

PERANCANGAN POP UP BOOK AND SOUND TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN

Ilham Musyafa Asya Ari¹ Handriyotopo²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: ilhammusyafa61@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: handriyotopo@gmail.com

Abstract

One traditional Javanese art is the art of tembang dolanan which is accompanied by Javanese gamelan. Currently in school subjects, elementary school students in Surakarta are very rarely introduced, because in fact the gamelan instruments are not owned or rarely exist as a learning laboratory. Learning dolanan songs accompanied by gamelan instruments are considered less interesting and outdated, although there is a campursari instrument or single organ. The design of this pop up book book of dolanan tembang was created, as a new teaching medium aimed to make it more interesting for today's generation, especially for elementary school children to get to know the culture of traditional music which is full of meaning whose existence has been forgotten. This method of creation begins with research and interviews to elementary schools in Surakarta, brainstorming, exploring ideas, creating manuscripts, sketches, layouts, dummy, and artwork. Promotional media to introduce Pop up book is through the media of the top line of the website or social media and supporting media such as color pencils, totebag, pins and stickers, as a form to awaken the importance of loving the local culture in tembang dolanan.

Keywords: Pop up Book, Gamelan, Tembang Dolanan, promotion media.

Abstrak

Kesenian tradisional Jawa banyak macamnya, salah satunya adalah seni *tembang dolanan* yang diiringi dengan gamelan jawa. Saat ini dalam mata pelajaran sekolah siswa SD (sekolah Dasar) di Surakarta sangat jarang diperkenalkan, karena pada kenyataannya *instrument gamelan* tidak dimiliki atau jarang ada sebagai laboratorium pembelajaran. Pembelajaran *tembang dolanan* diiringi instrumen gamelan dianggap kurang menarik dan ketinggalan jaman, meskipun ada instrument campursari atau organ tunggal. Perancangan buku *pop up book tembang dolanan* ini diciptakan, sebagai media ajar yang baru bertujuan agar lebih menarik generasi masa kini terutama anak-anak sekolah dasar untuk mengenal kembali kebudayaan musik tradisi yang sarat akan makna yang keberadaannya sudah mulai dilupakan. Metode penciptaan ini dimulai dengan riset dan wawancara ke sekolah-sekolah dasar di Surakarta, melakukan *brainstorming*, eksplorasi ide, penciptaan naskah, *sketsa*, layout, *dummy*, dan *artwork*. Media promosi untuk memperkenalkan *Pop up book* ini melalui media lini atas yaitu website atau media sosial dan media pendukung seperti pensil warna, *totebag*, pin dan *sticker*, sebagai bentuk untuk menyadarkan arti pentingnya mencintai budaya lokal pada tembang dolanan.

Kata Kunci : *Pop up Book, Gamelan, Tembang Dolanan, media promosi.*

PENGANTAR

Gamelan Jawa merupakan alat musik yang muncul dari sejarah kebudayaan Jawa yang di dalam perkembangannya selalu dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang maupun pengisi suatu pagelaran adat istiadat orang Jawa. Istilah Gamelan telah lama dikenal oleh bangsa Indonesia. Bahkan tidak terbatas selingkup itu saja, melainkan juga dikenal secara populer oleh bangsa – bangsa lain di permukaan bumi ini (Bambang Yudoyono, 1984 : 15). Masyarakat diluar Indonesia terutama di barat seperti Amerika, Eropa, dan Australia menyebut musik karawitan dengan istilah musik gamelan. Istilah gamelan di Barat tidak hanya digunakan untuk menunjuk sebagian atau seperangkat alat musik gamelan tetapi juga meliputi berbagai aspek, musikal, dan kultural yang terkait dengan keberadaan dan penggunaan alat musik gamelan tersebut. Penggunaan istilah gamelan dan karawitan sudah mulai “sama” dengan yang diberlakukan di Indonesia, terutama oleh para praktisi atau akademisi yang telah berhubungan lebih jauh atau akrab dengan dunia musik gamelan (Rahayu Supanggah, 2002 : 12).

