

# Perancangan Buku Ilustrasi Alat Musik Gamelan Jawa Sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional Pada Anak Usia 7-12 Tahun

Pratna Paraslatin<sup>1)</sup> Muh. Bahruddin<sup>2)</sup> Evi Farsiah Utami<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) [19420100057@dinamika.ac.id](mailto:19420100057@dinamika.ac.id), 2) [Bahruddin@dinamika.ac.id](mailto:Bahruddin@dinamika.ac.id), 3) [Evi@dinamik.ac.id](mailto:Evi@dinamik.ac.id)

**Abstrak:** Warisan budaya yang ada di Indonesia sangat banyak keberadaannya. Namun ketertarikan seseorang untuk mempelajarinya ataupun melestarikannya cukup rendah. Kebudayaan dalam kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan dengan kesenian. Alat musik gamelan merupakan salah satu kesenian tradisional bangsa Indonesia sebagai warisan leluhur bangsa yang melekat erat dengan kehidupan bermasyarakat. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) menetapkan gamelan merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda. Buku salah satu sarana untuk menambah ilmu pengetahuan namun hal ini menjadi kendala dimana tingkat membaca yang rendah di Indonesia. Buku ilustrasi dapat menjadi media untuk sarana untuk mempelajari suatu bidang dengan gambar dan visual yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari sesuatu salah satunya alat musik Gamelan Jawa. Sehingga selain untuk menambahkan pengetahuan dapat menjadi sarana pelestarian budaya di Indonesia agar tidak punah atau diambil negara lain.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Alat Musik Tradisional, Budaya

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan etnis dan budaya. Setiap daerah di Indonesia memiliki karakteristik budaya yang berbeda-beda. Yang dimaksud dengan kebudayaan adalah totalitas gagasan dan karya manusia yang perlu dipelajari dan hasil wataknya. Kebudayaan dalam kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan dengan kesenian. Alat musik gamelan merupakan salah satu kesenian tradisional bangsa Indonesia sebagai warisan leluhur bangsa yang melekat erat dengan kehidupan bermasyarakat. *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) menetapkan gamelan merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda pada 15 Desember 2021. Hal tersebut membuat gamelan menjadi Warisan Budaya Tak Benda Indonesia ke-12 yang ditetapkan oleh Komite Konvensi Warisan Budaya Tak Benda UNESCO (Adhi, 2021). Ada tiga jenis gamelan yang ada di Indonesia antara lain Gamelan Jawa, Gamelan Bali, Gamelan Sunda.

Namun di era saat ini dimana teknologi berkembang dengan pesat, hal ini membuat

pesatnya perkembangan mengenai bidang musik. Alat musik tradisional harusnya mampu bersaing dengan musik dari luar negeri yang bisa dengan mudah masuk ke Indonesia. Seperti yang dijelaskan sebelumnya Gamelan adalah salah satu warisan budaya lokal yang perlu dilestarikan keberadaannya sehingga tidak punah atau bahkan di ambil oleh negara lain. Hal ini ditunjukkan dengan kasus dari munculnya postingan Instagram dari akun Asosiasi Tenis Profesional (ATP) yang menampilkan para atlet yang bermain gamelan. Namun pada teks foto yang ditampilkan menyebutkan bahwa gamelan merupakan alat musik negeri Jiran Malaysia bukan Indonesia “*Now playing: @grigordimitrov and David Ferrer try out a #Malaysian musical instrument in #kualalumpur*,” tulis administrator akun Instagram tersebut (Adityowati, 2015).

Berdasarkan data dari inventaris kegiatan seni musik di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1997 berdasarkan jenis musik ada 125 kegiatan seni musik karawitan sedangkan untuk seni musik band ada 154

kegiatan yang dilakukan (Bagian Kesenian Kantor Wilayah Depdikbud, 1998).

Gamelan Jawa merupakan salah satu jenis musik gamelan, komponen utama yang menyusun instrumen gamelan adalah bambu, logam dan kayu. Setiap alat musik memiliki fungsinya masing-masing dalam memainkan musik gamelan. Misalnya, gong berfungsi untuk mengakhiri irama panjang dan menyeimbangkannya setelah musik dibubuhi irama gending. Cara hidup orang Jawa, yang diekspresikan dalam musik Gamelan, adalah harmoni kata dan perbuatan yang tidak memancing ekspresi yang meledak-ledak untuk menciptakan toleransi (Rianto et al., 2021).

