

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

Nur Aini<sup>1</sup>, Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: nuraini.20007@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: tricahyo@unesa.ac.id

### Abstrak

Kebaya adalah pakaian tradisional Indonesia yang kaya akan nilai filosofis dan sejarah. Kebaya juga berkembang di negara-negara Asia Tenggara dengan ciri khas masing-masing, sehingga menimbulkan beberapa isu terkait klaim sebagai warisan budaya suatu negara, yang kemudian hal ini ditindaklanjuti melalui *single nomination*. Dalam upaya mendukung dan melestarikan kebaya, maka buku ilustrasi ensiklopedia pengenalan kebaya ini dirancang untuk memperkenalkan berbagai jenis kebaya di Indonesia kepada anak-anak usia 8-12 tahun sebagai generasi muda bangsa serta sebagai media penyimpanan informasi kebudayaan. Penggunaan media ilustrasi dipilih agar memudahkan anak-anak memahami isi ensiklopedia. Data penelitian ini diambil dari metode pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi, dan observasi, menggunakan teknik pengumpulan data dari Sugiyono, dan dianalisis menggunakan model Miles & Huberman. Metode perancangan yang digunakan adalah *The Design Method* oleh Eric Karjaluoto yang diadaptasi sesuai kebutuhan perancangan dalam penelitian ini, yaitu penemuan, perencanaan, kreatif, dan aplikasi. Konsep yang diangkat dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *subdued illustration style* dengan warna pastel untuk menciptakan kesan yang serius namun tetap sesuai dengan kebutuhan ilustrasi buku anak. Hasil pengujian kepada anak usia 8-12 tahun menunjukkan bahwa buku ensiklopedia ini efektif meningkatkan pengetahuan anak tentang sejarah, jenis, dan perkembangan kebaya di Indonesia.

**Kata Kunci:** Ilustrasi, Ensiklopedia Kebaya, Buku Anak

### Abstract

*Kebaya is a traditional Indonesian dress that is rich in philosophical and historical values. Kebaya has also developed in Southeast Asian countries with their own characteristics, giving rise to several issues related to claims as a country's cultural heritage, which are then followed up through single nomination. To support and preserve kebaya, this illustrated book of kebaya introduction encyclopedia is designed to introduce various types of kebaya in Indonesia to children aged 8-12 years as the nation's young generation and as a medium for storing cultural information. The use of illustration media was chosen to make it easier for children to understand the contents of the encyclopedia. The data of this research was taken from data collection methods with interviews, documentation, and observation, using data collection techniques from Sugiyono, and analysed using the Miles & Huberman model. The design method used is The Design Method by Eric Karjaluoto which is adapted according to the design needs in this research, namely discovery, planning, creative, and application. The concept raised in this research is to use a subdued illustration style with pastel colours to create a serious impression but still in accordance with the needs of children's book illustrations. The results of testing on children aged 8-12 years show that this encyclopedia book is effective in increasing children's knowledge about the history, types, and development of kebaya in Indonesia.*

**Keywords:** Illustration, Kebaya Encyclopedia, Children's Book

## PENDAHULUAN

Kebaya adalah salah satu tradisi budaya Indonesia yang tidak hanya sekadar gaya berpakaian, tetapi juga mengandung nilai filosofis, sejarah, serta pesan yang mengingatkan masyarakat akan perjuangan wanita di Indonesia (Luthfiah, 2019). Kebaya, yang sebelumnya dikenakan hanya pada acara-acara besar atau formal, kini telah mengalami perkembangan menjadi busana sehari-hari dan tren mode, dipengaruhi oleh dinamika sosial, budaya, politik, dan agama (Endah Santoso dkk., 2019). Pada masa kemerdekaan Indonesia, kebaya menjadi simbol perjuangan dan nasionalisme. Seiring perkembangan teknologi, fungsi dan nilai kebaya semakin berkembang luas (Fitria & Wahyuningsih, 2019). Kebaya kini menjadi cultural display bagi Indonesia, digunakan pada acara resmi seperti hari besar nasional, pesta, wisuda, dan pernikahan (Arifa, 2022). Dalam artikel jurnalnya, Arifa (2022) menjelaskan bahwa kebaya memiliki berbagai keistimewaan, sehingga layak diajukan sebagai warisan budaya ke UNESCO. Upaya ini juga bertujuan mencegah pengakuan kebudayaan kebaya oleh negara lain, seperti yang terjadi dengan batik, yang sempat diakui oleh Malaysia sebelum UNESCO mengukuhkan batik sebagai warisan asli Indonesia.

Kebaya pernah menjadi kontroversi ketika Brunei Darussalam, Thailand, Malaysia, dan Singapura berencana mengusulkan kebaya sebagai warisan tak benda ke UNESCO pada Maret 2023 dalam acara komunitas kebaya, seperti yang dijelaskan oleh Apriliany & Setiawan (2023) berdasarkan pernyataan Rahmi Hidayati, Ketua Perempuan Berkebaya Indonesia (PBI), dan Vielga dari Pewaris Kebaya Kerancang. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) telah menindaklanjuti dengan mendaftarkan kebaya melalui jalur *single nomination*, mekanisme di mana satu negara mendaftarkan warisan budaya dalam kurun waktu dua tahun. Sandiaga Uno, Menparekraf, menyatakan isu ini tidak perlu diperdebatkan oleh masyarakat Indonesia (Apriliany & Setiawan, 2023). Keputusan ini resmi sejak 16 November 2022 setelah rapat Kemenparekraf, Kemendikbud Ristek, Kemenko

PMK, dan Komisi X DPR RI (Simangunsong & Widyanti, 2022).