Pembelajaran musik gamelan merupakan salah satu aktivitas pendidikan yang semakin jarang dilaksanakan di sekolah, khususnya sekolah dasar. Sebagai salah satu bidang kehidupan yang penting, pendidikan mempunyai banyak fungsi, salah satunya yakni pendidikan merupakan alat untuk mentransformasi budaya. Dengan adanya pendidikan maka warisan kebudayaan suatu generasi dapat ditransformasikan ke generasi berikutnya. Akan tetapi, budaya-budaya yang bersifat lokal kurang mendapat perhatian dari para pengelola dan penentu kebijakan pendidikan. Gamelan digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah karena telah terdapat pemahaman bahwa gamelan memiliki karakteristik yang penuh dengan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan. Secara umum ada tiga aspek yang dapat dibentuk melalui pembelajaran musik gamelan yaitu aspek pengetahuan, praktek dan emosional. Kegiatan pembelajaran sangat erat hubungannya dengan ketersediaan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad Azhar, 2009 : 3)

Media merupakan benda atau alat yang mempunyai fungsi menyampaikan sesuatu pesan tertentu. Pembelajaran merupakan aktivitas komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Peran media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam proses komunikasi antara bahan ajar dan pengajar kepada pembelajar. Komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan lambang-lambang atau kata-kata, gambar, bilangan, grafik dan lain-lain (Ruslan, 17 : 2008). Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat dan dapat mempermudah dalam penyampaian materi, agar semua pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima secara keseluruhan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan desain komunikasi visual (Sumbo Tinarbuko, 2015 : 5). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media

komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar, huruf, warna, komposisi, dan *layout*.

Dewasa ini banyak muncul karya seni berupa buku yang berupa gambar yang dapat bergerak dan diimplementasikan kata-kata dan gambar kedalam bentuk tiga dimensi (3D) yang disebut *Pop up book*. Pengertian *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi (3D) serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. (Dzuanda, 2011: 1). *Pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya. Akan tetapi *pop up book* yang selama ini ada hanya menampilkan sisi visualnya saja.

Melalui perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan ini terdapat keinginan untuk menggabungkan dua media menjadi satu kesatuan atau yang disebut sebagai audiovisual. Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yakni auditif (mendengar) dan visual (melihat). Hal ini yang membuat *pop up book and sound* tembang dolanan lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Untuk dapat dinikmati dan lebih dikenal masyarakat secara luas perlu dilakukannya kampanye periklanan. Kampanye adalah kegiatan komunikasi secara terencana yang lebih moderat, terbuka, toleran, dengan waktu terbatas atau jangka pendek, dan program yang jelas, persuasif serta dapat diidentifikasi secara jelas nara sumbernya (komunikator) dan selalu berkonotasi positif (Ruslan, 2008). Sedangkan Secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media (Kasali, 1992). Untuk dapat mewujudkan kampanye periklanan perlu dilakukannya manajemen periklanan yang baik.

Manajemen periklanan memfokuskan perhatian pada analisis, perencanaan, pengendalian dan aktivitas pengambilan keputusan. Pada perencanaan kampanye periklanan *pop up book and sound* tembang dolanan agar dapat dikenal oleh masyarakat secara luas akan menggunakan media internet yaitu *Website* dan media sosial *youtube*. Media internet dipilih karena pengunanya sangat tinggi di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Kemajuan teknologi yang semakin pesat terutama internet tidak diimbangi dengan kepedulian budaya. Generasi muda terutama anak-anak kurang tertarik dengan musik tradisi gamelan yang disebabkan karena anak-anak kurang memiliki semangat dan kebangkitan niat untuk mengenal dan mau mempelajari berbagai seni dan budaya yang dimiliki Indonesia terutama musik tradisi gamelan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memutuskan untuk membuat media pengenalan alat musik gamelan melalui media *pop up book and sound* tembang dolanan yang menarik dan diharapkan menambah antusiasme anak-anak untuk lebih mengenal musik tradisi gamelan. Judul yang digunakan adalah "Perancangan *Pop Up Book and Sound* Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan". Diharapkan dengan adanya *Pop*

Up Book and Sound tembang dolanan ini anak-anak lebih mengenali keberadaan musik gamelan dan dapat mengambil pelajaran serta nilai-nilai positif yang terkandung dalam pelajaran musik gamelan serta menghargai dan melestarikan musik gamelan.

