberapa sekolah di Surabaya, diantaranya adalah TKIT *Little Star* Surabaya dan *Kinderland International Preschool*, ternyata Wayang Kulit belum termasuk bagian dari kurikulum sekolah. Kurikulum yang dipakai pada sekolah tersebut adalah Metode Sentra dan *Singapore Curriculum* dan pelajaran yang dibahas mengenai Indonesia adalah peta, 5 pulau besar, lagu nasional, Pancasila, makanan dan hewan khas Indonesia serta budaya batik. Menurut salah satu guru yang mengajar di *Kinderland International Preschool*, pengenalan Wayang Kulit untuk anak-anak sangat penting agar mereka mengenal budaya Indonesia lebih dalam lagi, dan setuju bahwa pengenalan Wayang Kulit perlu diceritakan dengan cerita Wayang Kancil dengan tokoh kancil dan teman-teman binatang lainnya. Sedangkan menurut salah satu guru di TKIT *Little Star* Surabaya, faktor yang menyebabkan belum adanya edukasi mengenai Wayang Kulit untuk anak adalah karena minimnya ide dan buku cerita anak yang membahas Wayang Kulit, dan pada generasi sekarang yang serba digital memperkenalkan Wayang Kulit sangat perlu agar anak tidak melupakan seni tradisional Indonesia yang berkembang di tanah Jawa. Menurut beliau, dengan menggunakan metode *shadow play* ini sangat menarik dan kreatif, anak-anak sangat tertarik dengan cahaya dan bayangannya saat lampu dimatikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk memperkenalkan Wayang Kulit sejak dini kepada anak-anak. Dengan menggunakan teknik *shadow play* (interaktif proyeksi bayangan) yang diaplikasikan pada buku ini, diharapkan anak lebih memahami mengenai Wayang Kulit dan dapat melihat pementasan Wayang secara riil. Hal inilah yang mendasari dalam perancangan buku ilustrasi sebagai pengenalan Wayang Kulit untuk anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan teknik *shadow play*.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah, yaitu

Bagaimana merancang media pembelajaran berupa buku ilustrasi dengan teknik *shadow play* pengenalan Wayang Kulit untuk anak usia 4-6 tahun? Adapun tujuan dari penelitian adalah merancang sebuah konsep ilustrasi yang memiliki visual menarik sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan perancangan buku ini adalah penelitian dengan judul “Perancangan Buku Pengenalan Wayang Golek Purwa” yang diterbitkan pada *Knowledge Center Universitas Multimedia Nusantara* pada tahun 2020. Penelitian ini berisi tentang Informasi mengenai Wayang Golek Purwa yang minim di Indonesia yang menyebabkan Vieska Roselle Kristiadi (2020) sebagai penulis tertarik untuk merancang media informasi untuk memperkenalkan Wayang Golek Purwa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, FGD (*Forum Group Discussion*), studi pustaka dan observasi sebagai pengumpulan data. Berdasarkan penelitian tersebut diharapkan mendapat hasil yang berguna bagi pembaca khususnya di Indonesia sendiri. Penelitian selanjutnya adalah perancangan buku ilustrasi anak dengan judul “Perancangan Buku Anak-Anak Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan”. Penelitian ini diterbitkan di tahun 2013 pada *Jurnal Sains dan Seni POMITS* Vol 2, No.1 ditulis oleh Vicky Dwijayarto (2013). Konsep yang dituangkan ke dalam perancangan buku anak ini adalah “*Pop Shadow Puppet Show*” dan memiliki gaya desain yang populer sehingga disukai oleh anak-anak, karena gaya tersebut disesuaikan dengan karakter wayang. Metode penelitian yang dipakai sebagai panduan dalam perancangan buku ini, antara lain: melakukan survei, wawancara, observasi, serta pengambilan sampel. Karakter pewayangan yang diceritakan dalam buku ilustrasi ini berasal dari epos Mahabharata yakni Pandawa Lima. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan, cerita yang diambil berasal dari kisah pewayangan Indonesia. Hal yang membedakan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni penggunaan teknik bercerita yang berbeda, terutama penggunaan *shadow play* atau interaktif proyeksi bayangan sebagai tekniknyanya.

METODE PENELITIAN

Tahapan ketika merancang buku ilustrasi sebagai pengenalan Wayang Kulit untuk anak usia 4-6 tahun ini dibagi menjadi 3 hal besar yakni Identifikasi data, Analisis data, dan Tahap perancangan.

Perancangan buku ilustrasi Wayang Kancil sebagai pengenalan Wayang Kulit untuk anak usia 4-6 tahun menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2018) penelitian deskriptif-kualitatif ini memiliki tujuan untuk menggambarkan permasalahan yang akan diteliti secara rinci dengan mengamati suatu kejadian. Pada penelitian ini Orang Tua yang memiliki anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun sebagai instrumen penelitian serta hasil penelitian digambarkan apa adanya tanpa memanipulasi variabel lainnya. Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Surabaya. Hal tersebut dipilih karena kemudahan akses untuk menuju ke tempat tersebut dan Surabaya merupakan tempat berkembangnya budaya dan masyarakat yang multi kultur.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, perlu dilakukannya pengumpulan sumber data berupa data primer dan data sekunder sebagai panduan dalam perancangan buku. Untuk memperoleh data primer proses mengenai pembelajaran nilai edukasi dari Wayang Kancil, maka diperlukan sumber data penelitian yang relevan yaitu Orang Tua dan guru PAUD. Di sisi lain untuk data sekunder yang dapat mendukung perancangan ini akan diperoleh dari buku, jurnal maupun artikel yang berisi informasi tentang Wayang Kancil, dan kisah pewayangan yang dapat dibawakan kepada anak dengan usia 4-6 tahun.

