

PERANCANGAN BUKU INFORMASI BERJUDUL SENI KARAWITAN DESA JATIAYU KARANGMOJO GUNUNGKIDUL

**Fadila Aditya Wibowo, Iis Purnengsih, Mercy Lona Darwaty Ryndang
Sriganda*)**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 1253

***Penulis Korespondensi:** Mercy Lona Darwaty Ryndang Sriganda, mercy.lona@yahoo.co.id, DKI Jakarta, Indonesia

Abstrak: Tujuan penelitian untuk merancang buku informasi berjudul Seni Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data literatur seperti buku, jurnal, maupun artikel ilmiah terkait objek seni Karawitan. Pengumpulan data dilakukan secara luring di Perpustakaan Nasional RI. Dan wawancara dilakukan secara luring dengan Bapak Suyanto, selaku ketua dari Paguyuban Sanggar Suko Laras juga pecinta seni musik Karawitan Jawa. Sebagai solusi dari permasalahan penelitian ini menghasilkan buku informasi berjudul Seni Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul, dengan menggunakan gaya visual vintage yang dipadukan dengan penggunaan gaya huruf Palantino sehingga memberikan kesan klasik dan nostalgia. Dari hasil perancangan buku tersebut, diharapkan masyarakat terutama remaja menuju dewasa dapat tertarik membacanya sehingga mudah untuk memahami pentingnya melestarikan Seni Karawitan Jawa sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya, serta menjaga keberlangsungannya agar tetap terjaga dan tidak terlupakan.

Kata Kunci: Buku informasi, Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul, Seni Karawitan.

Abstract: The purpose of the research was to design an information book entitled Karawitan Art of Jatiayu Karangmojo Village, Gunung Kidul. This research uses a descriptive qualitative method through a literature study conducted by collecting literature data such as books, journals, and scientific articles related to Karawitan art objects. Data collection was carried out offline at the National Library of the Republic of Indonesia. And the interview was conducted offline with Mr. Suyanto, as the chairman of the Suko Laras Studio Association who is also a lover of the Javanese Karawitan music art. As a solution to the problem, this research produced an information book entitled Karawitan Art of Jatiayu Karangmojo Village, Gunung Kidul, using a vintage visual style combined with the use of Palantino lettering styles so as to give a classic and nostalgic impression. From the results of the book design, it is hoped that the public, especially teenagers towards adults, can be interested in reading it so that it is easy to understand the importance of preserving the Javanese Karawitan Art as part of a rich cultural heritage, as well as maintaining its sustainability so that it is maintained and not forgotten.

Keywords: Book information, Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul, Seni Karawitan.

Pendahuluan

Karawitan Jawa adalah musik tradisional yang berasal dari Jawa dan masih hidup di komunitas Jawa hingga saat ini. Musik ini memiliki ciri khas yang halus dan disebut sebagai "gamelan orchestra" karena menggunakan seperangkat gamelan. Karawitan memiliki dua modus utama, yaitu pelog dan slendro, dan awalnya digunakan dalam upacara sakral di keraton. Namun, sekarang karawitan lebih sering digunakan sebagai hiburan, meskipun beberapa gendhing masih memiliki makna sakral. Menurut sejarah, gamelan Jawa telah ada sejak abad ke-5 Masehi, yaitu pada masa kedatangan Hindu di Jawa. Dalam mitologi Jawa, gamelan dipercaya diciptakan oleh Batara Guru. Bukti keberadaan gamelan juga dapat ditemukan pada relief di candi Borobudur, yang menunjukkan bahwa gamelan sudah populer pada masa pemerintahan Samarotungga dari wangsa Syailendra. (Hartanti, 2021).

Musik Karawitan Jawa, sebagai manifestasi budaya Jawa yang kaya, telah mengalami proses transformatif signifikan akibat pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi. Akulturasi budaya telah menghasilkan perpaduan unsur-unsur Jawa dan non-Jawa dalam komposisi gending, yang pada gilirannya telah membentuk perilaku dan identitas seniman Karawitan. Nilai-nilai tradisional Jawa, seperti etika, kesopanan, dan hierarki sosial (unggah-ungguh), yang sebelumnya termanifestasi dalam pakem (kaidah baku) gending, kini berinteraksi dengan elemen-elemen budaya luar. Konsekuensinya, munculnya gending Karawitan kontemporer telah memunculkan diferensiasi identitas sosial di kalangan seniman, yang kini terbagi antara mereka yang berfokus pada gending klasik dan mereka yang menekuni gending kontemporer (Purnomo & Demartoto 2022).