Gamelan Jawa adalah seperangkat alat musik yang sering disebut Karawitan. Karawitan berasal dari bahasa Jawa rawit. Rawit berarti rumit, berkelit-kelit, tetapi rawit juga bisa berarti halus, indah, berkelok-kelok, enak. Istilah Karawitan Jawa secara khusus digunakan untuk menyebut musik gamelan, musik Indonesia dengan sistem nada non-diatonis (laras slendro dan pelog). Karya ini menggunakan format instrumental dan vokal atau campuran keduanya dengan perpaduan yang indah (Kobi, 2017).

Namun upaya pemerintah untuk pelestarian musik tradisional masih kurang efektif hal ini dapat dilihat dari tingkat revitalisasi kesenian tiap provinsi berdasarkan data statistik dari Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2012-2018 hanya ada 2 pada bidang seni musik di Provinsi Aceh dan Sulawesi Utara (Widhi et al., 2020).

Menurut Sarayati (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan pada usia ini merupakan waktu ketika anak-anak memulai mempelajari dan memperoleh keterampilan tertentu yang akan membantu mereka beradaptasi dengan baik dengan kehidupan dewasa.

Media informasi mengenai alat musik tradisional gamelan masih kurang sehingga diperlukan media yang efektif untuk memperkenalkan alat musik gamelan ini. Pada anak-anak perkembangan psikologi diantaranya adalah perkembangan kognitif. Kognitif disebut juga dengan kognisi didefinisikan sebagai proses mempersepsikan segala sesuatu yang berasal dari lingkungan individu, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu selama hidupnya. Kemampuan kognitif diwujudkan melalui perilaku kognitif. Perilaku kognitif terlibat dalam proses dimana individu

memandang lingkungan mereka dan mengubahnya menjadi kekayaan psikologis yang diperlukan untuk hidup yang bermakna dan efektif. Pengenalan lingkungan pada anak salah satunya dengan menggunakan alat indera seperti melihat dengan mata, mendengar dengan telinga, mengecap dengan lidah, mencium dengan hidung, menyentuh dengan kulit (Marinda, 2020).

Salah satu cara memperkenalkan alat musik gamelan yaitu dengan memberikan edukasi pada anak usia 7-12 tahun menggunakan media 2D seperti buku bergambar. Buku ilustrasi merupakan salah satu cara yang efektif untuk memperkenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa kepada anak usia 7-12 tahun. Penyajian materi pendidikan yang diikuti dengan gambar animasi dan komik akan sangat menarik bagi mereka (Saidah, 2018). *Artstyle children illustration* merupakan genre ilustrasi yang cara penggambarannya menggunakan karakter lucu dan ramah. Dalam *artstyle children illustration* terdapat jenis *style* antara lain semi realis, kartun, *whimsical* dan *innocent style* (Kamil, 2018).

Penggunaan teknik ilustrasi digital dengan *artstyle children illustration* pada buku ilustrasi ini sesuai untuk anak-anak. Kartun lucu lebih menarik bagi anak-anak daripada gambar asli.

Namun di era yang modern ini pada anak usia 7-12 tahun lebih tertarik jika menggunakan kombinasi berbagai media. Berdasarkan survei Programme for International Student Assessment (PISA) pada 2015 misalnya, memposisikan Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara. Selama kurun waktu 2012 – 2015, skor PISA untuk membaca hanya naik 1 poin dari 396 menjadi 397, sedangkan untuk sains naik dari 382 menjadi 403, dan skor matematika naik dari 375 menjadi 386. Dalam hal ini sehingga dapat dilakukan pengembangan dengan cara membuat buku ilustrasi yang dapat menarik perhatian anak-anak salah satunya melalui gambar bergerak (*Motion Graphics*).