Teknik pengambilan data yang dipakai pada dalam penelitian ini meliputi penggunaan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara akan dilakukan kepada dalang Wayang Kulit dan guru PAUD sebagai narasumbernya. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung subjek penelitian untuk mendapatkan data tentang suatu permasalahan, dalam hal ini subjek yang akan diobservasi adalah karakteristik perkembangan anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun. Dokumentasi yang akan dikumpulkan adalah mengenai informasi tentang Wayang Kancil, serta kisah

pewayangan yang bisa dibawakan kepada anak-anak.

Perancangan buku *shadow play book* ini menggunakan metode *The Design Process* oleh Amy E. Arntson (2007) yang merupakan pendekatan untuk memperoleh solusi dari permasalahan yang ada. Masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang konsep visual ilustrasi wayang kancil sebagai media pengenalan kebudayaan Wayang Kulit di Indonesia yang komunikatif dan menarik. Terdapat 4 tahapan dalam *The Design Process* yaitu: *Research*, *Thumbnails*, *Roughs*, *Comprehensives*.



Gambar 1. Bagan *The Design Process* Amy E. Arntson (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Research merupakan tahap pertama dalam memperoleh solusi dari permasalahan yang ada. Langkah pertama dalam riset ini adalah dengan mengumpulkan dan mempelajari semua data yang berhubungan dengan Wayang Kancil. Data diperoleh dengan cara proses wawancara dengan narasumber guru PAUD, observasi dengan mengamati anak usia 4-6 tahun, dokumentasi berupa informasi tentang Wayang Kulit, serta kisah mengenai pewayangan yang dapat dibawakan kepada anak dengan usia 4-6 tahun. Selanjutnya data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan analisis Miles and Huberman. *Thumbnails* merupakan tahap kedua merupakan lanjutan dari hasil pengumpulan data yang kemudian dikembangkan menjadi suatu ide secara garis besar. Ide ini nantinya akan dibuat pada sketsa kasar untuk mencari berbagai macam alternatif gaya desain Wayang Kancil agar dapat diterima untuk anak-anak. Langkah berikutnya adalah membuat *storyboard* untuk membuat skenario cerita yang baik untuk buku tersebut. Pada perancangan ini, hasil analisis data yang telah dikumpulkan akan dieksplor sehingga menghasilkan 3 desain alternatif dengan sketsa kasar untuk pemilihan gaya visual Wayang Kancil yang cocok untuk anak. Hasil eksplorasi yang menghasilkan beberapa desain alternatif nantinya desain terbaik akan dipilih dan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni *Roughs*. Alternatif desain yang terpilih akan dikembangkan lebih lanjut lagi sehingga

menghasilkan bentuk, warna, dan gaya desain yang lebih baik menggunakan aplikasi pengolah desain *procreate*, dan proses *layout* pada aplikasi *adobe illustrator*. Tahap *Comprehensive* adalah tahap akhir dalam metode *The Design Process*, hasil akhir dari buku yang telah dirancang selanjutnya akan diproses ke *validator* untuk mengecek kelayakan sebuah buku. *Validator* akan memberikan umpan balik setelah menguji kelayakan buku dengan saran dan komentar agar buku dapat disempurnakan. Pada akhirnya buku ilustrasi tersebut menjadi layak dibaca untuk anak-anak.

KERANGKA TEORETIK

Nilai Moral Wayang Kancil untuk Anak

Perilaku yang harus dipelajari oleh seorang anak adalah moralitas, sebab seorang anak dapat dikatakan berbudi luhur jika perilaku mereka sesuai dengan nilai-nilai moral yang ada dalam kelompok sosial mereka, menurut Amelia (2015) setidaknya ada 4 poin penting dalam pembelajaran moral bagi anak, diantaranya sebagai berikut: 1) Mempelajari hukum, adat istiadat, serta peraturan dari kelompok sosial terhadap anggotanya, 2) Mengembangkan hati nurani pada anak, 3) Belajar untuk mengalami rasa bersalah dan malu jika perilakunya salah dalam kelompok sosial mereka, 4) Mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan kelompok sosial maka mereka dapat memahami apa yang diharapkan oleh anggota kelompok tersebut.

Di Indonesia, Wayang Kancil merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional yang telah ada berpuluh-puluh tahun lamanya. Pertunjukan ini lebih ditujukan kepada anak-anak karena memuat dongeng mengenai binatang. Cerita yang *dituturkan dalang* dalam *lakon* pewayangan, memiliki nilai kehidupan manusia dan pendidikan yang tinggi mengenai moral (Kresna, 2012). Untuk menanamkan nilai moral kepada anak, Wayang Kancil dapat menjadi sarana yang tepat untuk diceritakan karena gambaran moral seseorang dapat diwakilkan melalui tokoh Kancil pintar nan cerdik sehingga pesan dapat diterima anak-anak dengan mudah. Pertunjukan ini mengisahkan seekor Kancil yang meskipun bertubuh kecil, namun memiliki akal yang banyak sehingga ia dapat terhindar dari bahaya

yang dihadapinya. Anak-anak diharapkan dapat menerima, membuat pilihan, merasakan tindakan baik dari si Kancil dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari agar anak tumbuh dengan memiliki karakter yang baik.

