

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesenian menjadi hal yang sulit dipisahkan dengan kehidupan masyarakat di Indonesia. Negara Indonesia memiliki warisan seni dan budaya yang sangat beragam, sehingga tiap daerah memiliki kesenian dengan ciri khas masing-masing (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2021). Begitu juga dengan daerah Jawa Timur, seni dan budaya berkembang berdasarkan etnis yang tersebar di Jawa Timur yang menghasilkan kultur kebudayaan berbeda-beda. Sugiarto (2013) menjelaskan Jawa Timur terbagi menjadi empat daerah etnis. (1) Kultur Osing meliputi daerah Banyuwangi, pada daerah kultur ini mendapat pengaruh besar dari kebudayaan Bali. (2) Kultur Madura yang meliputi daerah kepulauan Madura dan daerah pantai utara Jawa Timur yaitu Situbondo, Bondowoso, Probolinggo, dan Lumajang, kebudayaan pada kultur Madura merupakan campuran dari kultur Jawa Timur dan Jawa Tengah. (3) Kultur Tengger yang meliputi daerah dataran pegunungan Tengger yaitu sekitar Gunung Bromo. (4) Kultur Jawa yang terbagi menjadi dua sub kultur yaitu Jawa Tengah dan *Jawatimuran*. Sub kultur Jawa Tengah yang meliputi daerah Pacitan, Ponorogo, Madiun, Ngawi, Magetan, Nganjuk, Kediri, Tulungagung, Bojonegoro, Trenggalek, Blitar, pada daerah ini semakin ke timur gaya kebudayaannya semakin mengarah dengan kultur Jawa Timur, sedangkan sub kultur Jawa Timur meliputi daerah sekitar Surabaya, Gresik, Lamongan, Sidoarjo, Jombang, dan Malang.

Salah satu kesenian yang tumbuh dan berkembang dari kebudayaan kultur Jawa adalah karawitan *Jawatimuran*. Karawitan *Jawatimuran* merupakan salah satu kesenian musik tradisional yang tumbuh dan berkembang pada sebagian daerah kultur Jawa Timur yaitu Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Madura (Setiawan, 2013). Namun saat ini daerah Madura sudah memiliki gaya karawitan sendiri yang disebut dengan *Maduranan*. Karawitan *Jawatimuran* biasanya hadir untuk mengiringi kesenian wayang, tari, ludruk, dan berbagai seni pertunjukan lainnya.



Gambar 1.1 Gelaran Uyon-Uyon di Taman Budaya Jawa Timur, 2023

(Sumber: <https://cakdurasim.com/berita/gelar-uyon-uyon-upaya-pelestarian-kesenian-langka-yang-kurang-disukai-generasi-millennial>)

Sebagai salah satu warisan budaya, karawitan *Jawatimuran* harus terus dilestarikan dan dijaga eksistensinya di tengah keberlangsungan arus globalisasi, dimana banyak budaya luar masuk ke Indonesia dan mengancam keberadaan kesenian tradisional. Menurut Aisyiyah dan Musahwi (2018: 153) hegemoni globalisme menjadi alasan budaya tradisional pelan-pelan ditinggalkan generasi muda karena dianggap tidak modern. Bentuk ancaman lainnya adalah perebutan warisan kebudayaan oleh negara lain. Hal ini sempat terjadi beberapa tahun silam dilansir dari situs Tempo.co, memberitakan akun instagram Asosiasi Tenis Profesional @atpworldtour mengunggah foto atlet tenis bernama Grigor dan David terlihat memukul bonang bersama pemain gamelan yang lain dengan menyertakan tagar *#Malaysian music instrument in #kualalumpur*” (Hasugian, 2015). Maka dari itu, melestarikan warisan budaya merupakan salah satu hal yang perlu dilaksanakan agar kejadian serupa tak terulang.

Dalam usaha pelestarian warisan budaya pemerintah sudah melakukan beberapa upaya, salah satunya dengan membuat Permendikbud No. 10 tahun 2014 untuk menyelenggarakan pelestarian tradisi guna menjaga kelestarian warisan kebudayaan. Pada lingkup daerah provinsi Jawa Timur sendiri, pemerintah sudah melaksanakan hal tersebut dengan memberikan fasilitas pelatihan karawitan secara gratis di Alun-alun Kota Surabaya dan Gedung Kesenian Cak Durasim. Selain itu, pemerintah juga memberi bantuan dana bagi sekolah atau warga yang mau melaksanakan pelatihan karawitan pada lingkungan mereka. Namun berdasarkan data yang diperoleh penulis melalui riset mandiri pada bulan September sampai Oktober 2023 pelatihan karawitan di Alun-alun Kota Surabaya dan Gedung kesenian Cak Durasim lebih fokus pada karawitan khas Jawa Tengah.



