

PERANCANGAN BUKU INFORMASI WAYANG KULIT BETAWI BERJUDUL *JEJAK WAYANG KULIT BETAWI DALAM LINTASAN WAKTU*

Fahrul Zikri¹⁾, Martha Tisna Ginanjar Putri²⁾, Yuni Zaharani³⁾

^{1,2,3}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

fahrulzkr17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang buku informasi berjudul *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Perancangan ini dilatarbelakangi menurunnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional akibat perkembangan teknologi dan hiburan modern. Padahal, Wayang Kulit Betawi merupakan warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, seni, sosial, dan pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil perancangan berupa buku informasi berukuran A4 (21 × 29,7 cm) sebanyak 80 halaman untuk remaja usia 13–18 tahun. Buku menggunakan konsep modern-etnik Betawi, ilustrasi minimalis, warna bernuansa tradisional, tata letak grid dua kolom, dan tipografi yang mudah dibaca. Buku diharapkan meningkatkan pengetahuan, minat, dan kepedulian generasi muda terhadap pelestarian Wayang Kulit Betawi.

Kata Kunci: Buku Informasi, Wayang Kulit Betawi, Budaya Betawi, Media Edukasi, Pelestarian Budaya

Abstract

This research aims to design an information book entitled Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu as an educational and cultural preservation medium. The design is motivated by the declining interest of young people in traditional arts due to technological development and modern entertainment. Wayang Kulit Betawi is a cultural heritage with important historical, artistic, social, and educational values. The research method uses a qualitative descriptive approach through literature studies, observation, and interviews. The resulting book is an A4-sized information book (21 × 29.7 cm) consisting of 80 pages and intended for teenagers aged 13–18 years. The book applies a modern Betawi-ethnic concept, minimalist illustrations, traditional colors, a two-column grid layout, and readable typography. It is expected to increase young people's knowledge, interest, and awareness of preserving Wayang Kulit Betawi.

Keywords: Information Book, Wayang Kulit Betawi, Betawi Culture, Educational Media, Cultural Preservation

Correspondence author: Fahrul Zikri, fahrulzkr17@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Wayang kulit Betawi merupakan hasil pengembangan dari wayang purwa yang menyesuaikan dengan budaya lokal masyarakat Betawi. Pertunjukan ini bersifat lebih fleksibel karena setiap dalang biasanya mengikuti pola cerita yang diwariskan oleh gurunya, sehingga tidak selalu mengikuti struktur baku. Lakon sering dimulai dengan suluk atau adegan Punakawan yang berfungsi menyampaikan kritik sosial dengan cara humoris (Putri Melina Febrianti & Buduroh, 2023, h. 10).

Asal-usul Wayang Kulit Betawi diperkirakan berasal dari wayang kulit Mataram yang dibawa ke Batavia saat penyerangan Sultan Agung pada tahun 1628–1629. Namun, tradisi pewayangan kemungkinan sudah ada sebelumnya karena wilayah Batavia berada di bawah pengaruh Kerajaan Demak yang juga memiliki budaya serupa (Mulyana, 2022, h. 211). Dari sinilah Wayang Betawi terus berkembang mengikuti dinamika budaya setempat. Ciri khas Wayang Kulit Betawi terlihat dari penggunaan dialek khas Betawi yang lugas dan jenaka, sehingga lebih dekat dengan penonton.

Cerita yang dimainkan tidak hanya mengangkat kisah epik India seperti Mahabharata atau Ramayana, tetapi juga sejarah Islam, hikayat Melayu, hingga kisah sehari-hari masyarakat Betawi (Febrianti & Buduroh, 2023, h. 11). Pertunjukan ini secara musikal memperlihatkan akulturasi budaya melalui perpaduan gamelan Jawa dengan instrumen seperti rebana, kecrek, dan gambus, bahkan syair-syair berbahasa Arab atau Melayu yang menambah nuansa religius (Mulyana, 2022, h. 208). Visualisasi tokoh wayang pun mendapat pengaruh Tionghoa dengan detail seperti motif naga, kostum cerah, dan bentuk wajah yang lebih ekspresif (Febrianti & Buduroh, 2023, h. 10).