Kemenko PMK (2021) menerbitkan artikel tentang festival kebaya sebagai upaya melestarikan budaya nusantara. Festival ini bertujuan untuk mempertahankan kebudayaan kebaya sebagai warisan budaya Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta serta kebanggaan terhadap budaya nusantara. Pelestarian kebaya ini juga mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), yang disepakati dalam sidang PBB pada September 2015, khususnya target ke-9 mengenai Industri, Inovasi, dan Infrastruktur.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan Pasal 7, pemerintah pusat dan daerah harus memajukan kebudayaan melalui pendidikan. Ini menjadi tanggung jawab masyarakat untuk melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai budaya nusantara, termasuk kebaya. Tri Yunanto dkk. (2015) menjelaskan bahwa saat ini, banyak anak-anak kurang mengenal pakaian adat Indonesia. Mereka juga menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah media edukasi yang efektif untuk anak-anak, karena gambar-gambar dalam buku memudahkan mereka menyerap informasi.

Penciptaan buku ilustrasi sebagai ensiklopedia pengenalan kebaya sangat penting untuk anak-anak sebagai sarana belajar budaya yang menarik. Buku ini dapat membantu menyampaikan informasi dengan efektif dan menjadi alat pengajaran bagi orang tua serta tenaga pendidik. Selain itu, buku ilustrasi ini dapat digunakan sebagai bahan ajar kreatif. Pengajuan kebaya sebagai warisan budaya dunia ke UNESCO melalui *single nomination* membutuhkan waktu sekitar dua tahun sejak Maret 2023 dan akan dibahas lagi pada tahun 2025 (Arifa, 2022). Perancangan buku ilustrasi ini dapat menjadi suplemen pendukung dalam memperkenalkan kebaya sebagai warisan budaya dunia, serta menjadi salah satu upaya pelestarian kebaya bagi generasi muda.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek penting terkait perancangan buku ilustrasi sebagai ensiklopedia pengenalan kebaya untuk anak usia 8-12 tahun.

Pertama, penelitian ini akan mengeksplorasi konsep buku ilustrasi yang dapat digunakan sebagai ensiklopedia kebaya bagi anak-anak dalam rentang usia tersebut. Kedua, penelitian ini akan mendalami bentuk dan desain buku ilustrasi yang paling sesuai untuk menarik minat dan memudahkan pemahaman anak-anak. Ketiga, penelitian ini akan mengidentifikasi manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini dalam membantu anak-anak memahami dan mengenal kebaya sebagai bagian dari warisan budaya mereka.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengandalkan sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan seorang guru sekolah dasar, observasi buku ensiklopedia baik dari sumber digital maupun non-digital, serta dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



**Gambar 1.** *The Design Method* Eric Karjaluoto  
Sumber: (Sinaga & Kusumandyoko, 2023)

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *The Design Method* oleh Eric Karjaluoto (gambar 1) yang kemudian diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah rincian dan penjelasannya:

1. *Discovery*/Penemuan

Tahap penemuan, atau yang dikenal sebagai *discovery*, adalah tahap menghimpun informasi dan memahami konteks melalui pengamatan dan analisis. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari sumber data primer melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, serta dari sumber data sekunder seperti buku dan jurnal. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam.

Adapun wawancara dilakukan dengan narasumber salah satu guru SD untuk mengetahui data tentang keberadaan buku alternatif tentang budaya terutama kebaya. Data wawancara ini hanya sebagai *benchmarking* dalam penelitian. Sedangkan observasi dan dokumentasi dilakukan secara digital maupun non-digital untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan keberadaan media belajar alternatif ensiklopedia untuk anak di Indonesia.

2. *Planning*/Perencanaan

Pada langkah ini, kebutuhan dan permasalahan utama diidentifikasi, serta strategi dan rencana dirancang untuk mengatasi tantangan tersebut. Segmentasi dianalisis dengan mempertimbangkan faktor geografis, demografis, psikografis, dan perilaku. Selain itu, konten atau isi buku yang relevan direncanakan untuk memastikan strategi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik target audiens.

3. *Creative*/Kreatif

Pada tahap ini, berbagai opsi konseptual dan potensi desain dieksplorasi, kemudian disusun dan diatur ke dalam visi yang terdefinisi dengan baik. Penyusunan *moodboard* atau referensi dilakukan, diikuti dengan perancangan konsep, serta pembuatan *visual prototype* atau *mock-up* sebagai panduan dalam perancangan buku ilustrasi.

4. *Application*/Aplikasi

Tahap akhir ini melibatkan penggunaan pendekatan tertentu untuk membangun elemen-elemen desain, dilanjutkan dengan pengujian, pengukuran, evaluasi, dan peningkatan. Seluruh proses perancangan diselesaikan hingga tahap

pengujian, guna memastikan hasil yang optimal dan penyempurnaan desain buku ilustrasi.

## KERANGKA TEORETIK

### Kebaya

Kebaya adalah pakaian tradisional wanita Indonesia yang terdiri dari blus atau atasan berlempang panjang dengan bukaan di bagian depan (Trismaya, 2018).

#### 1. Sejarah Kebaya

Dalam sejarah, kata kebaya berasal dari bahasa Arab "*habaya*" yang berarti pakaian panjang dengan bukaan di bagian depan. Denys Lombard (dalam Fitria & Wahyuningsih, 2019) menyatakan bahwa kebaya berasal dari kata "*kaba*" dalam bahasa Arab yang berarti pakaian. Ada juga catatan sejarah yang menunjukkan bahwa kebaya diperkenalkan melalui bahasa Portugis saat mereka mulai mendarat di kawasan Asia Tenggara.