Ketika menciptakan sebuah karya, seorang desainer harus peka terhadap rangsangan yang datang dari dalam maupun dari luar dirinya sendiri. Dalam hal ini ide baru sangat diperlukan dalam melahirkan karya desain yang fungsional. Berangkat dari "Perancangan *Pop Up Book and Sound* Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Surakarta" Konsep yang dipakai dalam pembuatan karya tugas akhir ini berupa pemikiran yang mendalam tentang musik gamelan sebagai media pembelajaran. Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas maka penulis merumuskan pada masalah yaitu Bagaimana merancang *pop up book and sound* tembang dolanan sebagai media pengenalan alat musik gamelan yang menarik bagi siswa disekolah dasar? dan yang kedua Bagaimana merancang strategi media promosi, sebagai upaya pengenalan media *pop up book and sound* tembang dolanan yang tepat dengan *target audience* ?

Perancangan media ini memiliki beberapa tujuan yaitu Sebagai alternatif media pengenalan alat musik gamelan yang menarik, perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak untuk mengenal serta mencintai musik tradisi gamelan, yang sarat akan nilai-nilai kebudayaan luhur YANG KEDUA Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan diharapkan mampu mengenalkan musik gamelan kepada siswa sekolah dasar dengan media yang baru yaitu *pop up book*. Sedangkan yang ketiga Mengkampanyekan *pop up book and sound* tembang dolanan dengan media yang tepat serta efektif untuk mengenalkan kepada anak-anak. Perancangan apapun yang berhubungan dengan ilmu desain komunikasi visual selalu memiliki solusi terhadap permasalahan yang akan diselesaikan, Terdapat dua manfaat yang utama dalam penciptaan karya ini yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut yang pertama Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan sebagai upaya pengenalan alat musik gamelan diharapkan menjadi acuan perkembangan ilmu desain komunikasi visual secara umum dan diharapkan dapat menambah referensi sebagai bahan pustak, sedangkan yang kedua Secara umum manfaat praktis dari karya ini yaitu anak-anak dapat mengenal serta mencintai kebudayaan Indonesia khususnya musik tradisi gamelan.

Sumber penciptaan merupakan bagian terpenting dalam penciptaan sebuah perancangan. Karena pada bagian ini mengupas sumber ide yang akan dijadikan referensi dalam pembuatan karya. Kajian sumber penciptaan mengkaji teori baik secara bentuk, teknik, metode, maupun makna yang terkandung dalam sebuah karya yang sudah ada sebelumnya. Kajian ini juga akan ditelaah secara mendalam sehingga dapat menghasilkan karya seni yang bernilai baik dari visual, teknik maupun dari pesan yang ingin disampaikan. Proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa referensi yang relevan untuk mendukung penciptaan ide dan konsep diantaranya karya dari Patrick Moore yang berjudul *The Space Shuttle Action Book*. Buku ini diterbitkan pertama kali pada tahun 1983 oleh penerbit *Random House* dan diproduksi oleh *Carvajal* di Columbia. Buku ini menceritakan program pesawat milik NASA yang memiliki misi untuk menjelajah bulan. Dalam buku ini

menggunakan teknik - teknik *paper engineering* yang cukup rumit yang dirancang oleh Vic Duppa-Crane yang merupakan insiyur kertas terbaik di Inggris pada tahun 1980-an.