Gambar 1.2 Latihan Karawitan di Balai Pemuda, 2023

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selain upaya dari pemerintah, perlu adanya dukungan dari warga, pegiat seni, lembaga pendidikan, dan peran generasi muda dalam melestarikan karawitan *Jawatimuran*. Anak-anak sebagai generasi muda memiliki peran penting dalam melestarikan karawitan *Jawatimuran*, karena anak-anak memiliki potensi menjadi agen perubahan dalam melestarikan warisan budaya di masa depan. Utamanya mereka yang masih berusia 7-12 tahun, karena pada usia ini merupakan masa anak-anak mengembangkan ilmu, bakat, dan minat mereka (Sarayati dalam Paraslatin, 2023). Pada masa tersebut anak-anak lebih terbuka untuk menerima ilmu pengetahuan baru dibandingkan usia di atasnya. Untuk itu, sangat penting mengenalkan karawitan *Jawatimuran* pada anak rentang usia 7-12 tahun agar dapat menjadi pondasi yang kuat membangun kesadaran untuk mengapresiasi serta melestarikan warisan budaya karawitan *Jawatimuran*.

Namun, anak-anak di wilayah Jawa Timur utamanya yang berada di daerah Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto yang merupakan daerah penyebaran kesenian karawitan *Jawatimuran* masih asing dengan kesenian ini. Berdasarkan data hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak sekolah dasar usia 7-12 tahun dari Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang, terdapat 71,4% responden menjawab belum pernah mendengar tentang karawitan *Jawatimuran* dan hanya 28,6% responden yang menjawab pernah mendengar karawitan *Jawatimuran*.

Kurangnya pemahaman anak-anak mengenai karawitan *Jawatimuran* selain karena dampak globalisasi, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor utama yang berperan penting dalam hal ini adalah faktor lingkungan. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya mengenalkan karawitan *Jawatimuran* di lingkungan sekitar anak-anak, hal ini berdasarkan data yang didapat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak sekolah dasar usia 7-12 tahun dari Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang, terdapat 67,6% responden

menyatakan tidak pernah ada pertunjukan kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka, sedangkan 32,4% responden menyatakan jarang ada *pertunjukan* kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka, dan 0% responden menyatakan sering ada pertunjukan kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka. Masyarakat dan pegiat seni memegang peran penting dalam mengenalkan kesenian karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak dalam hal ini.

Faktor kedua yang menyebabkan anak-anak asing dan kurang memahami karawitan *Jawatimuran* karena kurang terintegrasinya kesenian tersebut pada lingkungan sekolah. Lingkungan pendidikan juga memiliki peran dalam memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak. Masih sangat sedikit sekolah di wilayah Jawa Timur khususnya yang mengajarkan karawitan *Jawatimuran* di sekolah baik itu melalui ekstrakurikuler maupun dalam pembelajaran. Berdasarkan data hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak sekolah dasar usia 7-12 tahun dari berbagai sekolah di Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang, terdapat 91,4% responden menyatakan tidak terdapat pelajaran atau ekstrakurikuler karawitan *Jawatimuran* di sekolah, sedangkan 8,6% responden menyatakan terdapat pelajaran atau ekstrakurikuler karawitan *Jawatimuran* di sekolah. Padahal karawitan *Jawatimuran* sebagai kebudayaan lokal sangat penting untuk dikenalkan kepada anak-anak utamanya yang masih duduk di bangku sekolah dasar, agar mereka mampu mengenal, memahami, serta melestarikan kebudayaan lokal yang berasal dari daerahnya, hal ini juga berkaitan dengan kurikulum siswa sekolah dasar yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Hal tersebut berdasarkan penjelasan pada capaian pembelajaran mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) fase A – fase C (BSKAP Kemendikbudristek, 2022) menuliskan capaian pembelajaran pada fase B yaitu kelas 3-4 SD peserta didik mampu memahami keberagaman budaya, kearifan lokal serta upaya pelestariannya. Selain itu pengenalan kebudayaan lokal kepada siswa sekolah dasar juga diatur pada panduan pengembangan Projek Penguata Profil Pelajar Pancasila (P5) (BSKAP Kemendikbudristek, 2022) pada program pembelajaran P5 yang diterapkan pada kurikulum merdeka, terdapat tema pembelajaran “Kearifan Lokal” pada siswa sekolah dasar fase B dan C untuk mengajak peserta didik untuk memahami dan melestarikan kebudayaan lokal.