#### 2. Jenis Kebaya

Menurut Fitria & Wahyuningsih (2019), terdapat tiga jenis kebaya berdasarkan awal perkembangannya, yaitu kebaya tradisional, kebaya encim, dan kebaya modern. Kebaya tradisional terdiri dari dua jenis: kebaya kutubaru (gambar 2) dan kebaya kartini (gambar 3). Kedua jenis kebaya tradisional ini menjadi cikal bakal berkembangnya kebaya encim dan kebaya modern yang kita kenal saat ini.



**Gambar 2.** Kebaya Kutubaru.  
Sumber: Fitria & Wahyuningsih (2019).



**Gambar 3.** Kebaya Kartini.  
Sumber: Fitria & Wahyuningsih (2019).

Kebaya encim dipengaruhi oleh kebudayaan Cina, dengan istilah "encim" merujuk pada wanita paruh baya keturunan Cina. Ciri khas kebaya encim adalah penggunaan kain halus yang dihiasi dengan border, payet, dan lipatan. Pada masa lalu, kebaya ini sering dikenakan oleh wanita dari komunitas etnis Cina.



**Gambar 4.** Kebaya Encim.  
Sumber: Fitria & Wahyuningsih (2019).

Kebaya modern, sesuai namanya, menampilkan sentuhan yang lebih kontemporer dibandingkan jenis kebaya sebelumnya. Beberapa aspek seperti bahan, hiasan, corak, dan bentuk mode telah mengalami perubahan untuk mengikuti tren *fashion* terkini. Kebaya modern sering disebut sebagai kebaya modifikasi, mencerminkan adaptasinya terhadap perkembangan gaya berpakaian masa kini.



**Gambar 5.** Kebaya Modern.  
Sumber: Fitria & Wahyuningsih (2019).

## Masa Perkembangan Anak

Menurut Jean Piaget (dalam Mardianto, 2012:32), perkembangan kognitif anak diklasifikasikan ke dalam beberapa fase: (1) Fase Sensori Motorik, untuk usia 0-2 tahun; (2) Fase Intuitif atau Pra Operasional, untuk usia 2-7 tahun; (3) Fase Operasi Konkret, untuk usia 7-11 tahun; dan (4) Fase Operasi Formal, untuk usia 11-16 tahun. Pada fase Operasi Konkret, yang mencakup usia 7-11 tahun, anak mulai beralih dari dunia fantasi ke dunia nyata. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pertimbangan logis dalam tindakannya ketika menghadapi situasi yang memerlukan penilaian logis.

### **Buku Ensiklopedia Anak**

Kata "ensiklopedia" berasal dari gabungan dua kata Yunani: "*enkyklios*," yang berarti 'umum' atau 'lengkap,' dan "*paideia*," yang berarti 'pendidikan' atau 'pembentukan karakter.' Istilah ini merujuk pada karya keilmuan yang mencakup berbagai bidang pengetahuan. Kadang-kadang, istilah ini disingkat menjadi "*siklopedia*" dengan arti yang sama. Dalam konteks ini, ensiklopedia anak adalah referensi yang disajikan dalam bentuk buku atau serangkaian jilid, berisi informasi tentang berbagai aspek ilmu pengetahuan dan teknologi yang dirancang khusus untuk kemampuan anak-anak. Ensiklopedia ini menyajikan informasi secara lengkap melalui artikel-artikel yang disusun berdasarkan abjad untuk setiap subjeknya (Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, 2019).

### **Layout**

Menurut Rustan (dalam Sinaga & Kusumandyoko, 2023), *layout* dapat didefinisikan sebagai pengaturan elemen desain pada suatu media dengan tujuan memperkuat konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Definisi *layout* ini juga telah berkembang seiring dengan perubahan waktu.

#### **1. Elemen Layout**

*Layout* terdiri dari tiga elemen utama: pertama, elemen teks, termasuk judul, subjudul, teks utama, *deck*, keterangan, *header*, *footer*, dan nomor halaman; kedua, elemen visual, yang mencakup gambar, karya seni, infografis, dan *inset*; dan ketiga, elemen tak terlihat, seperti *margin* dan *grid*.

#### **2. Prinsip Layout**

Dalam pembuatan karya grafis, terdapat beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Prinsip-prinsip tersebut meliputi urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

### **Tipografi yang Baik untuk Anak**

Menurut Hariadi & Satriadi (2021), mendukung pembaca pemula dapat dilakukan dengan menciptakan teks yang menarik, menggunakan tipografi yang mudah dibaca, dan menyusun *layout* yang memudahkan pembacaan. Prinsip-prinsip utama tipografi yang perlu diperhatikan meliputi: (1) keterbacaan

(*legibility*), yang mengacu pada kemampuan mata manusia untuk membedakan setiap karakter alfabet dengan mudah, dipengaruhi oleh kompleksitas huruf, penggunaan warna, dan frekuensi penglihatan karakter tersebut; (2) kejelasan (*clarity*), yaitu kemampuan huruf dalam desain tipografi untuk dibaca dan dipahami dengan mudah oleh audiens, dengan mempertimbangkan jarak antar huruf, pemilihan *font*, dan kontras warna huruf terhadap latar belakang; (3) visibilitas (*visibility*), yang merujuk pada kemampuan alfabet, kata, atau kalimat dalam desain komunikasi visual untuk terbaca dari jarak tertentu; dan (4) keterbacaan (*readability*), yang mengukur tingkat kemudahan teks atau kalimat untuk dibaca secara keseluruhan.