Kabupaten Gunung Kidul memiliki setidaknya 144 desa dari 18 kecamatan yang tersebar di wilayahnya. Tetapi tidak banyak masyarakat yang masih berusaha keras dalam melestarikan budaya Indonesia. Berbeda dengan masyarakat yang tinggal di Desa Jatiayu di Kecamatan Karangmojo yang masih melestarikan seni Karawitan yang merupakan warisan budaya tradisional Indonesia. Salah satu sanggar yang ada di Jatiayu yaitu Sanggar Karawitan Suko Laras. Sanggar Karawitan Suko Laras resmi berdiri sejak tahun 2020, setelah diperjuangkan untuk berdiri sejak tahun 2013 dengan satu tujuan mulia yaitu melestarikan seni Karawitan dengan mewariskannya kepada generasi muda supaya di masa mendatang seni Karawitan tetap terjaga dan diakui sebagai warisan budaya yang autentik dari Indonesia. Salah satu seniman Karawitan dari Desa Jatiayu Karangmojo bernama Bapak Suyanto atau yang akrab dipanggil dengan sapaan "Pak Yanto" adalah ketua dari sanggar ini. Keluarga beliau merupakan seniman tradisional yang berasal dari Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul. Sehingga sejak kecil Pak Yanto telah diperkenalkan dengan musik tradisional karawitan. Kecintaannya terhadap seni Karawitan tumbuh sejak saat itu hingga sekarang. Melihat budaya modern masuk ke Indonesia dan banyak generasi muda yang lebih menyukainya, serta budaya asli Indonesia yang sudah beberapa kali diakui oleh negara lain membuat Pak Suyanto dan warga masyarakat sangat ingin menarik minat generasi muda untuk belajar seni Karawitan dengan mendirikan sanggar. Adanya berbagai pengaruh membuat generasi muda menjadi semakin meminati budaya modern dibandingkan kesenian asli dari negaranya sendiri yang sudah turun temurun. Selain semakin berkurangnya peminat dari segi penikmat, seni Karawitan juga semakin sedikit peminat dari segi pemain (pengrawit/wiyaga). Beberapa pengaruh dari luar menjadi ancaman bagi sebagian besar budaya tradisional untuk punah terutama nyadran atau bersih desa (Wawancara Pak Yanto, 2025).

Berdasarkan potensi dan masalah kurang tereksposnya Seni Musik Karawitan maka perlu diadakan penelitian untuk menemukan strategi dalam menyampaikan informasi tentang seni Karawitan kepada masyarakat terutama remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif,

yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena dan perilaku yang diamati. Dengan pendekatan ini, penelitian ini dapat menyajikan gambaran yang akurat tentang situasi di lapangan dan menjawab pertanyaan penelitian yang kompleks. Kelebihan penelitian kualitatif adalah bahwa penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses penelitian secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang topik yang diteliti. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif penelitian ini akan mendapatkan gambaran tentang sejarah dan kondisi masyarakat secara langsung. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data literatur seperti buku, jurnal, maupun artikel ilmiah terkait objek seni Karawitan. Observasi dilakukan secara luring dengan mengunjungi Perpustakaan Nasional RI. Wawancara dilakukan secara luring dengan Bapak Suyanto, selaku ketua dari Paguyuban Sanggar Suko Laras juga pecinta seni musik Karawitan Jawa.

Buku informasi merupakan salah satu solusi dari permasalahan tentang cara menginformasikan seni Karawitan ke masyarakat luas agar lebih terekspose. Menurut Raymond Mcleod, informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan (Purba & Rahmat, 2021) . Perancangan buku informasi ini sebagai upaya untuk menyampaikan informasi tentang gambaran sejarah seni musik Karawitan juga berbagai macam alat musiknya.