Wayang Kulit Betawi tengah menghadapi berbagai tantangan di era modern, khususnya terkait menurunnya ketertarikan generasi muda terhadap seni tradisional. Pergeseran pola hiburan, dominasi media digital, serta anggapan bahwa wayang kulit merupakan warisan budaya yang usang menjadi faktor penghambat utama dalam upaya pelestariannya. Kurangnya pemahaman generasi muda terhadap jalan cerita, penggunaan bahasa, serta nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam pertunjukan wayang membuat seni ini dipandang kurang menarik dan dianggap tidak relevan dengan realitas kehidupan masa kini (Alfaqi, 2022, h. 120).

Pelestarian budaya dilakukan melalui berbagai upaya, seperti pembentukan komunitas, dokumentasi digital, dan pengembangan media informasi berupa buku. Buku informasi berperan penting sebagai media edukasi karena mampu menyajikan penjelasan mengenai tokoh-tokoh wayang beserta kisah yang menyertainya secara terstruktur, menarik, dan mudah dipahami. Masyarakat tidak hanya mendapatkan wawasan mengenai sejarah dan filosofi wayang, tetapi juga dapat memahami nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Media ini dapat menjadi sarana edukasi bagi generasi muda untuk mengenal dan melestarikan warisan budaya dengan cara yang lebih praktis dan relevan di era modern (Alfaqi, 2022, h. 127).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji kesadaran masyarakat, khususnya remaja di Jakarta, terhadap pelestarian wayang kulit Betawi. Kesadaran generasi muda sangat penting untuk menjaga keberlangsungan budaya tradisional di tengah perkembangan zaman (Prameswari, 2025, h. 3). Peneliti merancang buku informasi tentang wayang kulit Betawi yang ditujukan bagi remaja usia 13–18 tahun, untuk mendukung upaya pelestarian tersebut. Buku informasi dipilih karena dapat menyampaikan pengetahuan dengan bahasa yang sederhana, informasi yang menarik, dan mudah dipahami oleh remaja (Ali dkk., 2022, h. 6). Melalui buku ini, diharapkan minat, pemahaman, dan kepedulian remaja terhadap warisan budaya wayang kulit Betawi dapat meningkat (Tiara dkk., 2025, h. 330).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif deskriptif bertujuan menggambarkan kondisi atau fenomena sosial secara nyata tanpa menguji hipotesis. Penelitian ini menekankan pemahaman konteks dan makna dalam *setting* alami melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan hasil berupa deskripsi jelas mengenai objek atau fenomena sesuai perspektif subjek dan kondisi lapangan (Ermalinda dkk., 2022, h. 42).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena data penelitian disajikan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di Sanggar Gong Si Bolong yang berlokasi di Beji, Depok. Peneliti mengumpulkan data dan dokumentasi mengenai proses kreatif pelestarian wayang kulit Betawi, metode pewarisan budaya yang diterapkan di sanggar, serta unsur visual, struktur penyajian materi, dan gaya bahasa yang dapat diadaptasi ke dalam informasi buku. Peneliti juga menelaah cara sanggar membangun minat generasi muda terhadap seni tradisional melalui pendekatan komunitas dan edukasi informal. Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan Pak Ahmad Olih selaku seniman wayang kulit Betawi di Sanggar Gong Si Bolong untuk memperoleh informasi mengenai strategi pelestarian dan pengembangan wayang kulit Betawi di kalangan muda.

Konsep Media

Buku informasi berjudul *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* dirancang sebagai media edukasi untuk mengenalkan sejarah, perkembangan, nilai budaya, serta identitas Wayang Kulit Betawi kepada generasi muda. Buku ini menggabungkan teks, ilustrasi, foto, tipografi, dan tata letak yang informatif agar mudah dipahami. Dengan ukuran A4 (21 × 29,7 cm), orientasi potret, dan jumlah 80 halaman, buku menggunakan konsep modern-etnik Betawi dengan *two-column grid* dan *baseline grid*. Tipografi menggunakan Playfair Display, Lora, Lato, dan Minion Pro, sedangkan warna coklat, krem, emas, hijau zaitun, dan merah bata memberikan kesan hangat, klasik, dan berkarakter.