Referensi kedua dari karya ini adalah buku yang diberi judul *Rasa Sayang Sing and Record Fun Book*, produksi dari Peyron Singapore. Buku ini sangatlah menyenangkan karena didalamnya berisikan lirik lagu anak Indonesia dan dipadukan dengan ilustrasi yang menarik karya dari Aditya Peratama. Lirik lagu-lagu anak dalam buku ini juga dibuat dalam versi bahasa Inggris yang diterjemahkan oleh Lok Lee Jiun & Serene Ding. Bagian kanan buku *Rasa Sayang* ini terdapat panel *sound*, yang ketika ditekan dapat mengeluarkan suara lagu-lagu anak diantaranya “Rasa Sayange”, “Anak Kambing Saya”, “Burung Kakak Tua”, “Nina Bobo”, “Lenggang Kangkung”, “Bengawan Solo” dan “Gelang Sepatu Gelang” bernuansa *folksongs* yang dinyanyikan oleh Kezia Evana Jaya.

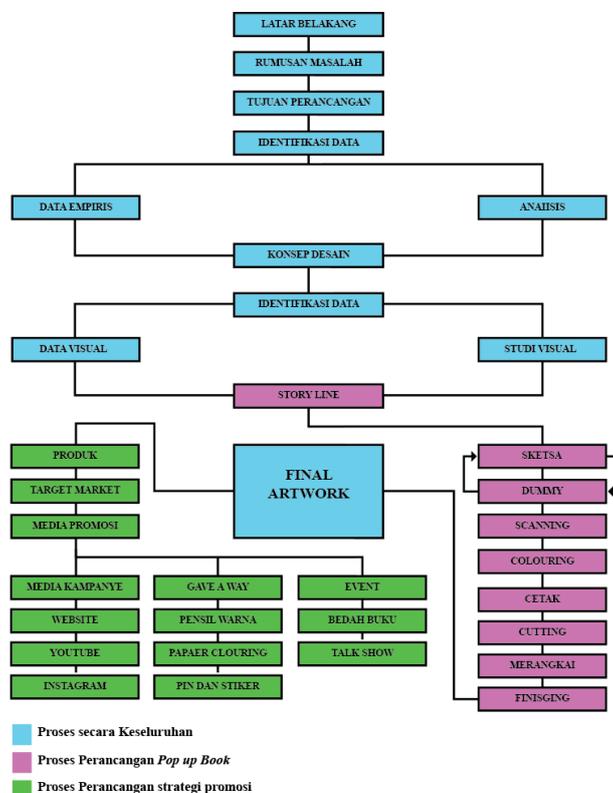
Referensi ketiga dari karya ini adalah buku yang diberi judul *Pop Up Junior Dongoeng* terbitan penerbit Erlangga For Kids tahun 2009. Buku ini berisikan 20 halaman dengan dimensi 22 cm x 27 cm, buku ini sangat menyenangkan dengan *full pop up* disetiap halamannya dipadukan dengan komposisi layout dan warna yang menarik. Buku ini ditulis oleh A.J.Wood dengan cerita dongeng yang menarik. Alasan menggunakan buku *Pop Up Junior Dongoeng* sebagai sumber tinjauan penciptaan adalah penggunaan warna yang cerah dan memikat mata pada pandangan pertama serta dilengkapi dengan karakter -karakter lucu disetiap halamannya yang seolah - olah bergerak pada saat membuka halamannya. Kekurangan dari buku ini adalah teknik *pop up* yang digunakan sangat sederhana dan cenderung monoton dengan format buku yang *landscape*.

Referensi keempat dari karya ini adalah tugas akhir dari Andy Abdillah mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Ande - Ande Lumut Cerita Rakyat Indonesia*. Alasan menjadikan tugas akhir Andy Abdillah sebagai referensi dalam karya ini adalah sama-sama menggunakan teknik *pop up* sama seperti dalam pengkaryaan *pop up book and sound* tembang dolanan. Penggunaan warna dalam *pop up book* *ande ande lumut* juga sangat menarik yaitu menggunakan teknik *digital painting* yang membuat gambar terlihat nyata dan membuat efek tiga dimensi sehingga membuat tampilan ilustrasi menjadi sangat menarik. Penggunaan teknik *couluring digital painting* juga diterapkan dalam perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan.

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau *Artwork*. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya.