Buku informasi dirancang dengan menggunakan gaya visual vintage. Gaya visual vintage adalah gaya yang terinspirasi dari masa lampau, khususnya era 1920-an hingga 1980-an (Angelia & Kusumarini, 2015). Gaya ini bisa diterapkan pada fashion, dekorasi, dan desain grafis. Gaya visual ini menciptakan kesan nostalgia, klasik, atau antik. Gaya visual vintage dalam perancangan buku informasi tentang seni karawitan dapat menarik perhatian audiens, terutama remaja, dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti tekstur kertas tua, warna-warna retro, dan ilustrasi vintage. Komposisi yang kompleks, tipografi unik, dan elemen-elemen dekoratif juga dapat digunakan untuk memberikan kesan vintage. Untuk menarik perhatian remaja, juga digunakan bahasa yang relevan, gambar-gambar menarik, dan elemen-elemen grafis lainnya. Dengan demikian, buku informasi tentang seni Karawitan dapat menjadi lebih menarik dan interaktif bagi remaja.

Konsep Media

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022), Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, media dapat berupa alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan informasi secara visual atau verbal. Media pendidikan terdiri dari bahan dan alat yang dikenal sebagai software dan hardware, yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar.

Mitchell (2003) mengatakan bahwa yang termasuk dalam kategori bacaan nonfiksi adalah cerita informasional, biografi, autobiografi, dan diari (catatan harian). Buku informasi adalah jenis buku nonfiksi yang menyajikan fakta-fakta yang akurat dan dapat dipercaya. Buku ini dapat mencakup berbagai topik, seperti biografi, autobiografi, dan catatan harian. Dengan membaca buku informasi, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan yang luas tentang berbagai hal yang faktual. Meskipun buku fiksi juga dapat mengandung informasi yang faktual, buku informasi

lebih fokus pada penyajian fakta yang akurat dan dapat dipercaya. Dengan demikian, buku informasi dapat menjadi sumber pengetahuan yang berharga bagi anak-anak.

Buku informasi yang menarik dapat dilihat dari penyajian redaksional penceritaannya serta informasi fakta faktual yang ditulis. Dalam penceritaan buku informasi lebih bersifat naratif, beda halnya dengan cerita fiksi yang menekankan pentingnya suspense, bacaan nonfiksi lebih mementingkan penyampaian fakta. Hal yang penting kini adalah mempertimbangkan bagaimana fakta-fakta itu disampaikan tanpa mengurangi rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang dimaksud bukan rasa ingin tahu terhadap kelanjutan cerita, melainkan terhadap fakta yang merupakan sesuatu yang bersifat informatif. Setiap orang, haus akan informasi dan sifat alamiah itulah yang diusahakan dipenuhi lewat bacaan non fiksi yang menghadirkan informasi yang menarik.

Adapun rincian dan langkah-langkah dalam merancang sebuah media ini dibuat untuk mempermudah proses perancangan karya desain. Kriteria untuk konsep media meliputi :

Judul Media

Buku informasi ini berjudul Seni Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo. Pemilihan judul didasarkan pada fokus penelitian yang mencakup aspek kebudayaan Jawa. Berharap bahwa melalui judul ini, buku dapat mencakup secara menyeluruh berbagai informasi terkait sejarah Karawitan, upaya pelestarian, perkembangan seni karawitan, juga berbagai macam instrumen/alat musik gamelan Jawa.

Deskripsi media

Media berupa buku informasi dengan ukuran dimensi 20cm x 25cm dengan bentuk potrait berjumlah 80 halaman. Buku ini berisi teks informasi serta dengan gambar visual ilustrasi foto. Output buku ini berupa jilid hardcover dengan laminasi doff isi kertas berbahan artpaper.

Naskah / cerita / poin materi informasi

Poin materi informasi yang akan diuraikan mencakup berbagai aspek, mulai dari sejarah seni Karawitan, upaya pelestarian, perkembangan Karawitan, kemudian tentang banyaknya jenis instrumen/alat musik gamelan Jawa.