Alur informasi buku disusun secara bertahap mulai dari bagian awal yang terdiri atas sampul, halaman judul, redaksi, kata pengantar, dan daftar isi, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai Wayang Kulit Betawi. Isi buku mencakup pengertian, ciri khas, peran dalam masyarakat, sejarah, pengaruh budaya Jawa dan Sunda, perkembangan pertunjukan, tokoh perintis, serta unsur-unsur pertunjukan seperti dalang, wayang, lakon, bahasa, musik, sinden, panggung, penonton, dan unsur ritual. Pembahasan berikutnya menguraikan perkembangan Wayang Kulit Betawi dari masa kejayaan hingga menghadapi berbagai perubahan dan tantangan pelestarian, serta membahas nilai moral, etika, budaya, dan identitas yang terkandung di dalamnya. Buku ditutup dengan kesimpulan, daftar pustaka, dan profil penulis.

Publikasi dan distribusi buku direncanakan melalui lingkungan sekolah sebagai salah satu media untuk menjangkau target audiens, yaitu remaja berusia 13–18 tahun pada tingkat SMP dan SMA. Buku dapat ditempatkan di perpustakaan sekolah sebagai bahan bacaan pendukung mata pelajaran Seni Budaya dan Sejarah, serta dimanfaatkan dalam kegiatan literasi dan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan budaya Betawi. Melalui penempatan tersebut, buku diharapkan dapat membantu generasi muda mengenal Wayang Kulit Betawi, memahami nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian budaya lokal.

Konsep Desain Komunikasi Visual

Dalam perancangan buku informasi berjudul *Jejak Wayang dalam Lintasan Waktu*, penerapan Desain Komunikasi Visual berperan penting untuk menyampaikan pesan budaya secara menarik dan komunikatif. DKV membantu mengatur elemen visual seperti ilustrasi, warna, dan tipografi agar informasi tampil estetik dan mudah dipahami. Selain itu, fungsi DKV sebagai sarana identifikasi, informasi, dan promosi memperkuat daya tarik serta identitas visual karya (Mutiarani, 2021, h. 17). Untuk menciptakan tampilan yang harmonis, prinsip keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan juga diterapkan dalam tata letak dan komposisi visual (Mutiarani, 2021, hlm. 18).

Mind Mapping

Mind mapping merupakan pendekatan visual untuk menata dan menghubungkan informasi melalui peta pikiran yang bercabang dari satu ide utama menuju sub-ide yang saling terkait. Teknik ini menggunakan warna, garis, gambar, dan simbol guna memperjelas keterhubungan antar konsep serta memperkuat daya ingat dan pemahaman. Dengan memadukan unsur logika dan kreativitas, *mind mapping* berfungsi sebagai alat berpikir yang membantu proses

pengorganisasian ide secara sistematis, memungkinkan informasi tersusun secara lebih terstruktur dan mudah dipahami (Alwafi & Derta, 2024, h. 20).



Gambar 1. *Mind Mapping*

Moodboard

Moodboard merupakan media visual yang berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep desain secara konkret. Melalui penyajian unsur-unsur seperti warna, tekstur, gambar, dan elemen visual lainnya, moodboard mempermudah siswa dalam mendalami ide serta tema desain. Alat ini juga membantu mereka mengingat dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan penerapan nyata. Dalam pembelajaran desain fashion, *moodboard* memiliki peran penting karena dapat menumbuhkan kreativitas, memvisualisasikan ide, memperkuat identitas desain, melatih keterampilan, mendorong eksplorasi konsep, serta memfasilitasi kerja sama (Rahmadani & Nelmira, 2024, h. 2936).



Gambar 2. *Moodboard*

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu media visual yang banyak digunakan dalam berbagai media publikasi, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Ilustrasi dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, jelas, dan dapat diterima oleh berbagai kalangan. Selain menyampaikan pesan, ilustrasi juga mampu menarik perhatian pembaca melalui kekuatan visualnya. Melalui gambar, suatu pesan dapat disampaikan secara lebih komunikatif dan membangun persepsi tertentu bagi orang yang melihatnya. Penggunaan gaya ilustrasi yang khas

juga dapat menjadi ciri identitas suatu media sekaligus meningkatkan daya tarik terhadap informasi yang disampaikan (Adi Danendro, 2015, h. 222).