Penambahan media adalah karena media ini dianggap efektif karena tidak memuat banyak teks, melainkan penggabungan antara gambar, warna, audio dan gerakan. Penggunaan *motion graphics* bisa diaplikasikan menggunakan kode *Quick Response* (QR) yang dapat dipindai melalui gadget. Penggunaan kode QR menggunakan gadget karena 72% anak-anak di bawah usia 8 tahun dari seluruh dunia telah menggunakan *smartphone*. Mereka telah

menggunakan perangkat seluler seperti smartphone, tablet, dan iPod sejak 2013, dan sebagian besar anak berusia 2 tahun menggunakan tablet dan ponsel cerdas setiap hari. Ini meningkat dua kali lipat sejak 2011 ketika masih 38% (Fajrina, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi alat musik gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak usia 7-12 tahun. Dengan batasan masalah: 1) Menggunakan teknik ilustrasi digital dengan *style whimsical children illustration*; 2) Perancangan fokus pada jenis dan cara bermain alat musik gamelan; 3) Bahasa untuk penjelasan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami anak-anak; 4) Menggunakan motion graphic sebagai penampilan visual dan audio cara bermain gamelan.

Dengan dirancangnya buku ilustrasi ini, diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari alat musik tradisional gamelan Jawa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada karya ilmiah ini adalah metode kualitatif. Metode ini merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan data deskriptif secara mendalam menggunakan cara pengamatan langsung. Pengambilan data melalui observasi dan wawancara yang penulisannya menggunakan kata-kata mendetail yang dipaparkan oleh informan (narasumber).

Objek yang akan diteliti adalah alat musik gamelan Jawa. Objek itu meliputi instrumen-instrumen, bentuk, dan acara bermain alat musik gamelan Jawa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Kegiatan observasi dilakukan di Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu kepala SD Antawirya Air Langga Budi Prasetya, guru ekstrakurikuler gamelan SD Antawirya Dicky Rachmansyah serta Subandi sebagai pemain alat musik gamelan. Sedangkan Dokumentasi yang dilakukan berkaitan dengan kegiatan pengenalan alat musik gamelan Jawa pada anak sekolah dasar melalui. Kegiatan pengenalan berupa cara bermain, jumlah alat musik gamelan serta bagaimana bunyi dari setiap alat musik gamelan Jawa. Setelah data yang diperlukan terkumpul, proses analisis dilakukan dengan cara mereduksi

data. Reduksi data merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data yang akurat berdasarkan catatan yang diperoleh dari lapangan. Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu penyajian data. Data yang telah dikumpulkan dalam proses penelitian di lapangan yang telah cukup untuk menarik kesimpulan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan sementara, setelah data yang terkumpul lengkap maka dapat diperoleh kesimpulan akhir dari penelitian. Selanjutnya dilakukan analisis SWOT untuk merancang sebuah strategi yang dilihat dari 4 aspek produk, yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

## **Hasil Analisis Data**

### **1. Reduksi Data**

#### **a. Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 November 2022 di Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School untuk mengetahui bagaimana cara pengejaran dan cara bermain gamelan pada anak-anak yang efektif untuk melestarikan warisan budaya lokal, serta karakteristik dan bentuk dari alat musik gamelan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School, anak-anak yang dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan adalah anak dari kelas 3-5. Belum adanya media secara visual yang dapat digunakan untuk pembelajaran untuk anak kelas 1-2 mengenai alat musik gamelan menjadi persoalan bagaimana agar anak-anak dapat belajar mengenali gamelan. Persoalan lain yang menjadi kendala adalah dikarenakan karawitan di Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School merupakan ekstrakurikuler, maka pihak sekolah tidak dapat memaksa anak-anak untuk mengikutinya. Namun anak-anak diperkenalkan dengan alat musik gamelan dengan cara sekolah selalu memutar audio yang mengandung suara alat musik gamelan melalui pengeras suara setiap jam istirahat berlangsung. Hal ini membuat anak-anak terbiasa dengan suara dari alat