Perencanaan media tayang

Buku informasi ini akan disebarluaskan kepada masyarakat Indonesia, yang ditujukan untuk remaja menuju dewasa yang gemar membaca dan memiliki minat terhadap kebudayaan Jawa, terutama dalam hal seni musik Karawitan Jawa. Buku informasi ini akan dapat ditemukan di toko buku, Festival Budaya Jawa, serta lembaga-lembaga yang melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Jawa. Pendistribusian ini diharapkan akan memungkinkan lebih banyak orang untuk mengakses informasi mengenai seni musik Karawitan Jawa.

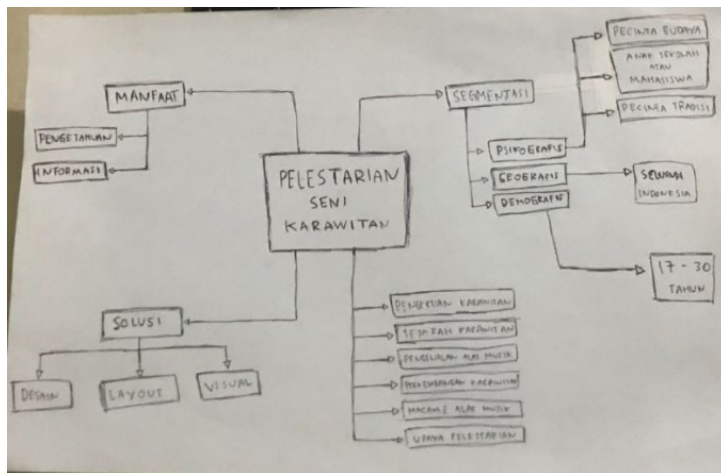
Konsep Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang cara mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui media visual, seperti gambar, warna, tipografi, dan lain-lain (Subudiartha, 2023). DKV bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif dan efisien antara pengirim pesan dan penerima pesan melalui media visual. Desain komunikasi visual dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti periklanan, pemasaran,

pendidikan, dan lain-lain. Beberapa elemen yang terkait dengan desain komunikasi visual antara lain: tipografi, warna, gambar, ilustrasi, fotografi. Dalam konteks perancangan buku informasi tentang seni Karawitan. Desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menciptakan desain yang menarik, efektif, dan komunikatif, sehingga pembaca dapat memahami dan menikmati informasi yang disajikan. Konsep desain yang digunakan kali ini adalah berupa mindmapping, moodboard, warna, font, sketsa, layout, dan gaya desain. Dalam merancang sebuah buku informasi ini menggunakan penyampaian yang mudah dimengerti dan mudah dipahami, perancangannya juga dibuat sesederhana dan simpel. Diawali dari sebagai berikut:

Mind mapping

Sebelum merencanakan perancangan buku tentang Seni Karawitan, tahap pertama yang dilakukan ialah membuat peta konsep atau *mind mapping* yaitu strategi berpikir secara visual yang membantu menyusun informasi, menganalisis, mensintesis, serta merepresentasikan ide dan konsep (Aulia dkk., 2025) Dengan demikian, untuk dapat menetapkan landasan ide yang akan digunakan dalam mengembangkan konsep buku Seni Karawitan ini, berikut merupakan peta konsepnya terlampir dalam Gambar 1 *mind mapping* di bawah ini.



Gambar 1
Mindmapping buku informasi seni musik Karawitan
Sumber: Dokumen pribadi, 2025

Moodboard

Selain *mind mapping*, *moodboard* juga perlu dibuat untuk memetakan referensi beberapa gaya desain sebagai dasar untuk konsep visual, beberapa referensi ini akan digunakan sebagai acuan dalam desain yang akan diterapkan pada perancangan buku yaitu *moodboard*. *Moodboard* merupakan mekanisme yang digunakan oleh perancang untuk merespon persepsi mereka tentang *brief*, masalah yang muncul, dan ide baru. Merancang *moodboard* seperti pada Gambar 2 dapat membantu meningkatkan persepsi dan interpretasi warna, tekstur, bentuk, gambar, dan status. Dalam perancangan desain, diperlukan *moodboard* sebagai bagian dari proses desain (Erdiana, S. P., & Yurisma 2022).