Faktor ketiga yang mempengaruhi kurangnya pemahaman anak-anak tentang karawitan *Jawatimuran* karena masih terbatasnya media pembelajaran atau media

pengenalan tentang karawitan *Jawatimuran*. Hal ini berdasarkan data hasil observasi yang penulis lakukan pada 8 dan 11 Oktober 2023 pada beberapa toko buku di Surabaya yaitu toko buku Gramedia, toko buku Togamas, dan beberapa toko buku bekas di Jalan Semarang, tidak ditemukan buku yang membahas tentang kesenian karawitan *Jawatimuran*. Selain itu penulis juga melakukan riset pada internet dan perpustakaan daring iPunas, penulis menemukan satu buku yang secara khusus membahas tentang karawitan *Jawatimuran*, namun informasi yang disampaikan pada buku mengenai pemahaman mendalam tentang karawitan *Jawatimuran* dan ditujukan bagi mereka yang sudah mengenal dan mau mempelajari lebih dalam kesenian ini. Sedangkan buku untuk memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* dan ditujukan untuk anak-anak masih belum ada.



Gambar 1.3 Observasi di Gramedia Manyar, 2023
(Sumber: dokumen pribadi)

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penting untuk memperkenalkan kesenian karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 tahun, agar karawitan *Jawatimuran* yang merupakan bagian dari identitas kebudayaan lokal dapat terus dilestarikan dan dapat memupuk rasa kebanggaan akan warisan kebudayaan nenek moyang. Maka dari itu diperlukan adanya sebuah media pengenalan yang dapat menarik minat anak-anak usia 7-12 tahun untuk mau mengenal dan memahami karawitan *Jawatimuran*. Sebagai media pengenalan yang dapat menarik minat anak-anak usia 7-12 tahun, buku ilustrasi interaktif dipilih untuk menghadirkan pengalaman belajar anak-anak yang menyenangkan dalam memahami kesenian karawitan *Jawatimuran*.

Anak-anak usia 7-12 tahun sudah memiliki pemikiran operasional konkret. Tahap operasional konkret yaitu dimana anak-anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berpikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau spesifik (Bujuri, 2018: 41). Namun pada fase ini anak memiliki kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat abstrak atau hanya berupa verbal, sehingga diperlukan media pembelajaran dalam

berbentuk visual agar anak dapat dengan mudah memahami permasalahan atau informasi yang disampaikan. Menurut Ratnasari dan Zubaidah (2019) ilustrasi dalam buku cerita bergambar dapat mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak dengan baik. Untuk itu kehadiran sebuah ilustrasi menjadi penting dalam mengenalkan kesenian karawitan *Jawatimuran* untuk membantu anak-anak usia 7-12 tahun memahami informasi yang disampaikan.

Untuk menarik minat anak-anak usia 7-12 tahun media pengenalan ini akan dibuat interaktif sehingga selain menarik, media pengenalan ini mampu memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Salah satu media interaktif yang akan ditambahkan adalah *pop up*. Hanifah (2014) mendefinisikan media buku *pop up* adalah alat peraga tiga dimensi yang dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan anak, membantu mereka memperluas perbendaharaan kata dan meningkatkan pemahaman mereka. Pemilihan media *pop up* sebagai media interaktif pada perancangan ini dikarenakan *pop up* dapat meningkatkan daya ingat anak-anak karena saat *pop up* dioperasikan akan memberikan efek kejut dari pergerakan kertas yang dihasilkan dari teknik *pop up*, sehingga hal tersebut akan lebih menempel pada ingatan anak-anak (Devi & Maisaroh, 2017). Pemilihan media interaktif *pop up* ini juga didasarkan dari data hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak-anak usia 7-12 tahun, sebanyak 60% responden tertarik dengan media *pop up* dalam buku bergambar, sedangkan 20% responden tertarik dengan media *augmented reality* pada buku bergambar, dan 20% responden tertarik dengan buku bergambar biasa. Selain media interaktif *pop up*, pada perancangan buku ini akan disertakan juga *QR Code* untuk mengakses video permainan karawitan *Jawatimuran*, sehingga anak-anak dapat berinteraksi mendengarkan langsung bagaimana bunyi dari karawitan *Jawatimuran*.