Tahap realisasi merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan karya perancangan *pop up book and*

sound tembang dolanan diantaranya: persiapan bahan, pemberian pola atau desain, pembentukan, dan finishing akhir. Langkah - langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang terdapat *flow chart* dibawah ini :



Gambar 1 : Sistematika Dalam Perciptaan Kekaryaannya
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

PEMBAHASAN

A. Jenis - Jenis Instrumen

Menurut bentuknya, instrumen gamelan bisa menjadi dua macam, ialah bilahan atau *wilahan* dan *pancaon*, yang termasuk bilahan antara lain keluarga *Saron* dan keluarga *Gender*, sedangkan instrumen yang masuk kelompok *Pencon* antara lain dari keluarga *Bonang*, *Kenong*, *Kempul* dan *Gong*. Gamelan yang lengkap biasanya mempunyai beberapa jenis instrumen antar lain: *Bonang*, *Gendher*, *Gambang*, *Rebab*, *Saron*, *Ceplung*, *Kenong*, *Kethuk*, *Kempyang*, *Kemplung*, dan *Gong Ageng*.

B. Buku Sebagai Sumber Pengetahuan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku elektronik, yang mengandalkan perangkat seperti, komputer tablet, telepon seluler untuk membacanya. Menurut Lynch-Brown, Carl M dan Tomlinson. (1999) buku bergambar adalah

buku yang banyak mengandung ilustrasi, untuk berbagai derajat dan penting untuk dinikmati dalam cerita. Untuk alasan ini, ilustrasi gambar dalam buku-buku dikatakan integrasi cerita. Ilustrasi dalam buku-buku bergambar menyediakan plot aktual atau informasi konsep serta petunjuk untuk jalan tokoh, setting, dan suasana hati. Selama periode waktu, evolusi dan seleksi buku gambar menjadi kenikmatan membaca bagi anak.

C. *Pop Up Book* Dalam Desain Komunikasi Visual

Menurut Bluemel dan Taylo, (2013) memberi pengertian *pop up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Sedangkan menurut Joko Muktiono. (2003), *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan.

Mendukung dari kedua pendapat diatas, menurut Dzuanda. (2011) menjelaskan pengertian *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Berlandaskan beberapa pendapat di atas, *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan.

Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* akan jauh lebih menyenangkan. Pembuatan *pop-up* adalah melalui proses lipat, potong, dan tempel untuk mendapat sebuah bentuk yang diinginkan. Ketika *pop up book* dibuka terdapat keunikan efek 3 dimensi yang dapat menarik minat pembacanya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Sedangkan Menurut (Bluemel dan Taylor, 2012) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop up book*, yaitu untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.

Dibandingkan dengan buku cerita anak yang biasa, *pop up book* dapat lebih memberikan kenikmatan dalam membaca cerita. Dalam menikmati *pop up book*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik melalui sentuhan, pengamatan atau bahkan melalui suara yang disajikan dalam *pop up book*. Unsur kejutan yang dimiliki *pop up book* dapat menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan suatu cerita sehingga membuat anak semakin gemar untuk membaca.

D. Manfaat Audio Dalam *Pop Up Book*

Musik merupakan salah satu cabang seni yang selalu dijumpai dalam keseharian. Musik sendiri mempunyai banyak fungsi, antara lain sebagai media komunikasi, alat hiburan, pendidikan, dan kesehatan. Dalam perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan ini ilustrasi musik bertujuan untuk mengiringi aksi selama cerita ilustrasi yang ada dalam

kekaryaannya ini. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood ilustrasi dalam *pop up book*. Penggabungan media visual dalam hal ini kaitannya dengan *pop up book* serta audio sebagai musik latar yang sesuai dengan tema ilustrasi pada setiap halaman *pop up book*, musik menjadikan *pop up book and sound* tembang dolanan ini menjadi *mix media* audiovisual, yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam upaya memperkenalkan instrumen musik gamelan sekaligus pengenalan lagu *tembang dolanan* anak. Menurut Yudhi. (2013), menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran audiovisual, diantaranya keterbatasan jarak dan waktu, Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, **dan** mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa. Dengan adanya media audiovisual, dalam hal ini *pop up book and sound* tembang dolanan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa terhadap musik tradisi musik gamelan.