Gambar 2
Moodboard buku informasi seni musik Karawitan
Sumber : Pinterest, 2024.

Gaya ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku informasi tentang seni musik Karawitan ini adalah Vintage design. Vintage design seperti pada Gambar 3 merupakan suatu pendekatan desain yang menonjolkan desain sederhana, dengan palet warna hangat dan klasik (Angelia M & Kusumarini Y. 2015). Vintage termasuk dalam kategori desain retro yang mengacu pada estetika masa lalu, khususnya dari era 1920-an hingga 1980-an. Buku ini memuat foto dan teks informatif yang disajikan secara jelas. Pemilihan gaya visual ini didasarkan pada fleksibilitasnya yang disesuaikan dengan kebutuhan target pembaca, membantu dalam pemahaman konten yang disajikan dalam buku informasi ini.

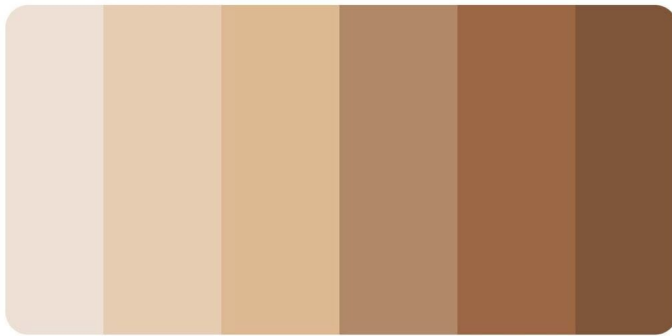


Gambar 3
Gaya Desain Vintage
Sumber : Pinterest, 2024.

Skema Warna

Warna memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan terkait dengan berbagai aspek, seperti teknologi, seni, dan psikologi. Warna dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu warna cahaya (spektrum) dan warna bahan (pigmen). Selain itu, warna juga memiliki makna simbolis dan emosional yang dapat mempengaruhi persepsi dan penafsiran manusia. Dalam berbagai disiplin ilmu, warna telah dipelajari dari berbagai sudut pandang, termasuk filsafat, kesenian, keagamaan, dan semiotika. Dalam seni visual, warna merupakan salah satu unsur dasar yang penting, bersama dengan garis, bentuk, tonalitas, pola, dan tekstur. (Paksi, D. N. F., & Nur 2021).

Warna yang digunakan pada buku informasi yang berjudul seni musik Karawitan yaitu menggunakan warna yang bernuansa vintage berupa cokelat, cokelat muda dan Putih seperti pada Gambar 4. Adapun makna dari warna ini sendiri adalah dapat memberikan kesan yang hangat dan klasik dengan tampilan yang elegan, sederhana, dan membuat versi buku informasi yang berbeda pada umumnya.



Gambar 4
Tone Warna Yang Digunakan
Sumber: Pinterest, 2024.

Tipografi

Tipografi memainkan peran krusial dalam desain visual sebagai sarana komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dan identitas suatu merek. Pemilihan tipografi yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Sebaliknya, tipografi yang tidak tepat dapat menghambat komunikasi dan merusak keseluruhan desain, meskipun elemen visual lainnya sudah dirancang dengan baik. Dengan demikian, tipografi dapat menjadi alat yang powerful untuk membangun karakteristik dan identitas suatu merek (Efendi, M. H., & Kristiana 2024). Berdasarkan gaya dan bentuk karakternya, font yang digunakan pada buku informasi ini adalah Palatino Linotype seperti pada Gambar 5.

Palatino

Gambar 5
Font Yang Digunakan Pada Buku Informasi
Sumber : Dafont, 2024.

Konsep Tata Letak

Gambar 6 menampilkan sketsa layout yang digunakan pada buku informasi, terdapat beberapa buah susunan template yang berbeda tampilannya. Pada beberapa template layout tersebut digunakan di setiap halaman yang sama maupun yang berbeda.