Gambar 3. Gaya Ilustrasi *Editorial*

Gaya ilustrasi editorial pada buku informasi Wayang Kulit Betawi digunakan untuk menyampaikan dan memperkuat informasi melalui visual yang komunikatif, informatif, dan memiliki karakter. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga digunakan untuk menginterpretasikan sejarah, tokoh, karakteristik, serta perkembangan Wayang Kulit Betawi agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Penggunaan garis, bentuk, komposisi, dan warna disesuaikan dengan konteks informasi serta mengadaptasi unsur visual budaya Betawi. Dengan gaya ilustrasi editorial, penyajian informasi menjadi lebih menarik dan memiliki nilai visual yang kuat, sekaligus membantu membangun pemahaman pembaca terhadap budaya Wayang Kulit Betawi.

Skema Warna

Skema warna adalah perpaduan beberapa warna yang disusun dengan memperhatikan keselarasan *estetika*, sehingga dapat menyampaikan pesan atau makna tertentu yang berhubungan dengan emosi atau kesan khusus (Witabora & Respati, 2017, h. 87).



Gambar 4. *Colour Palette*

Perancangan Buku Informasi Berjudul *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* ini menggunakan palet warna yang memadukan nuansa hangat tradisional dengan kontras modern untuk mencerminkan kekayaan budaya Betawi. Warna merah bata (#A64B38) melambangkan semangat dan keberanian, berpadu dengan hijau zaitun gelap (#625E3C) yang memberi kesan alami dan bumi, serta coklat muda keemasan (#C99863) yang menonjolkan kemegahan dan nilai sejarah. Beige terang (#E4D8B7) berfungsi menyeimbangkan tampilan agar tetap lembut dan nyaman dibaca, sementara coklat pekat (#2C201B) memperkuat kesan klasik, dalam nuansa

yang lebih modern dan dokumentatif, abu kehitaman (#3A3030) menghadirkan kesan elegan dan netral, coklat tanah (#7B4B2E) menjaga kehangatan budaya, dan hitam pekat (#222222) memberi kontras tegas. Merah terakota (#C04B3E) menjadi aksen energik yang menarik perhatian, hijau tua (#3C663E) menambah keseimbangan dan harmoni, sedangkan abu terang (#E8E8E8) berfungsi sebagai latar netral yang memperkuat kesatuan visual secara keseluruhan.

Pemilihan Huruf

Huruf didefinisikan sebagai bagian pokok dari tipografi, yaitu seni atau teknik menyusun huruf dan teks agar dapat terbaca, jelas, dan menarik secara visual. Tipografi berfungsi untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke dalam bentuk visual yang dapat dibaca oleh pengamat atau konsumen (Budiarta dkk., 2023, h. 61). Huruf atau *font* dipandang bukan hanya sebagai elemen komunikasi, tetapi juga sebagai unsur estetika yang berperan penting dalam memperkuat pesan visual suatu karya desain, terutama dalam konteks desain logo.



Gambar 5. *Playfair Display Font*



Gambar 6. *Minion Pro Font*



Gambar 7. *Lora Font*



Gambar 8. *Lato Font*

Perancangan buku informasi *wayang kulit Betawi* berjudul *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* menggunakan perpaduan *tipografi* yang terdiri dari *Playfair Display* untuk judul utama guna menghadirkan kesan elegan, *Lora* dan *Lato* untuk heading yang menonjolkan nuansa modern, serta *Minions Pro* pada teks isi dan keterangan agar tetap mudah dan nyaman dibaca.

Konsep Tata Letak

Penataan atau *layout* merupakan salah satu bagian penting dalam desain yang mengatur posisi dan susunan elemen tipografi serta elemen grafis pada media cetak. Penataan yang baik dapat membantu mengarahkan pandangan pembaca dari satu elemen ke elemen lainnya sehingga informasi lebih mudah diikuti dan dipahami (Setiawan dkk., 2025, h. 49).