Pada perancangan terdahulu yang ditulis oleh Pratna Paraslatin “Perancangan Buku Ilustrasi Alat Musik Gamelan Jawa sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional pada Anak Usia 7-12 Tahun” pada tahun 2023. Pada perancangan tersebut sebatas mengenalkan alat musik gamelan atau karawitan serta gaya penyampaian informasi melalui penjelasan seorang karakter. Namun, ditinjau dari cara penyampaian informasi tentang alat musik masih kurang menarik dan monoton, karena dijelaskan seperti penyampaian informasi pada buku pembelajaran di sekolah. Sehingga anak-anak akan bosan saat membacanya. Berbeda dengan perancangan terdahulu, unsur kebaruan (*novelty*) pada perancangan ini adalah pengenalan karawitan *Jawatimuran* akan

disampaikan melalui sebuah cerita petualangan agar anak-anak tidak bosan. Informasi yang disampaikan tidak hanya sebatas penjelasan alat musiknya saja namun juga bagaimana karawitan *Jawatimuran* hidup dalam masyarakat. Selain itu media buku ilustrasi pada perancangan ini akan disertai media interaktif untuk menarik minat anak-anak. Dengan melibatkan interaksi anak-anak dengan buku, hal ini akan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga informasi yang disampaikan juga dapat lebih mudah dipahami.

Fokus perancangan buku ini adalah bagaimana mengenalkan kesenian karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 tahun, bagaimana kesenian ini berkembang di masyarakat dan pengenalan instrumen dari karawitan *Jawatimuran* melalui sebuah cerita petualangan. Melalui buku ilustrasi interaktif dengan cerita petualangan dirancang sebagai media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan warisan budaya karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media buku ilustrasi interaktif sebagai media yang menarik untuk mengenalkan karawitan *Jawatimuran* pada anak-anak usia 7-12 tahun. Diharapkan dengan adanya perancangan ini selain anak-anak mendapatkan pemahaman tentang karawitan *Jawatimuran*, anak-anak juga dapat lebih mencintai kebudayaan lokal sehingga warisan kebudayaan dari nenek moyang kita dapat terus dilestarikan. Perancangan ini juga dibuat untuk mendukung kurikulum pembelajaran anak-anak sekolah dasar pada tema pembelajaran “Kearifan Lokal” sehingga untuk anak-anak yang bertempat tinggal di wilayah Jawa Timur utamanya daerah penyebaran karawitan *Jawatimuran* Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang dapat dikenalkan tentang kebudayaan lokal yang mereka miliki.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan anak-anak usia 7-12 di wilayah Jawa Timur tentang karawitan *Jawatimuran*. Berdasarkan data hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak usia 7-12 tahun dari Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang, terdapat 71,4% responden menjawab belum pernah mendengar tentang karawitan *Jawatimuran* dan hanya 28,6% responden yang menjawab pernah mendengar karawitan *Jawatimuran*.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya mengenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak baik di lingkungan rumah maupun sekolah, hal ini berdasarkan data hasil kuesioner yang diberikan kepada 105 responden anak sekolah

dasar usia 7-12 tahun dari berbagai sekolah di Surabaya, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto, Lamongan, dan Malang, terdapat terdapat 67,6% responden menyatakan tidak pernah ada pertunjukan kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka, sedangkan 32,4% responden menyatakan jarang ada *pertunjukan* kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka, dan 0% responden menyatakan sering ada pertunjukan kesenian karawitan *Jawatimuran* di lingkungan tempat tinggal mereka. Dan terdapat 91,4% responden menyatakan tidak terdapat pelajaran atau ekstrakurikuler karawitan *Jawatimuran* di sekolah, sedangkan 8,6% responden menyatakan terdapat pelajaran atau ekstrakurikuler karawitan *Jawatimuran* di sekolah.