Gambar 6

Layout

Sumber : File Pribadi, 2024

Konsep Perancangan

Alternatif cover buku informasi

Dalam perancangan buku informasi berjudul Seni Musik Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo dibuat 2 alternatif rancangan desain cover seperti pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7

Alternatif cover 1

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025



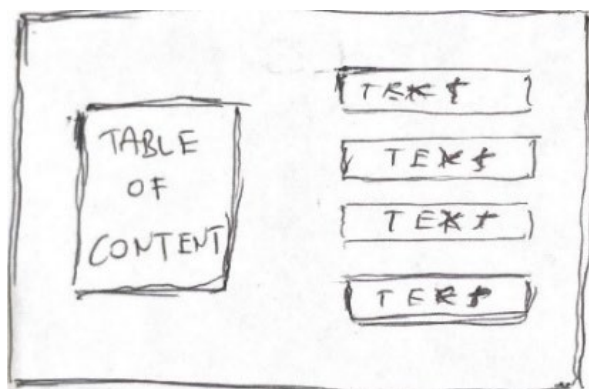
Gambar 8

Alternatif cover 2

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

Sketsa Tata Letak Manual

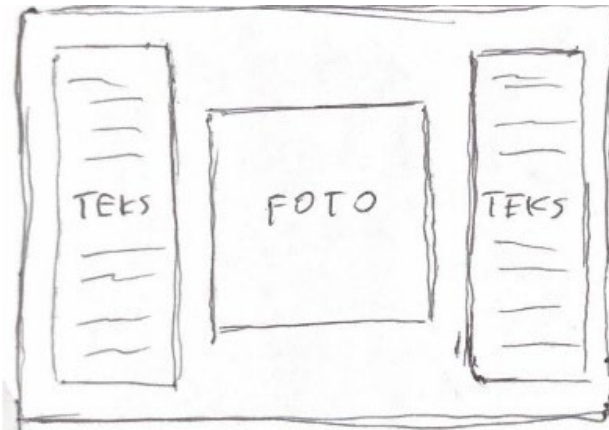
Proses perancangan media buku informasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui beberapa tahap yang telah disepakati untuk mencapai hasil yang menarik dan efektif. Tahapan proses ini meliputi pembuatan sketsa manual tata letak dan grid system dengan beberapa alternatif pilihan seperti pada Gambar 9, Gambar 10, Gambar 11, dan Gambar 12. Sketsa manual tata letak merupakan tahap awal yang penting dalam perancangan buku informasi, yang mencakup desain sampul, tata letak halaman bab, dan tata letak halaman isi. Dengan membuat beberapa alternatif sketsa, proses perancangan dapat lebih fleksibel dan efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 9

Desain Sketsa Bab

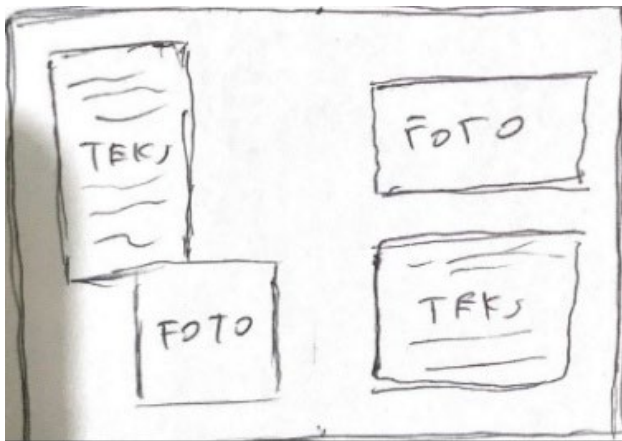
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 10

Desain sketsa halaman isi alternatif 1

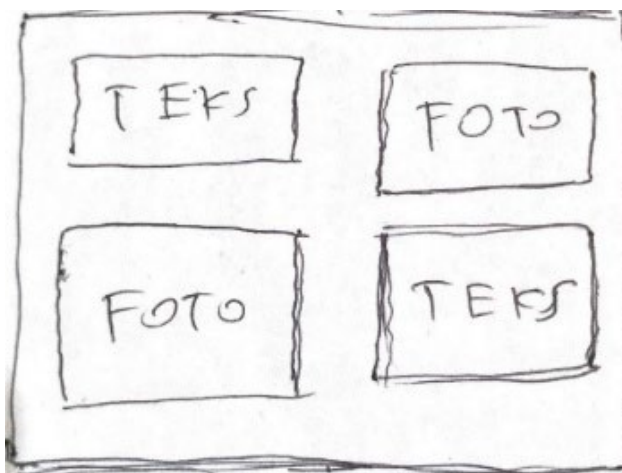
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 11