Penggunaan *grid* atau pembagian kolom yang teratur dapat membuat susunan informasi terlihat lebih rapi dan memudahkan pembaca mengikuti alur bacaan. Selain itu, penempatan gambar atau ilustrasi juga perlu diperhatikan karena dapat membantu memberikan penjelasan visual dan memperjelas informasi yang disampaikan melalui teks. Hubungan antara gambar dan teks yang sesuai dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan, sedangkan gambar yang tidak relevan atau ditempatkan secara sembarangan dapat mengganggu pemahaman pembaca. Oleh karena itu, jarak atau ruang kosong antar elemen juga perlu diperhatikan agar tampilan desain terlihat rapi, seimbang, dan nyaman untuk dibaca (Setiawan dkk., 2025, h. 50).



Gambar 9. Konsep Tata Letak

Perancangan buku informasi berjudul *Jejak Wayang dalam Lintasan Waktu* menerapkan struktur tata letak dengan sistem *two-column grid* untuk menciptakan keseimbangan antara teks dan ilustrasi, sedangkan *baseline grid* digunakan pada halaman-halaman khusus seperti pembuka bab dan daftar isi agar susunan elemen visual tetap tertata dan konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media utama dalam karya ini adalah sebuah buku informasi berjudul *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu*. Buku ini dibuat sebagai upaya untuk memperkenalkan dan membahas wayang kulit Betawi secara lebih mendalam, mulai dari sejarah, unsur pertunjukan, hingga perkembangan keseniannya dari masa ke masa. Melalui buku ini, pembaca diharapkan dapat lebih mengenal wayang kulit Betawi sebagai salah satu warisan budaya yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang penting bagi masyarakat Betawi.

Penyusunan buku *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas mengenai wayang kulit Betawi. Buku ini menjelaskan asal-usul dan perjalanan sejarah wayang kulit Betawi, unsur-unsur yang terdapat dalam pertunjukannya, serta perubahan dan perkembangannya hingga saat ini. Selain itu, buku ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa peduli masyarakat terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan wayang kulit Betawi agar tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi selanjutnya sebagai bagian dari identitas budaya Nusantara.

Buku ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dalam penulisannya. Metode tersebut dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai informasi dari sumber tertulis yang berkaitan dengan wayang kulit Betawi. Sumber data yang digunakan antara lain buku referensi, jurnal ilmiah, artikel budaya, laporan penelitian, serta berbagai publikasi lain yang relevan. Penulisan buku ini juga didukung oleh dokumentasi berupa arsip, foto, dan catatan pertunjukan wayang kulit Betawi yang diperoleh dari lembaga budaya maupun dokumentasi pribadi para seniman.

Spesifikasi Teknis Media:

- a. Judul Buku : *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu*
- b. Halaman : 102 halaman (termasuk *cover*, *French Title*, Redaksi, Kata pengantar, daftar isi, Isi, kesimpulan, daftar Pustaka,)
- c. *Software Editing* : Adobe Photoshop, Adobe Indesign
- d. Jenis Buku : Buku Informasi Wayang Kulit Betawi
- e. Format Buku : 21 cm x 29,7 cm (A4) *Potrait*
- f. *Cover* : *Art Carton* 260 gsm
- g. Isi : *Matte Paper* 120 gsm

Hasil Perncangan Media Utama

Bagian Awal

Bagian awal buku terdiri dari beberapa bagian, yaitu sampul depan, halaman judul, redaksi, kata pengantar, dan daftar isi. Sampul depan berisi judul buku, nama penulis, serta ilustrasi jam, wayang, dan suasana pertunjukan yang memberikan kesan sejarah, tradisi, dan perjalanan waktu. Halaman judul menampilkan judul utama buku secara sederhana. Bagian redaksi memuat informasi mengenai penerbit, penulis, desain sampul, desain grafis, ilustrasi buku, setting, penata letak, dan hak cipta. Kata pengantar menjelaskan alasan penyusunan buku, pentingnya Wayang Kulit Betawi, sasaran pembaca, serta harapan penulis dalam mendukung pelestarian budaya Betawi. Sementara itu, daftar isi menunjukkan alur pembahasan buku mulai dari Bab I hingga bagian akhir yang terdiri dari kesimpulan, daftar pustaka, dan tentang penulis.