3. Belum ada media pengenalan tentang karawitan *Jawatimuran* untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada toko buku Gramedia dan toko buku Togamas, dan toko buku bekas yang berada di Surabaya dan melalui aplikasi iPusnas pada bulan 8 dan 11 Oktober 2023, bahwa tidak ditemukan buku interaktif sebagai media pengenalan karawitan *Jawatimuran* untuk anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif yang menarik tentang karawitan *Jawatimuran* sebagai media pengenalan warisan budaya untuk anak usia 7-12 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan buku ilustrasi ini berfokus pada pengenalan karawitan *Jawatimuran* dan tidak membahas tentang karawitan di luar daerah Jawa Timur.
2. Perancangan ini hanya membahas materi dasar untuk pengenalan karawitan *Jawatimuran* dan tidak membahas mengenai karawitan *Jawatimuran* lebih mendalam.
3. Penyampaian informasi mengenai karawitan *Jawatimuran* disampaikan dengan bahasa yang ringan yang mudah dimengerti anak-anak usia 7-12 tahun.
4. Perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* megacu pada buku cerita bergambar yang di dalamnya terdapat media interaktif berupa *pop up*, pengalaman mendengar langsung suara karawitan *Jawatimuran* melalui *Qr code*, dan pertanyaan tentang topik informasi yang disampaikan.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 yang merupakan warisan kebudayaan lokal Jawa Timur, agar warisan kebudayaan tersebut dapat terus dilestarikan.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mengenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak baik di lingkungan rumah maupun sekolah.
3. Menarik perhatian anak-anak untuk mengenal karawitan *Jawatimuran* melalui media pembelajaran buku ilustrasi interaktif tentang warisan kebudayaan lokal.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

1. Karawitan *Jawatimuran* dapat dikenal oleh generasi muda utamanya pada anak-anak usia 7-12 tahun.
2. Menjadi media pembelajaran oleh pendidik maupun orang tua yang memiliki keterbatasan mengenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak, mengingat kurangnya akses untuk mempelajari karawitan *Jawatimuran* secara langsung.
3. Menjadi upaya pelestarian warisan kebudayaan lokal karawitan *Jawatimuran*.

1.7 Kerangka perancangan

Perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* ini memiliki susunan kerangka perancangan untuk membuat metode yang baik serta tepat sampai tahapan akhir perancangan. Urutan kerangka perancangan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penentuan fenomena

Tahapan ini penulis mencari fenomena yang sedang terjadi di sekitar lingkungan masyarakat. Setelah fenomena ditemukan, penulis melakukan studi pendahuluan dengan observasi dan menyebar angket untuk mengidentifikasi akar permasalahan dari fenomena yang terjadi.

2. Identifikasi masalah

Penulis mencari faktor penyebab atau akar permasalahan yang menjadi pemicu urgensi dari fenomena yang sebelumnya ditemukan.

3. Riset

Penulis melakukan riset di lapangan dengan observasi secara langsung, mengumpulkan data dari informan dengan melakukan wawancara mendalam dan melalui penyebaran angket. Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder.

4. Studi literatur dan studi eksisting

Penulis mencari literatur sebagai sumber informasi yang akan digunakan sebagai acuan atau rujukan untuk perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*. Penulis menentukan serta menganalisis data eksisting dan komparator sebagai acuan dalam perancangan ini.

5. Studi visual

Tahapan ini penulis mencari referensi visual yang nantinya akan menjadi acuan visual dalam perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*.

6. Perumusan konsep desain

Tahapan ini penulis merumuskan konsep desain buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* dengan menggunakan acuan hasil analisis data untuk menentukan karakteristik yang tepat dan cocok dengan target *audiens*.

7. Alternatif desain

Penulis membuat beberapa alternatif desain pada tahapan ini dengan cara melakukan pengolahan visual pada konsep yang sudah dirumuskan. Tahapan ini dilakukan untuk menyeleksi karya desain yang nantinya akan dijadikan sebagai desain utama buku ilustrasi tentang karawitan *Jawatimuran*.