musik gamelan sehingga dapat lebih terbiasa dan mengenal bagaimana suara alat musik gamelan sejak dini.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School yakni Air Langga Budi Prasetya, Lc yang dilakukan secara tatap muka. Kegiatan ekstrakurikuler karawitan yang ada diikuti oleh siswa kelas 3-5, mengenai siswa kelas 1-2 belum dapat mengikuti karena masih beradaptasi dalam materi maupun pembelajaran. Penunjang untuk pengenalan alat musik gamelan dilakukan dengan melakukan stimulus yaitu pemutaran suara gamelan setiap jam istirahat. Pentingnya untuk mempelajari alat musik gamelan karena didalam kegiatan karawitan anak-anak harus mengkombinasikan suara yang ia hasilkan dengan sura yang dihasilkan orang lain sehingga dapat melatih kerjasama, melatih kepekaan, serta saling menghormati dengan orang lain. Dukungan dari lingkungan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap alat musik gamelan. Karakter anak-anak yang cenderung lebih suka bermain serta karakter dari masing-masing anak yang berbeda, sehingga harus terciptanya lingkungan yang menyenangkan, nyaman dan tanpa ada paksaan. Cara pembelajaran ekstrakurikuler karawitan yang dilakukan dengan penciptaan lingkungan yang nyaman untuk anak. Kemudian dilakukan pengenalan terlebih dulu terhadap anak-anak dari instrumen-instrumen gamelan agar anak tau terlebih dahulu apa saja instrumen yang ada di gamelan. Selanjutnya dapat dilanjutkan untuk bermain atau menabuh gamelan secara langsung. Memainkan alat musik gamelan menggunakan angka 1-7 sebagai penandanya. Misalnya dalam memainkan sebuah gong dengan *laras slendro* menggunakan *titilaras* (tanda) 1-2-3-5-6 sedangkan *titilaras* (tanda) dalam pelog 1-2-3-4-5-6-7. Tanda titik dalam karawitan adalah tanda untuk berhenti memainkan. Intro dalam sebuah lagu di karawitan dinamakan *ompok* sedangkan bagian intrumen serta

*sinden* (penyanyi) secara bersamaan disebut *nyekar*. istilah *langgam* digunakan untuk ketukan yang pelan. Istilah *suwuk* dipakai untuk waktu dimana gong dimainkan. Ketukan dalam instrumen gong merupakan yang paling jarang karena dalam 32 kali ketukan hanya sekali dimainkan. Dalam memainkan gamelan harus dipegang setelah ditabuh karena jika tidak suara yang dihasilkan akan menggema sehingga merusak tatanan harmoni yang ada namun hanya dilakukan di instrumen *saron*, *slenthem* dan *demung*.

c. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan oleh peneliti yaitu buku berjudul Keterampilan Karawitan (Ajar nabuh Gamelan) karya Sri Widodo, S.Sn. untuk mengetahui instrumen-instrumen yang ada pada alat musik gamelan serta bagaimana cara bermainnya. Pada buku berjudul Keterampilan Karawitan (Ajar nabuh Gamelan) karya Sri Widodo, S.Sn. menjelaskan mengenai bentuk, nama, irama, nada serta teknik untuk memainkan alat musik gamelan Jawa. Buku ini menjadi pengantar untuk merancang buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa.

d. Dokumentasi

Dari dokumentasi yang telah diambil, diketahui bahwa terdapat beberapa instrumen yang ada pada gamelan Jawa. Cara bermainnya menggunakan dua laras yaitu *laras pelog* dan *slendro*.

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

a. Pengenalan alat musik tradisional terutama gamelan yang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia penting adanya, terutama anak-anak usia dini yaitu 7-12 tahun karena merupakan jati diri bangsa yang harus dilestarikan.

b. Sekolah Dasar Antawirya Islamic Javanese School menggunakan beberapa metode dalam pengenalan alat musik tradisional gamelan sebagai upaya pelestarian warisan budaya Indonesia.

c. Pengenalan alat musik tradisional gamelan pada anak harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan

- sehingga dapat membuat anak-anak merasa nyaman untuk melakukannya.
- d. Anak-anak cenderung lebih menyukai bermain gadget karena dianggap lebih menarik daripada bermain alat musik tradisional.
  - e. Cara memainkan alat musik gamelan Jawa memiliki dua laras yaitu pelog dan slendro.
  - f. Pembiasaan sejak kecil dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk bermain alat musik tradisional salah satunya alat musik gamelan Jawa.
3. Penarikan Kesimpulan
- Kesimpulan diambil dari data yang diambil mulai melalui analisis data, reduksi data, dan penyajian data dengan kesimpulan bahwa pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa harus dilakukan sejak dini. Pembiasaan melalui suara maupun visual merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pengenalan alat musik gamelan Jawa. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana melestarikan warisan budaya lokal yang mulai kurang diminati keberadaannya terutama pada anak-anak. Penggunaan media buku ilustrasi dalam upaya pelestarian alat musik tradisional gamelan Jawa diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat anak usia 7-12 dalam mempelajari alat musik tradisional agar serta menjadi sarana pelestarian warisan budaya yang ada.

### **Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)**

#### 1. Segmentation

Tabel 1. Tabel *Segmentation*

	Segmentasi	Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Indonesia
	Ukuran Wilayah	Jawa Timur
Demografis	Gender	Semua Gender
	Usia	7 – 12 Tahun
	Kelas Sosial	Menengah
	Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Psikografis		Anak usia 7-12 tahun yang memiliki minat untuk

mempelajari Gamelan Jawa dengan menggunakan visual yang menarik dan cenderung menggunakan gadget untuk mempelajari sesuatu. Selain itu sekolah atau orang tua yang menginginkan anaknya dapat melestarikan warisan budaya alat musik tradisional Gamelan Jawa agar tidak punah.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

#### 2. Targeting

##### a. Target Audience

anak usia 7-12 tahun yang belum mengetahui alat musik tradisional gamelan serta bagaimana cara bermainnya. Berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang memiliki minat dan bakat dalam mempelajari gamelan Jawa..

##### b. Target Market

Orang tua dan guru dengan usia 22–40 tahun dengan pendidikan minimal SMA dengan kelas sosial menengah memiliki keinginan membangun minat dan kemampuan anak dalam bermain alat musik tradisional gamelan Jawa.

#### 3. Positioning

Buku ilustrasi ini nantinya dapat dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan alat musik tradisional gamelan kepada anak-anak sebagai media informasi yang menyenangkan untuk di pelajari. Juga untuk meningkatkan kesadaran masyarakat pentingnya melestarikan warisan budaya Indonesia sebagai jati diri bangsa agar tidak punah.

### **Unique Selling Proposition (USP)**

Dalam tahap ini adalah tahap dimana dapat menentukan keunikan dari sebuah produk

sebagai pembeda dengan produk yang lain, sehingga menambah daya tarik bagi target pasar. Buku ilustrasi pengenalan alat musik tradisional gamelan memiliki visual dengan menggunakan teknik ilustrasi digital dengan jenis *childern illustration* yang sesuai untuk anak-anak. Buku ilustrasi ini dilengkapi dengan kode QR untuk menampilkan motion graphic dan suara dari alat musik gamelan sehingga dapat dengan mudah diakses melalui gadget. Penyampaian informasi mengenai alat musik tradisional gamelan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh anak-anak.

**Analisis SWOT**

Analisis SWOT adalah cara menilai kekuatan suatu produk dari aspek internal *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (kelemahan) serta aspek eksternal *Opportunities* (peluang) dan *Threats* (ancaman) pada hal yang dikaji.

Tabel 2. Analisis SWOT

	<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media informasi mengenai alat musik gamelan Jawa untuk anak 7-12 tahun.</li> <li>• Menjadi media untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian gamelan Jawa.</li> <li>• Meningkatkan minat anak untuk mempelajari budaya Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya minat anak untuk mempelajari alat musik tradisional.</li> <li>• Lingkungan yang kurang mendukung untuk pelestarian budaya.</li> <li>• Kurangnya minat anak dalam membaca buku.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik tradisional yang jarang dibahas.</li> <li>• Masih sedikitnya media belajar alat musik tradisional untuk anak-anak.</li> <li>• Anak lebih mudah dalam memahami sesuatu dengan menggunakan visual yang menarik dan lucu.</li> </ul>	<p>dengan visual yang menarik yang sesuai untuk anak yang menekankan tentang jenis instrumen dan cara bermainnya.</p> <p>yang dapat meningkatkan minat anak untuk melestarikan warisan budaya lokal yaitu alat musik tradisional.</p>
<i>Opportunities</i>	Strategi S – O	Strategi W – O	<i>Threats</i>	Strategi S – T	Strategi W – T
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembahasan mengenai alat</li> </ul>	Membuat buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa untuk anak	Merancang buku pengenalan alat musik gamelan Jawa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya buku mengenai alat musik modern yang ada di pasaran dibanding buku alat musik tradisional.</li> <li>• Anak-anak tidak mau</li> </ul>	Memberikan edukasi mengenai alat musik gamelan Jawa dengan memanfaatkan jenis ilustrasi digital <i>childern illustration</i> dan bahasa yang mudah dipahami anak-anak.	Mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa kepada anak-anak dengan membuat buku ilustrasi alat musik tradisional yang sudah jarang ada di pasaran.