### **Warna untuk Anak**

Warna adalah elemen fundamental dalam desain komunikasi visual dan berkaitan erat dengan pigmen. Warna terdiri dari tiga komponen utama: *hue* (spektrum warna), *saturation* (intensitas warna), dan *lightness* (nilai cahaya). Selain itu, warna mencerminkan aspek visual dan emosional dari seorang desainer, serta dapat memengaruhi psikologis penikmat karya desain (Erlyana dkk., 2023).

Menurut Erlyana dkk. (2023), warna adalah elemen pertama yang menarik perhatian dalam sebuah karya visual, terutama warna kontras yang mencolok, yang memandu indera penglihatan untuk fokus pada karya tersebut. Dengan perpaduan yang tepat, warna berperan penting dalam keberhasilan desain, mempengaruhi respons, suasana hati, dan bisa membangkitkan emosi. Warna juga dapat memengaruhi kemampuan motorik, seperti warna merah yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Kombinasi warna cerah, seperti kuning, hijau, dan biru, dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan ceria.

Penggunaan warna dalam karya untuk audiens dewasa dan anak-anak berbeda; anak-anak umumnya tertarik pada warna pastel cerah yang merangsang energi positif, seperti kreativitas. Energi positif ini berperan penting dalam perkembangan anak dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari, serta membantu dalam proses penerimaan materi edukasi (Erlyana dkk., 2023).

### **Style Ilustrasi untuk Buku Anak**

Gaya ilustrasi mengacu pada pendekatan atau estetika visual yang diterapkan oleh ilustrator dalam menciptakan gambar untuk buku anak-anak atau karya seni lainnya. Gaya ini mencakup berbagai teknik dan metode artistik yang memberikan karakter unik pada karya tersebut, mencerminkan preferensi dan visi kreatif ilustrator. Selain gaya, berbagai media seperti cat air, pensil warna, cat minyak, pastel, dan digital juga digunakan dalam pembuatan seni. Setiap media menawarkan tekstur dan efek visual yang berbeda, mempengaruhi nuansa dan karakteristik karya seni sesuai dengan preferensi pribadi ilustrator dan kebutuhan proyek (Hamilton, 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Discovery/Penemuan**

Pada tahap ini dimulai dengan pengumpulan data. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara salah satu guru SD tentang keberadaan buku ensiklopedia budaya sebagai alternatif belajar siswa, serta dokumentasi untuk mengakses data dari jurnal, buku, dan situs resmi pemerintah mengenai kebaya. Observasi dilakukan melalui riset digital untuk menilai keberadaan buku dan media pembelajaran kebaya yang ditujukan kepada anak-anak di Indonesia.

Dari analisis data tersebut, dapat disimpulkan berikut:

1. Kebaya merupakan salah satu pakaian adat Indonesia yang mencerminkan identitas budaya bangsa. Berbeda dari pakaian adat negara-negara serumpun Melayu, kebaya memiliki ciri khas yang menjadikannya warisan budaya nasional yang unik.
2. Pengakuan internasional terhadap kebaya, terutama dari negara-negara tetangga, bisa diatasi dengan pendaftaran kebaya ke UNESCO melalui mekanisme *single nominations*.
3. Saat ini, generasi muda cenderung kurang mengenal pakaian adat (Tri Yunanto dkk., 2015), sehingga pembuatan ensiklopedia anak tentang kebaya dapat menjadi strategi penting dalam pelestarian dan pencatatan sejarah kebaya. Ensiklopedia ini tidak hanya akan membantu pelestarian pakaian tradisional

tetapi juga menyediakan sumber informasi yang kredibel untuk generasi mendatang.

### **Planning/Perencanaan**

1. Target Audiens
  - a. Demografis
    - Usia : 8-12 Tahun
    - Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
    - Pendidikan : SD dan setara
    - Kelas sosial : Menengah atas
  - b. Geografis

Target audiens untuk perancangan ini adalah anak-anak berusia 8-12 tahun yang tinggal dan bersekolah di kota-kota besar di Indonesia, atau di daerah yang memiliki akses mudah ke pusat kota dan area urban.
  - c. Psikografis
    - Anak-anak yang tertarik dengan pakaian adat dan busana tradisional Indonesia.
    - Anak-anak yang ingin mempelajari kebaya.
    - Anak-anak yang menyukai buku ensiklopedia dan ilustrasi sebagai media bacaan alternatif.
  - d. *Behaviour*/Perilaku
    - Anak-anak yang menyukai buku bacaan dengan ilustrasi.
    - Anak-anak yang gemar membaca buku ensiklopedia dan terlibat dalam aktivitas berbasis buku.
    - Orangtua yang menggunakan buku sebagai media interaksi dengan anak.
2. Format Buku

Format buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

  - Ukuran Buku : 25x30 cm
  - Cover Buku : Hardcover
  - Isi Buku : Kertas BC (*Brief Card*) 210 gsm
  - Teknik Jilid : *Perfect binding*
  - Teknik Cetak : *Digital printing*
3. Konsep Verbal
  - a. Judul Buku : Ensiklopedia Kebaya, Mengetahui Kebaya dan Perkembangannya
  - b. Gaya Bahasa : Gaya bahasa dalam buku ensiklopedia ini menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak sesuai

dengan usia mereka. Selain itu, buku ini juga memanfaatkan kata-kata persuasif untuk meningkatkan kepedulian anak terhadap pelestarian kebaya.