Dalam Wayang Kancil, penerapan nilai moral tersebut ditanamkan kedalam lima kisah Wayang Kancil. Kisah pertama memiliki judul "*Sombong Kobong*", kisah ini diceritakan oleh dalang Radipta Husein Asrori. *Sombong Kobong* memiliki pesan sekuat apapun kita pasti akan terlena pada waktunya, ini diwakili oleh tokoh Singa Barong sebagai penguasa hutan. Pada kisah kedua yang dibawakan oleh dalang Muhammad Shibab Maulana dengan judul "*Salah Seleh*". Pesan yang disampaikan pada kisah ini adalah seseorang jika sudah mengetahui kesalahannya, lambat laun akan sadar dan ingin berbenah. Kisah ketiga dengan judul "*Aja Dumeh*" ini dibawakan oleh Handika Dhimas Cahyanto, dimana jika terjadi perkelahian maka harus ada seseorang yang menengahi agar dapat mendamaikan suasana. "*Aji Mumpung*" menjadi kisah keempat yang memiliki cerita kumpulan kelompok burung yang berpindah hutan sehingga menuai pro dan kontra di daerahnya, kisah ini dibawakan oleh Yusuf Ratda Mulya. Kisah terakhir berjudul "*Adil*" yang dibawakan oleh Rengga Mega Atmaja mengisahkan tentang kancil yang menengahi dunia darat, laut dan udara dan menyatukan ketiga dunia tersebut menjadi satu dan damai. Kelima kisah tersebut memiliki pesan moral dan sosial yang dapat ditanamkan Orang Tua kepada anak-anak agar memiliki pedoman untuk menjalani kehidupan mereka sendiri.

Karakteristik Anak-anak Usia 4-6 Tahun

Ada perbedaan yang signifikan antara karakteristik anak jika kita bandingkan dengan orang dewasa, anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan cara mereka sendiri. Hal inilah yang menjadi perbedaan yang besar antara karakteristik anak dan orang dewasa. Menurut Idris (2016) Anak memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Perkembangan anak mengenai fisik sangat pesat, otot kecil dan besar menjadi berkembang saat anak lebih aktif melaksanakan kegiatan, 2) Meningkatnya kemampuan bahasa, anak sudah mampu mengungkapkan perasaan

dan pikirannya dalam batas-batas tertentu, 3) Daya pikir anak berkembang pesat, rasa penasaran anak terhadap suatu hal yang baru berada di lingkungan sekitar mereka. Pendapat yang berbeda mengenai karakteristik anak juga diterangkan oleh Cintasih & Tatminingsih (2019) yakni: 1) Anak memiliki sifat yang unik dalam minat dan gaya belajar, 2) Anak relatif berbicara apa adanya dan tidak lihai berpura-pura, 3) Anak cenderung ceroboh sehingga tidak mempertimbangkan bahayanya suatu yang dilakukan, 4) Anak bersifat egosentris yang melihat sesuatu dari sudut pandang anak itu sendiri, 5) Memiliki daya fantasi dan imajinasi yang sangat tinggi.

Menurut Khairi (2018) beliau menjelaskan karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun memiliki ciri khas yang dapat dilihat, diantaranya: 1) Perkembangan jasmani baik dari fisik anak maupun kemampuan motorik anak, 2) Perkembangan kognitif yang terbagi menjadi tahap sensori motor, pra oprasional, oprasional konkret, dan oprasional formal, 3) Perkembangan bahasa dengan mengutarakan pikiran dan perkataan melalui komunikasi, 4) Perkembangan emosi yang kuat dan agak labil, 5) Perkembangan sosial kepada kelompok yang berada di lingkungan sekitar anak, 6) Perkembangan moral anak yang berorientasi pada kepatuhan dan hukum, 7) Perkembangan spiritual yang sangat bergantung pada lingkungannya.

Berdasarkan karakteristik menurut pendapat diatas ini nantinya akan dijadikan pedoman dalam merancang buku *shadow play book* yang mengisahkan tentang Wayang Kancil untuk anak usia 4-6 tahun sebagai bentuk pengenalan Wayang kulit.

Peran Buku Cerita untuk Anak-anak

Budaya bertutur atau bercerita merupakan salah satu teknik penyampaian cerita yang mandarah daging di Indonesia, bertutur ini disampaikan secara oral atau dapat dibilang bercerita melalui kata kata yang terucap. Bertutur ini berkembang yang bermula dari satu pendongeng kemudian menjadi suatu pertunjukan besar yang diceritakan dari komunitas ke komunitas yang lain, hal ini dapat dilihat pada seni pertunjukan Wayang. Wayang inipun digunakan sebagai media untuk memperlihatkan

visual dari jalannya cerita yang dituturkan. Seiring dengan berjalannya waktu, dengan masuknya ilmu yang ada di dunia bagian barat, mulai dikenalnya sebuah buku cerita anak. Dunia perbukuan anak di Indonesia sendiri mulai diperhatikan sejak munculnya penulis-penulis yang menjadikan buku berkualitas di dunia barat sebagai tolak ukur untuk menulis cerita anak di Indonesia. Hadirnya program pemberdayaan buku anak dari pemerintah maupun lembaga swasta juga menjadi faktor penting untuk perkembangan buku cerita anak di Indonesia.