mencoba  
memain  
kan alat  
musik  
tradision  
al dan  
cenderun  
g  
memilih  
alat  
musik  
modern.

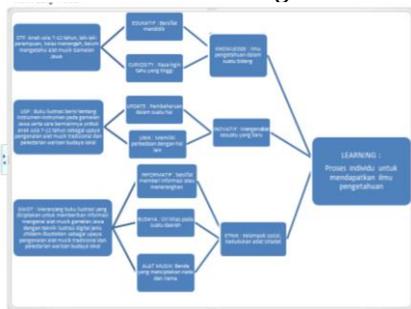
- Keaweta  
n buku  
dalam  
penggun  
aan  
jangka  
panjang.

### Kesimpulan Strategi Utama

Merancang buku ilustrasi alat musik gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk pelestarian warisan budaya lokal.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

### Key Communication Message



Gambar 1. *Key Communication Message*  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pada gambar 1 menjelaskan langkah penentuan *keyword* yang digunakan pada buku ilustrasi pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa pada anak usia 7-12 Tahun. *Learning* merupakan *keyword* yang ditemukan. *Learning* memiliki arti proses dari individu untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan. Sehingga penelitian ini dirancang sesuai ide dan gagasan baru dengan sasaran target yang telah ditentukan agar dapat menarik perhatian anak-anak dan

menumbuhkan minat anak untuk mempelajari alat musik tradisional gamelan Jawa yang merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya.

### Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa ini menggunakan jenis *children illustration* dan teknik ilustrasi digital. Ilustrasi yang terdiri dari desain instrumen, teks suara dan penjelasan jenis instrumen, dan *layout* yang ditampilkan menggunakan visual yang menarik dan mudah dipahami anak-anak.

#### 1. Fisik Buku

Keterangan	
Jenis Buku	Buku Ilustrasi
Sampul Buku	Jilid hard cover dengan laminasi
<i>Finishing</i>	Ujung tumpul
Jumlah Halaman	Kurang lebih 20 halaman
Dimensi	21 cm x 29,7 cm
Teks	Bahasa Indonesia
Jenis dan Gramatur Kertas	Ivory 310 gsm
<i>Layout</i>	<i>Grid Layout</i>

Sumber: Olahan Penulis, 2023

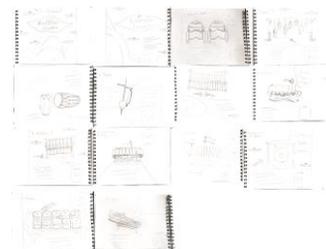
#### 2. Ilustrasi

##### a. Pemilihan Alat Musik

Berdasarkan data yang didapatkan, bahwasanya anak-anak lebih tertarik dengan gambar berwarna serta ilustrasi yang sederhana namun lucu.

##### b. Sketsa Instrumen dan layout

Jenis instrumen yang digunakan dalam buku pengenalan alat musik gamelan Jawa ini adalah, Gong, Bonang, Gambang, Demung, Gender, Kempul, Kendang, Kethuk dan Kempyang, Rebab, Saron, Siter, Slenthem.