- c. Isi Buku : Buku ensiklopedia ini mencakup beberapa konten penting, dimulai dengan *cover* depan yang memperkenalkan buku. Diikuti dengan halaman identitas pemilik buku yang memungkinkan personalisasi. *Cover* dalam menyediakan informasi tentang buku, sementara kata pengantar menjelaskan tujuan dan konteks buku. Daftar isi menguraikan struktur buku, yang kemudian dibagi menjadi beberapa bab: Bab 1 menjelaskan apa itu kebaya, Bab 2 mengulas asal-usul kebaya, Bab 3 mendiskusikan berbagai jenis kebaya di Indonesia, Bab 4 menguraikan perkembangan kebaya di Indonesia, dan Bab 5 membahas kebaya tradisional berdasarkan wilayah di Indonesia. Buku ini juga menyertakan istilah kata yang relevan, serta sumber pustaka untuk referensi lebih lanjut. Akhir buku ditutup dengan *cover* dalam belakang dan *cover* belakang yang memberikan penutup pada buku tersebut.

#### 4. Konsep Visual

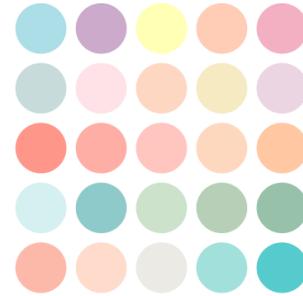
##### a. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan ensiklopedia pengenalan kebaya ini mengadopsi gaya kartun dengan proporsi realistis. Ilustrasi menggunakan warna pastel yang lembut, disertai dengan elemen tekstur yang dihasilkan melalui teknik *digital painting*.

##### b. Tone Warna

*Tone* warna yang dipilih untuk buku ensiklopedia ini didasarkan pada warna asli dari kebaya dan objek terkait lainnya. Namun, warna tersebut akan dimodifikasi menggunakan model HSV (*Hue, Saturation, Value*) untuk mencapai nuansa pastel sesuai dengan konsep ceria yang diinginkan. Warna pastel dihasilkan dengan menambahkan sejumlah besar putih ke dalam warna dasar, menciptakan tampilan yang lebih lembut dan kurang jenuh dibandingkan dengan warna-

warna cerah. Warna pastel sering diasosiasikan dengan suasana romantis, damai, dan menenangkan, sehingga banyak digunakan dalam desain produk anak-anak dan dekorasi kamar bayi (Pandey, 2023).



**Gambar 6.** *Tone* warna pastel.  
Sumber: Aini (2024).

##### c. Gaya Desain

*Style* desain yang diterapkan dalam grafis buku ensiklopedia ini adalah kartun, *childish*, dan *playful*, dengan mengangkat konsep *Subdued Illustration Style*. Gaya ilustrasi ini menggunakan warna-warna lembut dan detail gambar yang halus, menciptakan tampilan yang menenangkan dan sesuai dengan tema ceria yang diinginkan.



**Gambar 7.** *Subdued Illustration Style*.  
Sumber: Liza Tretyakova (2022).

##### d. Tipografi

Dalam perancangan ini, *font* yang dipilih adalah Mochiy Pop One (gambar 8) untuk *headline* atau judul, dan Gaegu (gambar 9) untuk *subheadline* serta *body text*. Pemilihan *font* ini didasarkan pada konsep *pastel children illustration* atau *subdued illustration style* yang diterapkan, serta mempertimbangkan faktor keterbacaan dan elemen desain lainnya yang telah dibahas.



**Gambar 8.** Font Mochiy Pop One.  
Sumber: fonts.google.com.



**Gambar 9.** Font Gaegu.  
Sumber: fonts.google.com.

## Creative/Kreatif

### 1. Moodboard

Pada perancangan buku ensiklopedia ini, proses dimulai dengan mengumpulkan referensi visual yang kemudian disusun dalam *moodboard*. *Moodboard* ini dibuat menggunakan aplikasi Figma untuk mempermudah penataan gambar-gambar referensi. Penyusunan *moodboard* (gambar 10) didasarkan pada perencanaan sebelumnya, yang mencakup pemilihan warna pastel, gaya ilustrasi, desain, dan tipografi yang akan digunakan.



**Gambar 10.** Moodboard Penulis.  
Sumber: pinterest.com (2024).

Setelah *moodboard* disusun, langkah selanjutnya adalah menetapkan moodboard tersebut menjadi konsep yang lebih spesifik.

### 2. Thumbnails

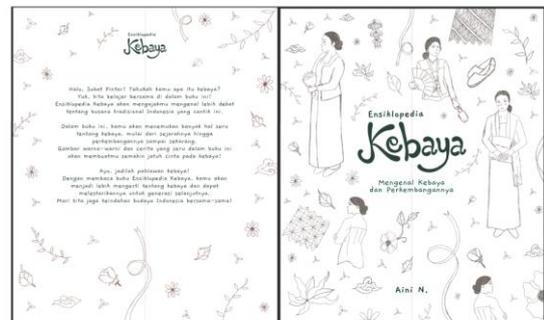
*Thumbnails* merupakan langkah awal dalam proses pembuatan desain, ilustrasi, atau karya

visual lainnya, yang berupa sketsa kasar untuk merancang susunan elemen visual yang dibutuhkan. Dalam perancangan ini, *thumbnails* dibuat menggunakan aplikasi digital Procreate dan Adobe Photoshop.