PERANCANGAN BUKU INFORMASI WAYANG KULIT BETAWI BERJUDUL JEJAK WAYANG KULIT BETAWI
DALAM LINTASAN WAKTU
Fahrul Zikri, Martha Tisna Ginanjar Putri, Yuni Zaharani

Tabel 1. Bagian Awal Media Utama

No.	Keterangan	Gambar	
1.	Cover Depan		
2.	Halaman Judul		
3.	Redaksi		
4.	Kata Pengantar		
5.	Daftar Isi		

Isi

Buku informasi *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* terdiri atas empat bab. Bab 1: Mengenal Akar Wayang Kulit Betawi membahas pengertian Wayang Kulit Betawi sebagai seni pertunjukan tradisional yang berkembang di Jakarta dan sekitarnya, ciri khasnya yang meliputi bahasa Melayu Betawi bercampur Jawa dan Sunda, tokoh Punakawan, humor, musik pengiring seperti saron, gambang, gong, gendang, kromong, dan trompet, serta perannya sebagai hiburan, media pendidikan moral, komunikasi, kritik sosial, penguat kerukunan, dan identitas budaya. Bab ini juga membahas sejarah Wayang Kulit Betawi, asal-usulnya yang berkembang dari wayang purwa dan menyesuaikan dengan budaya Betawi, pengaruh budaya Jawa dan Sunda, perkembangan awal pertunjukan, popularitas di masyarakat, peran dalang dan sanggar budaya, serta tantangan pelestariannya akibat perubahan zaman.

Bab 2: Jejak Pertunjukan dan Unsur Tradisi membahas lahir dan berkembangnya Wayang Kulit Betawi di tengah kondisi sosial budaya masyarakat Betawi yang terbuka, religius, humoris, dan komunal, serta tokoh-tokoh perintis seperti Muhammad Bakir, Ki Dalang Balentet, Isan Ijo, Surya Bonang, dan dalang penerus lainnya. Bab ini juga menjelaskan unsur-unsur pelaksanaan pertunjukan, meliputi dalang, wayang, lakon atau cerita, bahasa, iringan musik, penabuh musik atau nayaga, sinden, panggung, penonton, serta sesaji atau unsur ritual.

Bab 3: Wayang Kulit Betawi dari Masa ke Masa menjelaskan perkembangan Wayang Kulit Betawi melalui masa kejayaan sebagai hiburan rakyat dalam berbagai acara masyarakat, seperti hajatan, khitanan, dan ruwatan, serta kedudukan dalang dalam kehidupan sosial. Bab ini kemudian membahas masa perubahan yang ditandai dengan berkurangnya pertunjukan, menurunnya minat generasi muda, persaingan dengan hiburan modern, tantangan regenerasi dalang, serta pentingnya pelestarian melalui pendidikan, komunitas, dokumentasi, dan inovasi pertunjukan.

Bab 4: Nilai-Nilai dalam Wayang Kulit Betawi membahas nilai moral dan etika yang terkandung dalam pertunjukan, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepemimpinan, serta nilai budaya dan identitas melalui gambaran kehidupan sosial, bahasa, humor, dan cara pandang masyarakat Betawi. Wayang Kulit Betawi juga menjadi sarana pelestarian identitas budaya agar tetap dikenal dan dipahami oleh generasi muda.

Tabel 2. Isi Buku

1.	Isi Bab 1-4	
----	-------------	--

Bagian akhir

Bagian akhir buku terdiri dari kesimpulan yang berisi rangkuman mengenai Wayang Kulit Betawi sebagai warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, seni, moral, sosial, dan identitas budaya. Selanjutnya, daftar pustaka yang memuat berbagai sumber rujukan yang digunakan

dalam penyusunan isi buku. Bagian terakhir adalah tentang penulis yang berisi profil singkat penulis buku.