E. Perancangan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan ini adalah untuk mencari alternatif media pembelajaran musik gamelan yang selama ini ada, Perancangan *buku pop up* gamelan diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak untuk mengenal serta mencintai musik tradisi gamelan, yang sarat akan nilai-nilai kebudayaan luhur. Selain tujuan kreatif diperlukan juga Strategi kreatif yang merupakan langkah untuk menyampaikan pesan dari seorang desainer atau perancang kepada masyarakat secara luas. Hal ini penting karena pesan yang disampaikan kepada target harus dapat diterima dengan baik.

1. Target Market dan Target Audiens

Anak-anak sebagai target audiens, tidak memiliki kekuatan dalam membeli sesuatu berdasarkan keinginan mereka. Anak-anak membutuhkan Orang tua sebagai *decision maker*, maka selain anak-anak sebagai target audiens ditetapkan juga orang tua sebagai target market. Target tersebut tidak lepas dari unsur-unsur berikut ini :

a. Demografi Target Market

- Usia : Rentang usia 25-35 tahun
- Jenis Kelamin : Wanita dan Pria
- Kelas Sosial : Menengah s/d Atas
- Pekerjaan : Karyawan

b. Demografi Target Audience

- Usia : 7 -12 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : TK - Sekolah dasar
- Kelas sosial : Menengah s/d Atas

F. Metode Perancangan

1. Menentukan Tema

Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan bertemakan alat musik gamelan jawa. Tema tersebut dipilih karena kurangnya alternatif media dalam proses pengenalan kembali kepada anak - anak tentang musik tradisi gemelan yang sudah mulai ditinggalkan. Tema perancangan *pop up book* ini adalah pengenalan instrumen musik gamelan yang disertai dengan *sound books* tembang dolanan bocah sebagai sara pendukung untuk lebih memperjelas pengenalan suara dari instrumen gamelan. perancangn ini merupakan pengabungan dua media menjadi satu yaitu audiovisual.

2. Menentukan Judul *Pop up Book*

Perancangan sebuah buku terdapat dua elemen yang mendasari dalam menyusun judul buku. Judul utama dalam sebuah buku harus pendek dan mudah di ingat, sementara sub-judul pada dasarnya memberitahu pembaca tentang manfaat serta fungsi lain dari sebuah buku. Perancangan *pop up book* ini ditujukan kepada anak-anak yang menjadi target utama, maka dari itu pemilihan judu dan sub judul harus semanarik mungkin, karena cover buku merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap keputusan pembaca untuk membaca buku. “Tembang Dolanan *Sing and Pop up Fun Book*” adalah judul yang cocok dalam kekaryaannya ini, judul yang sangat simpel namun dapat menonjolkan karakter isi buku sebelum membua buku tersebut.

3. Menentukan Gaya Ilustrasi

Gaya sebuah ilustrasi haruslah sesuai dengan *terget market* agar dapat dicapai komunikasi yang efektif dengan anak-anak yang merupakan *target market* dalam perancangan karya ini. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan *pop up book* gamelan ini menggunakan gaya ilustrasi digital painting. Dengan menggunakan teknik ini gambar ilustrasi yang dihasilkan bias lebih nyata dan tentunya juga mengunakan warna-warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Gaya ilustrasi dalam kekaryaannya ini adalah gaya kartun anak-anak yang sederhana dan lucu, yang diharapkan anak-anak tertarik. Salah satu inspirasi gaya ilustrasi dalam kekaryaannya ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 : Inspirasi gaya ilustrasi
(Sumber : Richard Jhonson,2017)

4. Menentukan Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap ilustrasi serta mewakili suasana kejiwaan seseorang dalam berkomunikasi, warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan dalam penglihatan sehingga mampu memunculkan rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat (Kusrianto, 2007 : 46). Dengan memperhatikan keharmonisan warna ilustrasi yang akan digunakan, warna-warna yang akan digunakan dalam karya ini ialah warna yang ceria untuk menarik hati anak-anak untuk membaca buku “Tembang Dolanan”.