Menurut Alreen (2020) Buku anak adalah pintu awal untuk menuju ke dunia literasi dan literatur, untuk mencapai hal tersebut diperlukan sebuah visual dalam hal ini ilustrasi sebagai peranan yang penting dalam pergerakan literasi untuk anak. Buku cerita anak dengan ilustrasi yang baik akan menarik anak untuk mengambil buku dengan sendirinya, anak akan mulai memahami bahasa visual walaupun tingkat kemampuan untuk membacanya masih tergolong rendah. Dengan adanya buku cerita, anak akan tertarik untuk membacanya, memahaminya serta mengakhiri sebuah cerita yang dikisahkan dalam buku tersebut, dengan terselesaikannya satu bacaan buku, anak akan mencari buku lain sebagai bahan bacaan. Hal tersebutlah yang menjadikan buku cerita sebagai pintul awal untuk menuju dunia literasi.

Menurut Ghozali (2020), setidaknya untuk anak usia 4-6 tahun memasuki jenjang Prabaca 2, Adapun isian tabel dari jenjang Prabaca 2 sebagai berikut:

Jenjang	Karakteristik Umum	Deskripsi Teknis		
		Isi	Penyajian	Desain dan Grafika
PRABACA 2 Jenjang ini difokuskan untuk melatih Setara PAUD tingkat lanjut atau rentang usia anak 4 hingga 6 tahun	Nilai : Ketuhanan dan kemanusiaan. mengembangkan kemampuan bersosialiasi dan berpikir sederhana	Nilai : Ketuhanan dan kemanusiaan.	Buku bergambar dengan model alternatif seperti (buku tegar, buku kain, buku muncul)	Proporsi gambar 90 persen
		Sikap : Gembira, berani, jujur, dan kasih sayang.	Terdiri atas 1 sampai 3 kata konkret perhalaman	Warna primer, sekunder serta netral
		Pengertian : Ragam hewan serta tumbuhan, benda disekitar manusia, pengenalan literasi dasar (aksara dan angka 1 sampai 20), dongeng hewan.	Ilustrasi berupa gambar	Jenis font tak berkait (sans serif) dengan minimal ukuran 28 pt
		Keterampilan : Menjaga kebersihan, beribadah dan berdoa, fisiologis dasar		Bentuk ukuran buku bebas dengan total isi halaman 8 sampai 16 halaman.

Gambar 2. Jenjang Prabaca 2

(Sumber: Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional, 2020).

***Shadow Play* sebagai Metode Bercerita untuk Anak**

Menurut Sabil Risaldy (2014) Bercerita adalah salah satu metode komunikasi yang mempengaruhi jiwa manusia dan bersifat universal, anak pada dasarnya gemar mendengarkan sebuah cerita dan melalui metode ini mereka akan memiliki minat dan kebiasaan untuk membaca. Bercerita juga berperan penting dalam perkembangan anak mulai dari melatih kemampuan mendengar, menambah kosa kata baru, melatih merangkai kalimat, meningkatkan kemampuan untuk berbicara, dapat belajar untuk menulis hingga menyimak Kembali cerita yang dibacakan.

Metode bercerita atau mendongeng adalah metode yang paling sering digunakan dari sekian banyak metode untuk menanamkan kepada anak mengenai nilai moral, selain itu cerita juga dapat disisipkan nilai agama, nilai budaya hingga nilai sosial. Alat peraga dapat digunakan oleh Orang Tua maupun guru sebagai media pembantu untuk memvisualisasikan sebuah cerita yang dituturkan. Suasana dalam cerita dapat lebih hidup jika memanfaatkan olah vokal dengan meniru suara para tokoh. Hal ini dapat dilihat ketika Orang Tua maupun guru sedang menceritakan sosok karakter yang gembira, maka ia harus mampu melibatkan perasaan anak agar hanyut dalam emosi bahagia seperti yang dirasakan oleh karakter tersebut. Di sisi lain, ketika menceritakan sosok karakter yang sedang bersedih hati, maka anak harus hanyut terbawa suasana sedih yang sedang dirasakan oleh karakter dalam cerita tersebut. Melalui penghayatan dari sebuah cerita yang dibawakan, perlahan anak akan mulai meniru hal-hal baik yang dilakukan tokoh cerita dan menghindari perbuatan buruk melalui nilai moral yang telah ditanamkan pada cerita tersebut.

Metode bercerita yang digunakan pada perancangan buku ini adalah *Shadow Play*. Teknik tersebut dapat disebut sebagai media interaktif proyeksi bayangan, dalam hal ini indera penglihatan anak akan menerima sebuah rangsangan visual. Proyeksi diam merupakan jenis media yang dipakai dalam teknik ini dengan menggunakan mika transparan sebagai film bingkai sederhana. Adapun beberapa fungsi dari Teknik ini diantaranya:

- 1) Media melalui proyeksi bayangan membuat anak menjadi tertarik untuk mendengarkan cerita yang dibawakan oleh Orang Tua.
- 2) Gambar visual yang terlihat melalui bayangan dapat merangsang minat dan perhatian anak
- 3) Daya imajinasi anak menjadi lebih berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan buku ilustrasi Wayang Kancil ini didapatkan melalui tahapan *the design process* dengan rincian sebagai berikut:

Research

Data yang ada pada perancangan buku ilustrasi Wayang Kancil ini menggunakan analisis Miles and Huberman. Data didapatkan melalui hasil wawancara guru pada dua sekolah PAUD di Surabaya yakni, TKIT *Little Star* Surabaya dan *Kinderland International Preschool* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Apakah di sekolah tempat Bapak/ Ibu mengajar, pernah melakukan pembelajaran mengenai pengenalan wayang kulit ?
2	Faktor apa yang menyebabkan sekolah tersebut belum melakukan pembelajaran mengenai pengenalan wayang kulit ? apakah kurangnya buku cerita anak mengenai wayang kulit ? atau ada faktor lainnya
3	Apakah menurut Bapak/ Ibu cerita wayang kulit membuat anak untuk tertarik membacanya atau tidak ?
4	Apa yang menyebabkan anak tersebut menjadi tertarik/ bosan ?
5	Menurut Bapak/ Ibu, apakah pengenalan wayang kulit penting untuk diedukasikan ke anak anak? mohon diberikan alasannya
6	Apakah pengenalan wayang kulit sejak dini melalui cerita fabel dengan tokoh kancil dan teman temannya dapat menarik perhatian anak ?
7	Apakah dengan menggunakan metode <i>shadow play book</i> (buku dengan teknik

	proyeksi cahaya) yang mendekati pertunjukan wayang kulit, anak akan menjadi tertarik membaca ?
8	Jelaskan alasan mengapa metode ini menarik atau tidak untuk anak anak

Setelah melakukan wawancara kepada guru dengan dua sekolah yang berbeda, maka dapat ditemukan hasil wawancara dan solusi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil dan Solusi

Permasalahan	Solusi
Belum adanya pembelajaran mengenai Wayang Kulit di sekolah	Buku Ilustrasi Anak dapat digunakan sebagai media edukasi mengenai Wayang Kulit kepada anak
Wayang Kulit belum masuk kedalam kurikulum sekolah dan kurangnya buku cerita anak mengenai Wayang Kulit	Cerita fabel dengan tokoh kancil dapat menarik perhatian anak untuk membaca buku mengenai Wayang Kulit
Media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan anak bosan untuk membaca buku mengenai Wayang Kulit	Metode bercerita <i>shadow play</i> membuat anak untuk tertarik membaca karena anak senang bermain dengan cahaya dan bayangan saat lampu dimatikan

Hasil pengumpulan data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Wayang Kulit mulai ditinggalkan oleh anak-anak karena media pembelajaran yang belum memadai serta belum masuknya Wayang Kulit kedalam kurikulum sekolah. Setelah menarik kesimpulan maka tahap selanjutnya adalah menentukan konsep perancangan yang akan diterapkan pada buku ilustrasi Wayang Kancil dengan rincian sebagai berikut:

a) Ide Cerita

Cerita yang akan disampaikan di dalam buku ilustrasi Wayang Kancil ini adalah “Hujan di Kebun Pak Tani” modifikasi cerita Kancil mencuri ketimun yang dimana timun Pak Tani layu akibat musim kemarau yang panjang, Kancil enggan memakan timun yang layu sehingga ia

memiliki akal agar dapat memakan timun yang segar. Kancil pun meminta bantuan kepada teman-temannya untuk menanam timun. Tokoh yang ditampilkan pada buku cerita ini adalah Kancil, Gajah, Tupai, dan Burung. Adapun halangan Kancil untuk mendapatkan timun yang segar diantaranya: timun yang layu akibat musim kemarau, ember penyiram yang bolong, cangkul pak tani yang patah, dan kebun yang sangat luas. Pesan Moral yang ingin disampaikan pada cerita ini adalah semangat gotong royong dan perbedaan karakteristik dan keahlian yang disatukan untuk mencapai tujuan tertentu.

b) Spesifikasi Buku

- Jenis buku : Buku Ilustrasi
- Ukuran buku : 20 cm x 24 cm
- Jumlah halaman : 14 halaman
- Gramatur isi buku : 210 gram
- Gramatur *cover* : 400 gram
- Finishing : Laminasi *doff* dan jilid *spiral*

c) Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan pada buku ilustrasi Wayang Kancil ini adalah jenis *sans serif*. Font yang akan digunakan adalah Sassoon yang memiliki karakteristik desain yang sederhana, bersahabat, serta bentuk karakter yang tidak tajam. Font dengan karakteristik diatas menyebabkan anak dapat dengan mudah membaca tulisan, tidak membuat mata anak kelelahan, serta memiliki kesan senang dan ceria.



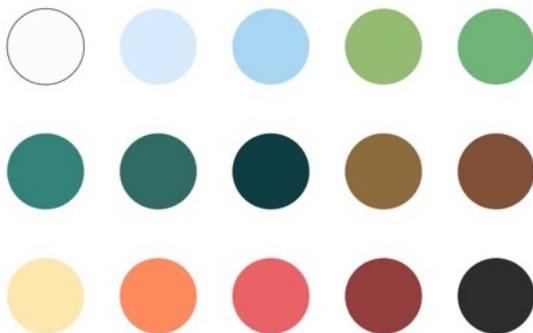
Gambar 3. Sassoon *primary font*
(Sumber: www.myfonts.com, 2022).



Gambar 4. Sassoon font
(Sumber: www.identifont.com, 2022).

d) Warna

Penggunaan warna dalam buku ilustrasi Wayang Kancil ini, terdapat 2 jenis warna yang digunakan. Warna primer terbagi menjadi 3 warna yakni warna merah, biru serta kuning. Warna sekunder yang merupakan campuran dari dua warna primer seperti hijau, coklat dan jingga. Pemilihan warna tersebut telah disesuaikan dengan gaya anak-anak yang memiliki nuansa cerah sehingga anak akan tertarik untuk membaca buku tersebut. Namun pada ilustrasi karakter Kancil menggunakan warna hitam putih karena nantinya akan dicetak pada kertas mika untuk diproyeksikan ke dinding melalui cahaya, hal ini digunakan agar anak dapat menonton layaknya pertunjukan Wayang Kulit seperti aslinya dengan mengandalkan bayangan pada kelir.