Desain sketsa halaman isi alternatif 2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



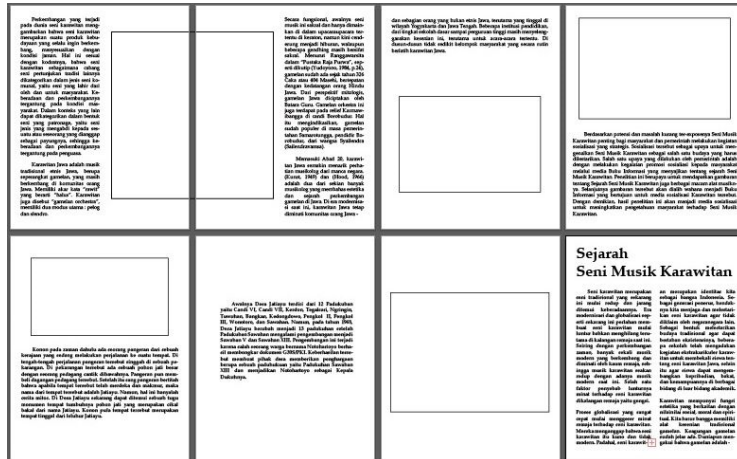
Gambar 12

Desain sketsa halaman isi alternatif 3

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Grid system / sebaran layout

Pada bagian ini adalah sebuah sketsa atau konsep tata letak dalam merancang buku informasi yang berjudul seni musik Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo seperti terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13

Grid system dan sebaran layout

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Alternatif tampilan tata letak

Selanjutnya adalah alternatif desain-desain halaman sesuai grid system yang sudah direncanakan dalam perancangan buku informasi seni musik Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo seperti terlihat pada Gambar 14.



Gambar 14

Alternatif Tampilan Tata Letak

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Hasil Perancangan

Sub Bab Hasil Akhir sebagai hasil solusi permasalahan adalah merancang buku informasi berjudul *Pelestarian Seni Musik Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul*. Perancangan buku informasi ini menggunakan *software* grafis, yaitu *Adobe Illustrator CS6*. Berikut hasil rancangan buku informasi ini.

Media utama adalah buku informasi dengan judul buku *Pelestarian Seni Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo*. Buku ini memiliki 80 halaman yang dibuat menggunakan program sunting berupa *Adobe Illustrator CS6*. Ukuran buku ini adalah 20 cm x 25 cm format *portrait* dengan cover berupa *soft cover* laminasi doff dan isi dicetak dalam kertas art paper.

Bagian awal terdiri dari cover yang mencakup cover depan dan cover belakang seperti terlihat pada Gambar 15. Bagian isi yang terdiri dari 80 halaman terdiri dari layout teks dan gambar seperti dicontohkan pada Gambar 16. Sementara itu, bagian penutup berisi profil penulis seperti dicontohkan pada Gambar 17.



Gambar 15

Bagian Awal

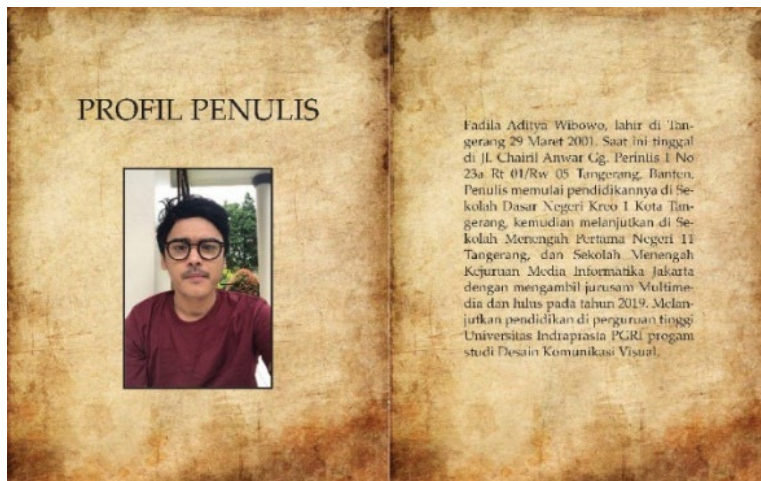
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 16

Bagian Isi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 17

Bagian Penutup

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025.