Pada *cover* depan buku, jenis-jenis kebaya yang ada di Indonesia digambarkan melalui ilustrasi perempuan yang mengenakan kebaya, dikelilingi oleh elemen bunga, daun, dan aksesoris kebaya dengan latar belakang polos. Judul utama diletakkan di tengah untuk menarik perhatian utama. Ilustrasi perempuan ditampilkan dalam potongan setengah badan dan *fullbody* untuk menonjolkan bentuk kebaya dan memfokuskan audiens pada objek kebaya.

Karakter digambarkan dengan proporsi realis wanita dewasa secara umum untuk memberikan pemahaman yang akurat mengenai bentuk kebaya berdasarkan proporsi tubuh perempuan Indonesia. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih memahami bagaimana kebaya seharusnya terlihat dan dikenakan dalam konteks budaya Indonesia.

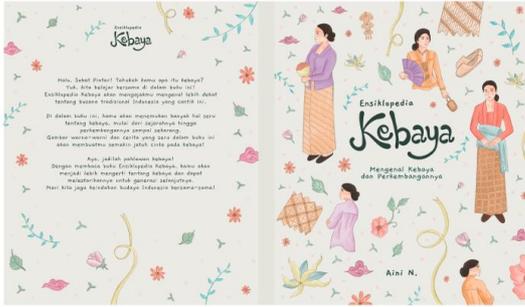
Sebaliknya, *cover* belakang dirancang lebih sederhana dengan fokus pada teks sinopsis, namun tetap disertai aksentuasi ilustrasi yang konsisten dengan cover depan.



**Gambar 11.** Thumbnail cover.  
Sumber: Aini (2024).

### 3. Tight Tissue

Tahap *tight tissue* merupakan langkah lanjutan setelah sketsa dan konsep awal. Pada tahap ini, sketsa yang telah selesai kemudian diwarnai sebelum proses produksi final dimulai. Dalam penelitian ini, proses *tight tissue* dilakukan menggunakan aplikasi Procreate dan Adobe Photoshop untuk ilustrasi, serta Adobe Illustrator untuk layouting. Pada tahap ini, hasil akhir karya desain mulai terlihat secara jelas.



Gambar 12. Tight tissue cover.  
Sumber: Aini (2024).



Gambar 13. Desain karakter pada cover.  
Sumber: Aini (2024).



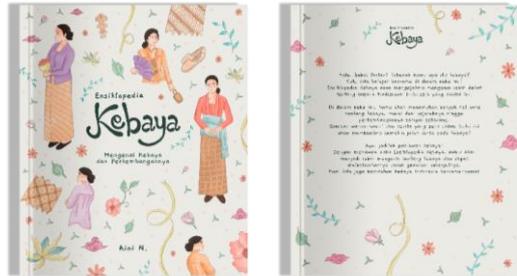
Gambar 14. Tipografi pada judul.  
Sumber: Aini (2024).



Gambar 15. Tight tissue isi.  
Sumber: Aini (2024).

#### 4. Mock-up

Mock-up dibuat untuk memberikan gambaran visual tentang bagaimana karya akan terlihat setelah diproduksi. Ini memungkinkan untuk memperkirakan tampilan akhir dan bentuk karya setelah dicetak, serta memudahkan penyesuaian sebelum produksi final.



Gambar 16. Mock-up.  
(Sumber: Aini, 2024).

#### Application/Aplikasi

##### 1. Karya Final Media Utama

Produksi buku dilakukan dengan teknik *digital printing* dan metode jilid *perfect binding*. Proses ini melibatkan pencetakan isi buku secara bolak-balik pada setiap halaman, kemudian menyatukan halaman-halaman yang terpisah menjadi satu kesatuan menggunakan staples dan lem. Berikut adalah foto buku setelah dicetak dengan digital printing dan dijilid.



Gambar 17. Foto buku setelah dicetak.  
(Sumber: Aini, 2024).

##### 2. Hasil Final Media Pendukung

###### a. Scarf

Scarf dicetak menggunakan bahan satin *silk* dengan ukuran 110x110 cm. Scarf (gambar 18) ini dapat digunakan sebagai pelengkap *fashion*, baik sebagai jilbab, hiasan leher, atau aksesoris pinggang. Untuk memaksimalkan fungsinya, scarf juga bisa diubah menjadi *totebag* dengan mengaitkan

sudut-sudut kain, sehingga dapat digunakan untuk menyimpan buku atau barang lainnya.



**Gambar 18.** Scarf.  
(Sumber: Aini, 2024).

b. *Postcard* dan pembatas buku

Media pendukung yang kedua adalah *postcard* dan pembatas buku. *Postcard* (gambar 19) dicetak dengan ukuran A6 (10x15 cm) dan pembatas buku (gambar 20) dengan ukuran 5x30 cm, menggunakan kertas *art paper* 210 gsm. *Postcard* dapat digunakan sebagai *gamecard* alternatif untuk membantu anak mengingat kembali materi dalam buku, atau difungsikan sebagai benda seni/hiasan.

Pembatas buku digunakan untuk menandai halaman terakhir yang telah dibaca anak, sehingga memudahkan dalam melanjutkan membaca.



**Gambar 19.** *Postcard*.  
(Sumber: Aini, 2024).



**Gambar 20.** Pembatas buku.  
(Sumber: Aini, 2024).

c. Stiker

Stiker (gambar 21) dicetak menggunakan kertas *vinyl* yang memiliki karakteristik mengkilat dan tahan air. Desain stiker memanfaatkan elemen-elemen desain yang terdapat di dalam buku, dengan setiap karakter dicetak berdiameter sekitar 7 cm.