Gambar 5. Palet Warna
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

e) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi yang diterapkan kedalam buku ilustrasi ini adalah gaya kartun yang sangat dekat

dengan anak-anak. Gaya kartun ini memiliki karakteristik yang sederhana sehingga anak dapat dengan mudah memahami visual yang ada pada buku. Gaya ini sering digunakan pada buku bacaan anak, komik untuk anak, dan buku pembelajaran karena gaya kartun memvisualkan suatu peristiwa atau keadaan dengan gaya menggambar yang menghibur untuk anak. Gaya kartun ini nantinya akan dipadukan dengan ciri khas wayang kulit yang menggunakan bentuk dari bayangan.



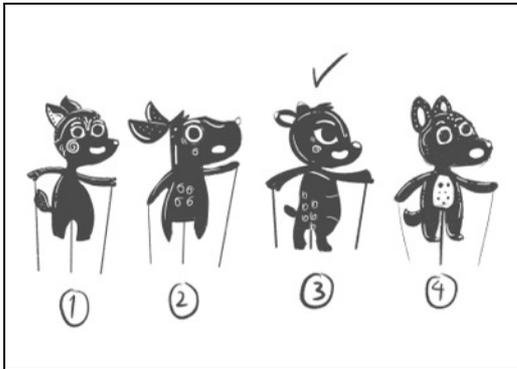
Gambar 6. Gaya Ilustrasi Kartun
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Thumbnails

Setelah melalui tahap *research*, ide yang didapatkan akan dikembangkan menjadi sebuah sketsa. Sketsa yang dibuat pada perancangan ini menggunakan aplikasi *procreate* dan menghasilkan beberapa alternatif desain.

a) Sketsa karakter kancil dan teman-teman

Terdapat 4 alternatif desain karakter kancil dengan menggunakan gaya Wayang Kulit dengan karakter yang menghadap ke samping. Alternatif nomer 3 dipilih karena bentuk yang mendekati rupa Kancil dan mudah dikenali oleh anak-anak. Setelah mendapatkan gaya desain yang tepat, selanjutnya akan dikembangkan untuk desain karakter teman kancil yakni gajah, tupai dan burung.



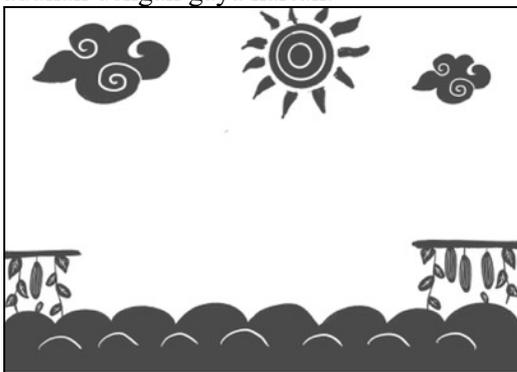
Gambar 7. Alternatif desain karakter Kancil (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).



Gambar 8. Pengembangan desain karakter Kancil dan teman-teman (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

b) Sketsa latar tempat

Latar tempat yang digunakan pada cerita Wayang Kancil ini adalah kebun timun pak tani, gaya ilustrasi yang digunakan tetap menggunakan ciri khas dari Wayang Kulit dan dipadukan dengan gaya kartun.

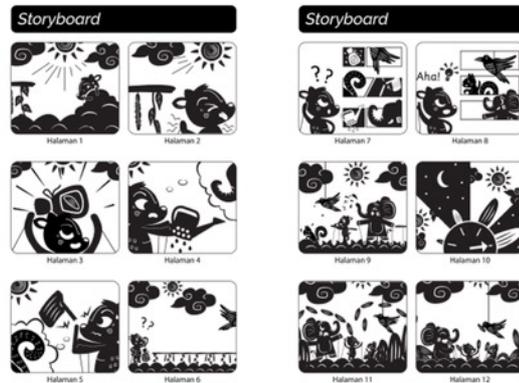


Gambar 9. Sketsa kebun pak tani (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

c) Storyboard

Terdapat 12 halaman yang akan menampilkan ilustrasi pada buku Wayang Kancil

ini, yang dimana dibagi menjadi fase pembuka cerita 3 halaman, fase inti cerita 7 halaman, dan fase penutup 2 halaman. Pembuatan *storyboard* ini berfungsi untuk mengatur jalannya cerita agar fase tidak terlalu cepat maupun lambat, sehingga cerita yang dibawa menjadi padat dan jelas.



Gambar 10. *Storyboard* cerita Wayang Kancil (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

d) Sketsa sampul buku

Sampul halaman depan menampilkan ilustrasi Kancil yang berada di kebun Pak Tani dengan melihat ke atas, terdapat judul yang ada di tengah bagian atas sehingga pembaca akan melihat ke arah Kancil kemudian ke arah judul buku. Sedangkan untuk halaman belakang menampilkan ilustrasi penggunaan *shadow play* dan sedikit sinopsis cerita yang ada di dalam buku tersebut.



Gambar 11. Sketsa sampul buku Wayang Kancil (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

e) Sketsa *layout* halaman buku

Pada *layout* halaman buku Wayang Kancil, terdapat ruang untuk menaruh kertas mika dengan ukuran 14 cm x 11,5 cm. Ruang ini digunakan untuk menampilkan ilustrasi Wayang Kancil yang nantinya akan diproyeksikan menggunakan cahaya. Pemilihan margin kiri dan kanan 2,5 cm serta margin atas 3 cm digunakan

karena kertas mika akan ditempelkan diantara 2 lembar kertas, maka butuh jarak yang lebih untuk menempelkan kertas mika agar dapat tertempel dengan sempurna. Pada bagian bawah diberi jarak 1 cm untuk pemotongan jilid *spiral* agar tidak ada informasi yang terpotong.