Simpulan

Karawitan adalah seni musik tradisional Jawa yang berfokus pada permainan gamelan. Seni ini disajikan dalam perpaduan harmonis antara instrumen gamelan dan lantunan vokal yang merdu, sehingga menciptakan alunan musik yang indah dan nyaman didengar. Karawitan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa dan Indonesia, serta diakui sebagai warisan seni dan budaya yang kaya akan nilai historis dan filosofis. Akan tetapi saat ini generasi muda lebih menyukai seni musik modern modern dibandingkan kesenian asli dari negaranya sendiri yang sudah turun temurun. Selain semakin berkurangnya peminat dari segi penikmat, seni Karawitan juga semakin sedikit peminat dari segi pemain (pengrawit/wiyaga). Beberapa pengaruh dari luar menjadi ancaman bagi sebagian besar budaya tradisional untuk punah terutama nyadran atau bersih desa. Buku informasi ini dirancang secara rinci mengulas tentang Seni Karawitan yang berada di desa Jatiayu, Karangmojo, yang sampai saat ini masih melestarikan seni Karawitan. Buku informasi ini juga menyoroti tantangan besar dalam mempertahankan musik tradisional di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang terus berlangsung. Perubahan sosial dan budaya yang cepat membawa tantangan baru dalam menjaga tradisi musik tradisional ini. Selain itu, buku informasi seni Karawitan desa Jatiayu Karangmojo Gunung Kidul ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan keberadaan dan pentingnya seni tradisional, serta untuk memberikan aksesibilitas yang lebih baik terhadap informasi tentang aspek budaya ini. Hasil perancangan buku informasi berjudul Seni Karawitan Desa Jatiayu Karangmojo. Pada buku ini menggunakan gaya ilustrasi vintage design dengan fokus pada ilustrasi fotografi dan teks yang informatif dengan palet warna hangat dan klasik yang menyajikan informasi secara jelas dan menarik. Desain buku ini mengombinasikan warna coklat tua, coklat muda untuk menciptakan suasana hangat, dan klasik. Tipografi yang digunakan adalah Palatino Linotype. Segmentasi demografis ditargetkan untuk anak-anak juga remaja dewasa, yaitu usia 17-30 tahun dengan pendidikan sekolah menengah pertama, mahasiswa, hingga seorang pekerja freelancer.

Daftar Pustaka

- Angelia, M., & Kusumarini, Y. (2015). Identifikasi Gaya Desain Vintage Dalam Konteks Ruang. *Jurnal Dimensi Interior*, 13(1): 48–54.
- Aulia, A. R., Wangid, M. N., & Basuki, A. (2025). Keefektifan Teknik Mind Mapping Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah. *Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(2), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i2.2025.7>
- Efendi, M. H., & Kristiana, N. (2024). Analisis Peran Tipografi Pada Taman Kota Di Surabaya. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 40–49. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i1.61788>
- Erdiana, S. P., & Yurisma, D. Y. (2022). Mascot Character as Supporting Tool For City Branding Based on City Culture: Study Case Ponorogo City. *Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual (JIKDISKOMVIS)*, 7(2), 112-122.
- Mitchell. (2003). *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University.
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>.
- Purba, M. M., & Rahmat, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web Di Pt Mahesa Cipta. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 123–158.
- Purnomo, N. A., & Demartoto, A. (2022). Akulturasi Budaya Dan Identitas Sosial Dalam Gending Jawa Kontemporer Kreasi Seniman Karawitan Di Surakarta. *Analisa Sosiologi*, 11(3), 450-463. <https://doi.org/10.20961/jas.v11i3.60576>
- Subudiartha, I. N. (2023). Implementasi Penelitian Participatory Action Research Dalam Disiplin Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 275–282. <https://doi.org/10.57248/jishum.v2i2.332>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.