**Gambar 21.** Stiker.  
(Sumber: Aini, 2024).

3. *Validation*

Pada tahapan ini, buku "Ensiklopedia Kebaya" akan diuji validitasnya oleh ahli dalam tiga aspek, yaitu bahasa untuk anak, materi tentang kebaya, dan desain buku ensiklopedia. Validasi dilakukan oleh ahli di masing-masing bidang dengan mengisi instrumen validasi yang telah dibuat menggunakan skala penilaian yang diadaptasi dari metode Skala Likert. Skala Likert adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu (Sugiyono, 2013). Berikut adalah tabel skala penilaian:

**Tabel 1.** Skala penilaian.

Skor	Klasifikasi
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Tidak Sesuai
3	Cukup
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

Hasil penilaian pada lembar validasi akan diukur berdasarkan skor aktual (jumlah total skor yang diberikan oleh validator pada tiap indikator) dibandingkan dengan total skor maksimal dari indikator. Berikut adalah rumus untuk mengetahui tingkat kesesuaian buku:

$$\text{Persentase Kesesuaian} = (\text{Skor Aktual} / \text{Total Skor Maksimal}) \times 100$$

Rumus ini digunakan untuk menentukan persentase kesesuaian, yang akan memberikan gambaran mengenai seberapa baik buku

"Ensiklopedia Kebaya" memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh ahli di bidang bahasa, materi kebaya, dan desain buku ensiklopedia. Dari hasil skor persentase kesesuaian tersebut, dapat diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 2.** Klasifikasi Tingkat Kesesuaian Karya

Persentase	Klasifikasi
90% - 100%	Sangat Sesuai
75% - 89%	Sesuai
60% - 74%	Cukup
45% - 59%	Tidak Sesuai
0% - 44%	Sangat Tidak Sesuai

Berikut ini adalah skor hasil validasi dari aspek bahasa untuk anak, materi tentang kebaya, dan desain buku ensiklopedia:

- Total Skor Maksimal : 22 indikator \*5 = 110
  - Skor Aktual : 96
  - Persentase Kesesuaian :  $(96/110) \times 100 = 87,27\%$
- Klasifikasi Hasil: 87,27% = sesuai

#### 4. Testing

Dalam penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah metode *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman dasar anak usia 8-12 tahun tentang kebaya. *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum anak membaca keseluruhan isi buku, berfungsi sebagai tolak ukur awal pengetahuan anak. *Pre-test* berisi 10 pertanyaan pilihan ganda tentang materi kebaya. *Post-test* dilakukan setelah anak membaca keseluruhan isi buku, mencakup 10 pertanyaan yang sama dengan *pre-test*, serta tambahan 7 pertanyaan tentang kelayakan isi buku yang mencakup gaya bahasa, visual, dan fisik buku.

**Tabel 3.** Skor Hasil *Pre-Test*.

Usia Anak	Skor	Klasifikasi
8	7	Baik
9	8	Sangat Baik
10	9	Sangat Baik
11	9	Sangat Baik
12	7	Baik

Dari hasil *pre-test* yang diberikan kepada 5 peserta, didapatkan jumlah skor keseluruhan adalah 39. Dengan jumlah peserta sebanyak 5, rata-rata skor yang diperoleh adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah peserta}} = \frac{39}{5} = 7,8$$

Hasil rata-rata skor *pre-test* adalah 7,8 yang diklasifikasikan sebagai baik. Selama tes berlangsung, anak-anak menjawab soal tes secara

acak karena mereka belum mengetahui jawaban yang benar.

Setelah anak-anak membaca keseluruhan isi buku dengan pengawasan orang dewasa, mereka diberikan soal *post-test*. Berikut adalah hasil skor *post-test* dari para peserta:

**Tabel 4.** Skor Hasil *Post-Test*.

Usia Anak	Skor	Klasifikasi
8	8	Sangat Baik
9	8	Sangat Baik
10	9	Sangat Baik
11	8	Sangat Baik
12	10	Sangat Baik

Dari hasil *post-test* yang diberikan kepada 5 peserta setelah membaca keseluruhan isi buku, didapatkan jumlah skor keseluruhan adalah 43. Dengan jumlah peserta sebanyak 5, rata-rata skor yang diperoleh adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah peserta}} = \frac{43}{5} = 8,6$$

Uji kelayakan buku diberikan tepat setelah *post-test* selesai dikerjakan peserta. Tes kelayakan buku berisi pertanyaan pilihan ganda seputar gaya bahasa, visual, dan fisik buku, sehingga dapat disimpulkan kelayakan buku ini untuk anak-anak fase usia 8-12 tahun. Berikut ini adalah hasil dari uji kelayakan buku:

- 1) Apakah isi buku "Ensiklopedia Kebaya" mudah dipahami?
  - a) Anak usia 8,9, menjawab mudah dipahami.
  - b) Anak usia 10, 11, 12 menjawab sangat mudah dipahami.
- 2) Apakah tulisan dalam buku "Ensiklopedia Kebaya" bisa kamu baca dengan mudah?
  - a) Anak usia 8,9,10 menjawab mudah.
  - b) Anak usia 11, 12 menjawab sangat mudah.
- 3) Bagaimana menurut kamu gambar/ilustrasi yang ada di dalam buku ini?
  - a) Semua anak menjawab bagus.
- 4) Bagaimana menurut kamu warna yang ada di dalam buku ini?
  - a) Semua anak menjawab bagus.
- 5) Bagaimana menurut kamu tentang ukuran dan bentuk buku ini?
  - a) Anak usia 8,9,10,11 menjawab cukup.