Gambar 12. *Layout* buku Wayang Kancil (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

f) Pembuatan *dummy* buku

Pembuatan *dummy* buku Wayang Kancil ini dilakukan untuk mengetahui bentuk fisik hasil cetak buku yang dibuat, sehingga mendapat gambaran untuk memaksimalkan hasil *final* dari buku. *Dummy* dibuat menggunakan 2 kertas *artpaper* 210 dan mika transparan pada tengah kertas.



Gambar 13. *Dummy* buku Wayang Kancil (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Roughs

a) Desain *final cover* depan dan belakang



Gambar 14. *Cover* depan dan belakang (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Bagian *cover* depan memperlihatkan Kancil yang melihat ke atas karena ada sesuatu yang akan jatuh dari langit, latar tempat berada di kebun Pak Tani. *Cover* belakang terdapat sinopsis untuk cerita yang akan dibawa pada buku tersebut.

b) Halaman 1 dan 2



Gambar 15. Halaman 1 dan 2 (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Halaman pertama menampilkan judul buku serta nama kepemilikan buku tersebut, halaman berikutnya adalah tata cara untuk menggunakan buku *shadow play* tersebut.

c) Halaman 3 dan 4



Gambar 16. Halaman 3 dan 4 (Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Pada halaman ini memperlihatkan Kancil yang bersembunyi di semak-semak untuk mencuri timun, namun ternyata timun layu akibat musim kemarau yang panjang.

d) Halaman 5 dan 6



Gambar 17. Halaman 5 dan 6
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Pada halaman ini memperlihatkan Kancil yang membawa sebuah benih timun dan ingin menanam timun baru yang segar. Namun ketika ia ingin menyiram, alat penyiram kebun ternyata bolong dan air menetes karena bocor. Muncul siluet dari teman Kancil yaitu Gajah.

e) Halaman 7 dan 8



Gambar 18. Halaman 7 dan 8
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Cerita yang ada pada halaman ini adalah cangkul yang ada di kebun ternyata patah, kemudian muncul siluet Tupai. Ketika kancil memandang kebun, ternyata kebun yang ingin ia tanami benih timun sangat luas, muncul siluet burung sebagai teman si Kancil.

f) Halaman 9 dan 10



Gambar 19. Halaman 9 dan 10
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Halaman ini memperlihatkan Kancil yang kebingungan, ia ingin meminta pertolongan dari teman-temannya yang memiliki kemampuan yang berbeda beda untuk menanam benih timun yang Kancil bawa. Kancil berbohong kepada teman-temannya untuk memanggil hujan.

g) Halaman 11 dan 12



Gambar 20. Halaman 11 dan 12
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Pada halaman ini Kancil dan teman-temannya sudah berada di kebun Pak Tani, mereka bergotong royong untuk menanam timun. Hari demi hari berlalu dan terlihat timun yang mereka tanam semakin membesar.

h) Halaman 13 dan 14



Gambar 21. Halaman 13 dan 14
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Halaman ini menceritakan hasil panen yang terjadi setelah menunggu beberapa hari, panen digambarkan seperti hujan timun yang segar. Mereka pun tertawa karena Kancil telah berhasil membohongi mereka dan mendapatkan timun segar yang dapat dinikmati bersama-sama.

Comprehensives

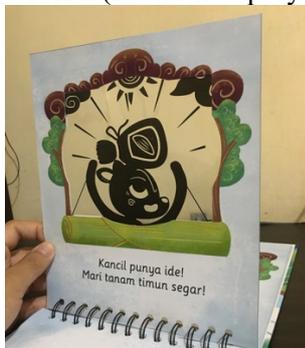
a) Hasil Cetak

Cover depan dan belakang



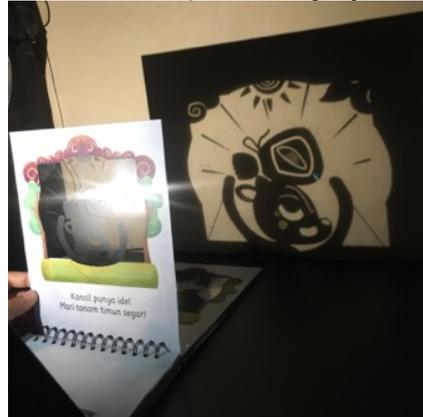
Gambar 22. Hasil cetak cover depan dan belakang
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Halaman Cerita (sebelum di proyeksikan)



Gambar 23. Hasil cetak halaman cerita (sebelum di proyeksikan)
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Halaman Cerita (setelah di proyeksikan)



Gambar 24. Hasil cetak halaman cerita (setelah di proyeksikan)
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

b) Hasil Uji Coba dan Pembahasan

Pada tahap ini, buku telah diuji cobakan ke siswa RA Mamba'ul Hisan pada tanggal 14 Juni 2022. Dari hasil uji coba kepada audiens, dapat dijelaskan bahwa anak-anak RA Mamba'ul Hisan sangat tertarik dan senang dengan “*Shadow Play Book: Pengenalan Wayang Kulit melalui Rancangan Buku Ilustrasi Wayang Kancil*” tersebut karena cerita yang ringan serta ilustrasi yang berwarna. Karakter yang ada didalam cerita memiliki perannya masing-masing, sehingga membuat anak menghargai perbedaan yang ada di lingkungan sekitar mereka. Metode bercerita yang unik karena menggunakan bayangan dari proyeksi cahaya, membuat anak tertarik untuk mendengarkan cerita dari awal hingga akhir. Metode ini secara tidak langsung membuat anak menyaksikan pertunjukan Wayang Kulit dan mengenal lebih dekat seputar kesenian tradisional Indonesia.