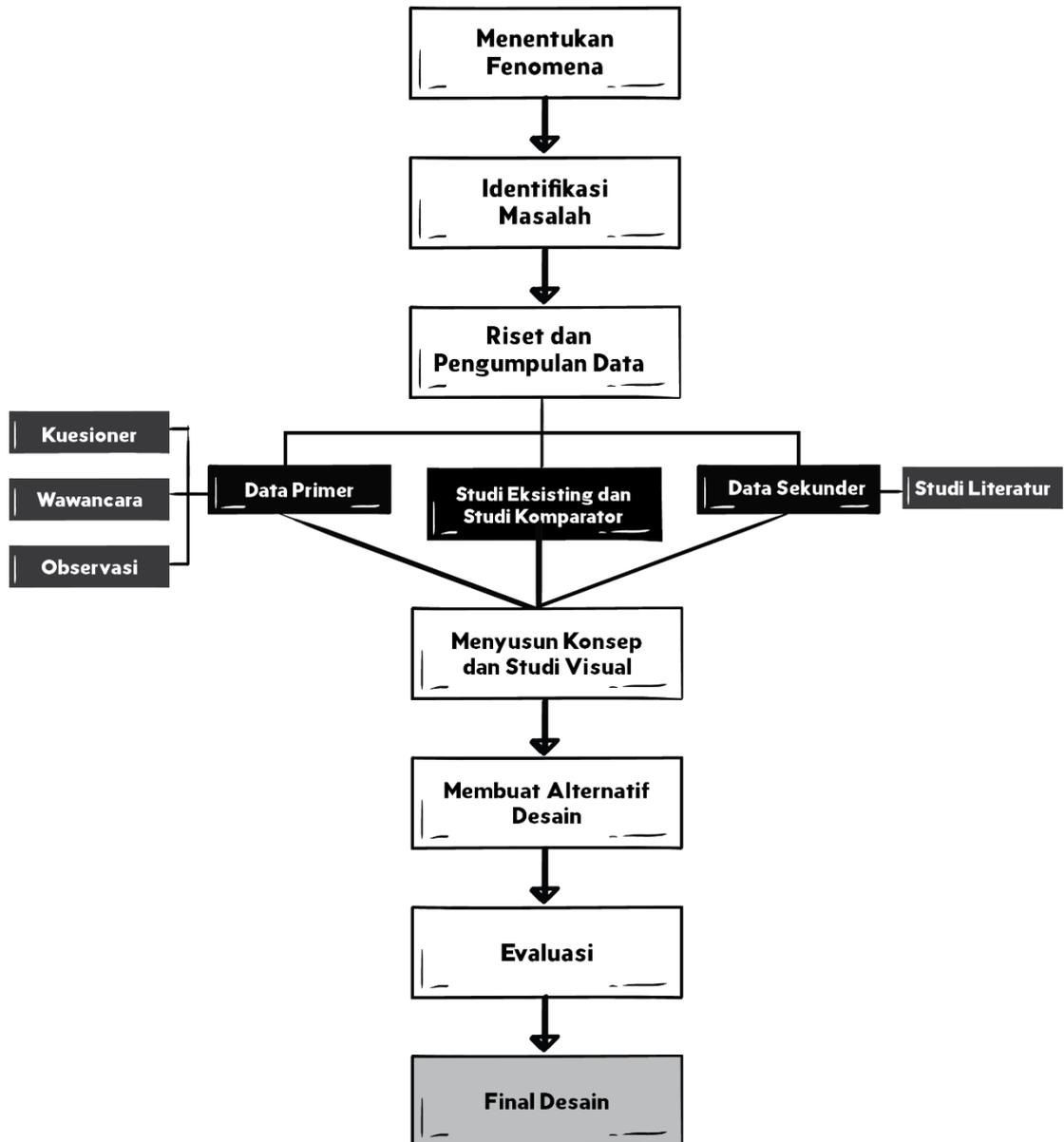
8. Evaluasi desain

Tahapan ini penulis melakukan evaluasi masing-masing alternatif desain sehingga ditemukan hasil akhir desain yang sesuai dengan target *audiens*. Setelah melalui tahapan evaluasi, desain akan direvisi segala kekurangannya sehingga desain tersebut menjadi layak untuk dipublikasikan berupa buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*.

9. Final desain

Tahapan akhir dari perancangan ini adalah mengimplementasikan hasil desain yang sudah direvisi menjadi sebuah buku ilustrasi interaktif.

Berikut bagan dari kerangka perancangan pada perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran*:



Gambar 1.4 Kerangka Perancangan, 2023

(Sumber: dokumen pribadi)