Tabel 3. Bagian Akhir Media

1.	Kesimpulan dan daftar Pustaka			
4.	Daftar Pustaka			
5.	Daftar Pustaka dan Tentang penulis			

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, *Jejak Wayang Kulit Betawi dalam Lintasan Waktu* merupakan buku informasi yang dirancang sebagai media visual untuk mengenalkan Wayang Kulit Betawi kepada remaja. Buku ini menyajikan informasi mengenai sejarah, unsur pertunjukan, ciri khas, nilai budaya, serta upaya pelestarian Wayang Kulit Betawi dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Adapun kesimpulan dari penelitian dan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Buku ini dibuat sebagai media edukasi budaya untuk remaja usia 13 sampai 18 tahun agar lebih mengenal Wayang Kulit Betawi.
2. Isi buku membahas sejarah, perkembangan, tokoh, musik pengiring, bahasa, dan peran dalang dalam pertunjukan Wayang Kulit Betawi.
3. Desain buku menggunakan konsep minimalis dengan ilustrasi, foto, warna budaya, tipografi yang jelas, dan tata letak yang sederhana.
4. Proses perancangan dilakukan melalui metode kualitatif deskriptif, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.
5. Buku ini diharapkan dapat membantu remaja lebih mengenal, menghargai, dan ikut menjaga Wayang Kulit Betawi sebagai warisan budaya Betawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaqi, M. Z. (2022). Eksistensi dan problematika pelestarian wayang kulit pada generasi muda Kec. Ringinrejo Kab. Kediri. *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)*, 5, 119–128. <https://doi.org/10.17977/um022v5i2p119-128>
- Alwafi, M. C., & Derta, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Bukittinggi. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, 3(1), 17–31. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i1.357>
- Azzahra, T., Treny, H., & Hasan. (2025). Ekstrakurikuler tari erai-erai sebagai media pelestarian seni tradisional di SMP Negeri 1 Pulau Pinang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5. <https://irje.org/index.php/irje>
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan elemen tipografi pada desain logo karya mahasiswa program studi pendidikan seni rupa dalam kuliah desain komunikasi visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://doi.org/10.23887/jjpspr.v13i1.54714>
- Danendro, A. (2015). Ilustrasi kritik sosial dalam bahasa visual *metaphore* pada karya mahasiswa mata kuliah ilustrasi desain sebagai studi kasus. *Humaniora: Journal of Indonesia Culture and Society*, 6(2), 221–229. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3331>
- Ermalinda, D., Usman, K., & Sari, P. L. (2022). Analisis ketercapaian hasil belajar psikomotorik materi kebugaran jasmani pada siswa kelas V SD Negeri 165733 Tebing Tinggi tahun pembelajaran 2020/2021 (penelitian masa pandemi Covid-19). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2, 40–44. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP>
- Febrianti, P. M., & Buduroh, M. (2023). Visualisasi penokohan purasara dalam hikayat purasara sebagai penanda jejak pertunjukan wayang kulit pada abad ke-19. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 9–22. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.301>
- Ferdiansyah Ali, Dewanto, Y., & Ali, S. A. (2022). Komunikasi visual kampanye tarian burung migran sebagai upaya peningkatan kepedulian terhadap pelestarian kesenian Desa Sungsang. (*Nama Jurnal/Prosiding Tidak Tercantum*).
- Mulyana. (2022). Dinamika sosial budaya masyarakat Jawa pesisiran: Kajian wayang pesisiran dalam perspektif etnolinguistik. *Arif: Jurnal Pendidikan dan Sastra*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/index>
- Mutiarani, R. A. (2021). Perancangan buku *decoupage* berdasarkan desain komunikasi visual. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(1). <https://doi.org/10.24821/ars.v24i1>
- Prameswari, V. A. G. (2025). Pelatihan karinding untuk remaja Desa Hegarmanah: Menjaga tradisi dan membangun kesadaran budaya sejak dini. *Midang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24198/midang.v3i1.58724>
- Rahmadani, L., & Nelmira, W. (2024). Pengaruh *moodboard* terhadap hasil belajar desain siswa tata busana SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2935–2946. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2745>
- Setiawan, H., Amayati, V., & Naskah, H. (2025). Analisis tipografi dan tata letak terhadap daya serap informasi dalam media cetak. *Syiar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1>
- Witabora, J., & Respati, A. A. (2017). Studi skema warna berdasarkan lokal konten budaya kota. *Visualita*, 5(1). <https://doi.org/10.36806/visualita.v5i1.40>