Gambar 25. Uji coba pada kelas B-3 RA Mamba'ul Hisan
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).



Gambar 26. Foto bersama siswa RA Mamba'ul Hisan
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

Pemberian buku “*Shadow Play Book: Pengenalan Wayang Kulit melalui Rancangan Buku Ilustrasi Wayang Kancil*” kepada Umi Nurhayati, S.Pd. selaku kepala sekolah RA Mamba'ul Hisan sebagai bentuk validasi. Beliau memberi tanggapan bahwa buku ini unik karena memiliki konsep berbeda dari buku cerita anak lainnya, sehingga anak tertarik untuk menyimak cerita dan memperkenalkan Wayang Kulit sejak dini.



Gambar 27. Pemberian buku ke RA Mamba'ul Hisan
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

c) *Link dan QR code* Buku Ilustrasi

Untuk melihat keseluruhan buku ilustrasi “Hujan di Kebun Pak Tani” terdapat link dan QR code untuk mengakses *file* tersebut dengan *link*: https://drive.google.com/drive/folders/1SL7IjcOgyC2qivZuYMc3r6er5qVLUA_5?usp=sharing



Gambar 27. *QR code* Buku Hujan di Kebun Pak Tani
(Sumber: Dokumentasi Udayana, 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Buku “*Shadow Play Book: Pengenalan Wayang Kulit melalui Rancangan Buku Ilustrasi Wayang Kancil*” ini dirancang dengan konsep proyeksi cahaya sehingga anak dapat secara langsung melihat pertunjukan Wayang Kancil yang asli. Hasil uji coba yang dilakukan kepada siswa RA Mamba'ul Hisan adalah anak-anak sangat menyukai buku tersebut karena metode yang unik dan cerita dikemas dengan ringan. Anak-anak lebih mengenal seni tradisional Wayang Kulit melalui cerita ringan Kancil dan teman-temannya. Ada beberapa hambatan yang dijumpai ketika merancang buku ini, yakni jadwal untuk menguji coba buku yang berdekatan dengan akhir semester pada kalender pendidikan sekolah yang akan dituju. Sekolah PAUD akan fokus ke pengayaan dan persiapan untuk menuju ke jenjang Sekolah Dasar pada akhir semester. Hambatan lainnya adalah pemilihan kalimat yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun, pada buku ini juga memperhatikan *onomatope* untuk menulis kata dengan menirukan bunyi-bunyi yang dikeluarkan oleh hewan dan benda agar anak dapat memahami arti kata tersebut.

Pada akhirnya perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik namun belum dapat dikatakan sempurna. Saran bagi peneliti yang akan melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini adalah mempersiapkan cerita, karakter dan pesan moral yang lebih baik agar buku ilustrasi selanjutnya dapat lebih maksimal dan disukai oleh anak-anak. Metode *Shadow Play Book* dapat dikembangkan lebih baik lagi agar memudahkan pembawaan cerita dan menambah ketertarikan Wayang Kulit kepada anak-anak.

REFERENSI

- Amelia, M. (2015). Penanaman Nilai Moral pada Anak Usia Dini menurut Konsep Pendidikan Islam. *Jurnal Unismuh*.
- Arntson, A. E. (2007). *Graphic Design Basics 5* (5th ed., Vol. 59). Thomson Wadsworth.
- Cintasih, I., & Tatminingsih, S. (2019). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Dwijayarto, V., & Lakoro, R. (2013). Perancangan Buku Anak-Anak Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan. *Jurnal Sains Dan Seni POMITS*, 2(1), 17–22.
- Ghozali, E., & Alreen, A. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Permata: Edisi Khusus*, 37–43.
- Imelda. (2017). Pengetahuan Ibu Tentang Pemberian Stimulasi dan Perkembangan Anak Pra Sekolah (3-5 Tahun) di Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, 8(3).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Kresna, A. (2012). *Mengenal Wayang*. Laksana.
- Kristiadi, V. R. (2020). Perancangan Buku Pengenalan Wayang Golek Purwa. *Knowledge Center Universitas Multimedia Nusantara*.
- Larasati, D. (2018). Globalisasi Budaya dan Identitas: Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (Korean Wave) versus Westernisasi di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109–120.
- Prawira, A. Y. (2021). *Menghidupkan Kembali Budaya Wayang yang Telah Dilupakan di Negeri Sendiri*. Yoursay. <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/07/13/163009/menghidupkan-kembali-budaya-wayang-yang-telah-dilupakan-di-negeri-sendiri>
- Purnomo, S. (2014). *Kesenian Wayang Ditinggalkan Rakyat Indonesia*. Republika. <https://www.republika.co.id/berita/nasional/jawa-tengah-diy-nasional/14/08/19/najvkn-kesenian-wayang-ditinggalkan-rakyat-indonesia>.
- Risaldy, S. (2014). *Bermain, Bercerita dan Bernyanyi bagi Anak Usia Dini*. PT. Luxima Metro Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sujito, A. (2020). *Wayang Kulit, Media Tepat Untuk Pendidikan Karakter Anak*. Jateng Prov. <https://jatengprov.go.id/beritadaerah/wayang-kulit-media-tepat-untuk-pendidikan-karakter-anak>.
- Tranggono, I., & Mukarni, E. (2013). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*. UGM. <https://www.ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda>.