Gambar 4. Sketsa *Layout* Buku  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Desain cover buku ilustrasi pengenalan alat musik ini dibuat sederhana dengan menggunakan warna identik dengan alat musik gamelan dan *layout* berjenis *grid layout* yang dikombinasikan dengan beberapa elemen seperti *liquid* serta elemen batik mega mendung.

c. Tipografi



Gambar 5. Chalkboard  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Font Chalkboard digunakan untuk headline baik pada cover buku ilustrasi karena memiliki kesan lucu.



Gambar 6. Font Poppins  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Untuk font kedua adalah poppins dengan gaya sans serif yang memiliki kesan sederhana.

d. Warna Utama Desain

Pemilihan utama menggunakan warna utama yang identik dengan warna dari alat musik gamelan. Warna emas, coklat, dan orange dijadikan kombinasi utama karena merupakan warna hangat yang memiliki kesan ceria dan bersemangat.



Gambar 8. Color Palette Utama  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

e. Desain Instrumen Digital Gamelan

Instrumen pada buku ini dirancang menggunakan teknik ilustrasi digital dengan memberikan efek seperti goresan kapur dalam pewarnaannya

sehingga memberi kesan tekstur yang menarik.



Gambar 9. Desain Instrumen Digital  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Perancangan Media

1. Media Utama

Berdasarkan *keyword*, buku ilustrasi alat musik gamelan Jawa dirancang sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional. Buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak untuk membacanya sehingga dapat menumbuhkan minat anak untuk mempelajari alat musik tradisional gamelan Jawa ini.



Gambar 9. Cover dan Isi Buku Digital  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

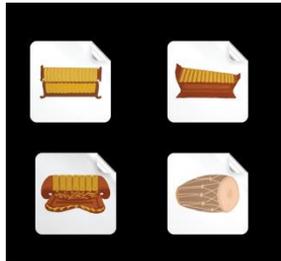
Cover depan buku memperlihatkan judul “Gamelan JawaKU” yang menandakan bahwa buku ini ialah buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan. Selain itu, terdapat keterangan bahwa buku ini merupakan buku dilengkapi dengan *motion graphic*. Warna yang digunakan identik dengan alat musik gamelan. Sedangkan untuk cover belakang menggunakan warna dominan emas, coklat dan merah dengan instrumen gong yang merupakan penutup dalam memainkan alat musik gamelan. Isi buku ini menggunakan *layout* berjenis *grid*

layout yang dikombinasikan dengan beberapa hiasan seperti *liquid*, dimana desain ini terlihat sederhana sehingga memudahkan anak untuk fokus pada objek utama isi buku yaitu pengenalan instrumen dan cara bermain.

2. Media Pendukung

Media pendukung terdiri sticker, x-banner, poster, gantungan kunci, dan pembatas buku. Media pendukung ini berfungsi untuk memperkenalkan instrumen yang ada pada alat musik gamelan Jawa.

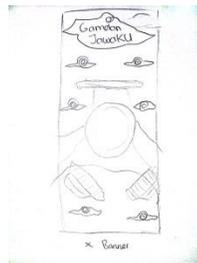
a. Sticker



Gambar 10. Desain Sticker  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

stiker dibuat dengan bentuk persegi, rounded maupun cutting dengan memperlihatkan instrumen gamelan. Gambar instrumen dijadikan sebagai stiker supaya anak-anak dapat mempelajari visual dari instrumen gamelan. Stiker nantinya dapat ditempelkan pada tempat yang dapat dilihat anak.

b. X-Banner



Gambar 11. Sketsa X-Banner  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

X-banner dibuat menjadi media untuk menarik perhatian audiens. X-banner menampilkan beberapa instrumen yang ada pada alat musik gamelan serta tulisan untuk mengajak audiens mempelajari gamelan.

c. Poster



Gambar 12. Sketsa Poster  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Poster digunakan untuk menarik perhatian serta memberitahukan buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa pada masyarakat umum. Desain poster menggunakan instrumen dari gamelan Jawa dengan menambahkan elemen dan teks singkat sehingga dapat dengan jelas bahwa poster tersebut mengenalkan tentang alat musik gamelan Jawa.