- b) Anak usia 12 menjawab terlalu besar.
- 6) Hal apa yang paling kamu sukai di dalam buku ini?
  - a) Anak usia 8 menjawab sampul.
  - b) Anak usia 9, 10, 11 menjawab gambar/ilustrasi.
  - c) Anak usia 12 menjawab informasi tentang kebaya.
- 7) Setelah membaca buku “Ensiklopedia Kebaya” apa yang kamu dapatkan?
  - a) Anak usia 8 dan 12 menjawab paham tentang pengetahuan dasar kebaya.
  - b) Anak usia 9 dan 10 menjawab ingin memiliki buku “Ensiklopedia Kebaya”.
  - c) Anak usia 11 menjawab ingin belajar lebih banyak tentang kebaya.

Pada hasil uji kelayakan buku, semua anak yang mengikuti tes menyatakan bahwa mereka menyukai ilustrasi, warna, tulisan, dan bentuk buku. Selain itu, materi dan bahasa yang digunakan dalam buku dapat dipahami dengan baik oleh anak-anak. Dari deskripsi tersebut, bagian yang paling disukai oleh anak-anak adalah warna dan ilustrasi yang ada di dalam buku. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa visual, isi, dan fisik buku ilustrasi “Ensiklopedia Kebaya” telah memenuhi kriteria dan sesuai dengan target audiens.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, buku ilustrasi "Ensiklopedia Kebaya" untuk anak usia 8-12 tahun dikembangkan dengan konsep *subdued illustration style*, yang menggabungkan ilustrasi dan materi tentang kebaya di Indonesia. Buku ini dirancang untuk mendukung perkembangan motorik dan kemampuan bahasa anak. Proses perancangannya melibatkan beberapa tahap, yaitu: Penemuan, yang mencakup pengumpulan dan analisis data; Perencanaan, yang melibatkan penentuan target audiens, konsep visual dan verbal, serta material produksi; Proses Kreatif, yang meliputi pembuatan *thumbnail*, *tight tissue*, dan *mockup*; serta Aplikasi, yang mencakup pembuatan karya final, validasi, dan pengujian. Berdasarkan uji coba pada lima anak usia 8-12 tahun, buku ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang

kebaya melalui optimalisasi konsep visual pada ilustrasinya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa buku ilustrasi "Ensiklopedia Kebaya" layak digunakan sebagai media edukasi mandiri untuk mengenalkan kebaya dan perkembangannya di Indonesia.

Sebagai saran, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan dengan melibatkan lebih banyak responden, ahli, dan praktisi untuk memperoleh data yang lebih valid dan kredibel terkait efektivitas dan kesesuaian buku ini. Selain itu, riset bahan cetak ensiklopedia yang lebih mendalam diperlukan untuk menemukan estimasi harga jual yang lebih ekonomis agar dapat memperluas target pasar. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pandangan bagi peneliti di masa mendatang dalam penyusunan karya perancangan yang berikutnya.

## REFERENSI

- Apriliany, D. P., & Setiawan, H. (2023). Pendaftaran Kebaya Sebagai Warisan Tak Benda Ke UNESCO: Analisis Framing Zhongdang Pan dan Gerald M Kosicki Dalam Media Kompas.com dan Berita Satu.com. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 110–117. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7804770>
- Arifa, F. (2022). *Wacana Pendaftaran Kebaya sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia*.
- Endah Santoso, R., Widyastuti, T., Bina Affanti, T., Isworo Josef, A., & Ratna Devi Sakuntalawati, L. (2019). *Perubahan Nilai dan Filosofis Busana Kebaya Di Jawa Tengah* (Vol. 11, Issue 1).
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). *Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Anak* (Vol. 09, Issue 03). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andh-arupa/index>
- Fitria, F., & Wahyuningsih, N. (2019). *Kebaya Kontemporer Sebagai Pengikat Antara Tradisi Dan Gaya Hidup Masa Kini*.
- Hamilton, J. (2024). *18 Best Children's Book Illustration Styles and Mediums*.
- Hariadi, M., & Satriadi. (2021). *Tipografi yang Ramah untuk Anak-Anak*.
- Kemenko PMK. (2021). *Mini Festival Perempuan Berkebaya Wujud Pelestarian*

- Warisan Budaya Indonesia - Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan.*  
<https://www.kemenkopmk.go.id/mini-festival-perempuan-berkebaya-wujud-pelestarian-warisan-budaya-indonesia>
- Luthfiah, V. (2019). *Perancangan Interior Pusat Kebaya Nusantara Di Bandung.*
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan - Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran (2012).*
- Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. (2019). *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia.* Kemendikbud.
- Simangunsong, W., & Widyanti, N. (2022). *Indonesia Resmi Daftarkan Kebaya ke UNESCO lewat Single Nominations.*  
<https://travel.kompas.com/read/2022/11/28/212808027/indonesia-resmi-daftarkan-kebaya-ke-unesco-lewat-single-nominations>
- Sinaga, A., & Kusumandyoko, T. C. (2023). *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi Untuk Anak Usia 7-12 TAHUN.* *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132.  
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
- Tri Yunanto, A., Yanu Alif Fianto, A., & Hidayat, W. (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada Anak-anak* (Vol. 4, Issue 1).  
[www.google.com](http://www.google.com)
- Trismaya, N. (2018). *Kebaya dan Perempuan Sebuah Narasi Tentang Identitas.* *Jurnal Seni Rupa Warna*, 6, 151–159.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan. (n.d.). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017 TENTANG PEMAJUAN KEBUDAYAAN.*  
[www.koalisiseni.or.id/regulasi/](http://www.koalisiseni.or.id/regulasi/)