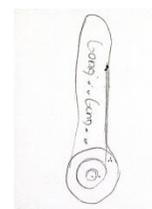
d. Gantungan Kunci



Gambar 13. Sketsa Gantungan Kunci  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Gantungan kunci dibuat membentuk instrumen gamelan Jawa dengan bahan acrylic sehingga lebih tahan lama. Bentuk gantungan kunci yang fleksibel membantu anak-anak untuk memahami alat musik gamelan Jawa dengan lebih mudah.

e. Pembatas Buku



Gambar 14. Sketsa Pembatas Buku  
(Sumber: Olahan Penulis, 2023)

Pembatas buku didesain menggunakan instrumen yang ada pada buku ilustrasi pengenalan alat musik gamelan Jawa. Penambahan teks singkat persuasif untuk menambah daya tarik anak. Sehingga visual dari pembatas buku yang lucu serta menarik anak untuk membuka dan mempelajari buku kembali.

## SIMPULAN

Melalui penelitian yang telah dilakukan, perancangan buku Perancangan Buku Ilustrasi alat musik gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak usia 7-12 tahun dengan *keyword* “*Learning*” diambil dari analisis STP, USP, dan SWOT. *Learning* memiliki arti proses individu untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan. *Keyword* berikut diimplementasikan pada karya. Dimulai dari pemilihan warna, tipografi, hingga *layout* yang disesuaikan untuk anak-anak agar mudah dipahami.

Buku berjudul “Gamelan JawaKU” menjadi media utama dalam upaya pengenalan alat musik gamelan Jawa. Hala ini merupakan salah satu upaya pelestarian warisan budaya lokal yang ada di Indonesia. Selain buku, terdapat media pendukung lain sebagai pelengkap buku “Gamelan JawaKU” yaitu, sticker, gantungan kunci, poster, x-banner, dan pembatas buku.

## SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan observasi, kurangnya minat anak untuk mempelajari alat musik tradisional. Dimana pada hal ini karena oleh lingkungan yang kurang mendukung serta kecanggihan teknologi yang kurang dimanfaatkan dengan baik. Beberapa saran yang penulis tulis ini merupakan rekomendasi kepada generasi muda kreatif selanjutnya yang ingin mengembangkan dan melestarikan budaya Indonesia yang indah ini, yaitu:

1. Menambahkan penjelasan mengenai sejarah alat musik gamelan Jawa.
2. Menambahkan tembang macapat dalam karawitan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adhi, W. B. (2021). *UNESCO Tetapkan*

*Gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda*. Tempo.Co.

<https://nasional.tempo.co/read/1539995/unesco-tetapkan-gamelan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>

Adityowati, P. (2015). *Gamelan Diklaim Malaysia dan ATP, Begini Reaksi Netizen*. Tempo.Co.

<https://seleb.tempo.co/read/705131/gamelan-diklaim-malaysia-dan-atp-begini-reaksi-netizen>

Kamil, M. L. D. (2018). *Apa Saja Jenis atau Genre Gambar Ilustrasi Modern*. Dictio.Id. <https://www.dictio.id/t/apa-saja-jenis-atau-genre-gambar-illustrasi-modern/95137>

Permanawiyat Widhi, Sambodo, N., Mas'ad, & Anisya Oktaviana Anindyatri. (2020). Statistik dan Kebudayaan 2020. In H. W. Dwi (Ed.), *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jl. R.E. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan 15411* (1st ed.). Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jl. R.E. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan 15411.

Rianto, N., Sucipto, A., & Gunawan, R. D. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.

Rudiansyah, A., Bahruddin, M., & Yosep, S. P. (2015). Pengenalan Alat Musik Tradisional Pada Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2).

Saidah, N. (2018). Kajian Psikologis Terhadap Stimulasi Visual Dalam Pembelajaran Pai Untuk Anak Usia Sekolah Dasar/Mi. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 73–88.

<https://www.neliti.com/publications/284652/kajian-psikologis-terhadap-stimulasi-visual-alam-pembelajaran-pai-untuk-anak-usi>

Sarayati, S. (2020). Analisis Faktor Perilaku Seksual Pada Anak SD di SDN Dukuh Kupang II - 489 Kecamatan Dukuh Pakis Kelurahan Dukuh Kupang Surabaya. *ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga*, 1–101. <http://repository.unair.ac.id>