5. Menentukan gaya penulisan

Gaya penulisan dalam perancangan pop up book gamelan ini menggunakan dua bahasa yang pertama bahasa baku, bahasa Indonesia, yang kedua menggunakan bahasa jawa. Bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan keterangan tentang instrumen gamelan yang akan dikenalkan dan bahasa jawa digunakan untuk penulisan lirik tembang doalanan yang menggunakan bahasa jawa. Naskah dibuat singkat atau pendek agar tidak membosankan dan tidak terlalu banyak tulisan. Karena dalam perancangan *pop up book* gamelan ini lebih diutamakan pada ilustrasi serta teknik *pop up book*, yang diharapkan dapat menarik minat baca anak-anak.

6. Menentukan Jumlah Halaman

Jumlah halaman dalam perancangan *pop up book* “Tembang Dolanan Sing and Pop up Fun Book” adalah dua puluh halaman dengan dibagi menjadi dua buah buku jadi masing-masing enam halaman dengan *pop up* di setiap halamannya. Tiap halaman terdapat bentuk *pop up* dari instrumen gamelan yang mempermudah mengenalkan kepada anak-anak karena berbentuk tiga dimensi. Setiap halaman menggunakan tampilan *full colour* untuk membangun suasana dari bentuk-bentuk *pop up* menjadi lebih nyata.

7. Typografi

Typografi merupakan salah satu yang tidak dapat dilupakan karena meskipun dalam sebuah *pop up book* dominan gambar ilustrasi. Seperti type huruf di beberapa type huruf mampu memberikan kesan pesan dan suasana seperti kesan berat, ringan, lembut, kasar, cantik, jelita dan lainnya (Handriyotopo, 2004). Teks pada perancangan ini diinginkan untuk memperkenalkan nama instrument gamelan yang terdapat pada perancangan *pop up book* ini dan juga sebagai penulisan lirik pada setiap halaman yang bertujuan untuk pembaca agar bisa *sing a song* tembang dolanan yang terdapat pada perancangan ini. Font yang digunakan dalam perancangan ini ialah *aver regular* dan *aver bold*.

8. Menentukan Story Line

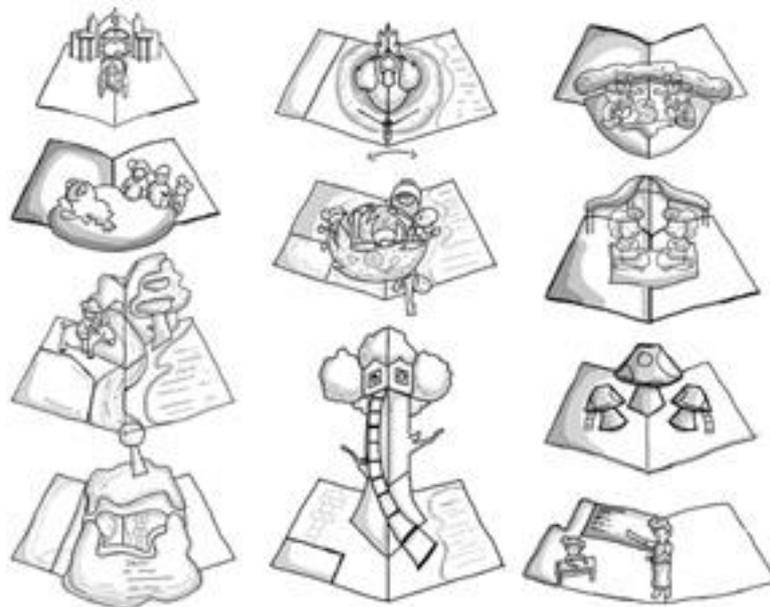
Halaman	Ilustrasi Pop Up Book	Audio
Halaman 1	Pada halaman pertama berisikan instrumen Kendhang yang merupakan instrument utama dalam mengatur irama musik gamelan. Pada halaman ini berlatar belakang pemandangan suasana persawahan dan terdapat ilustrasi bocah anakan yang sedang menggembalakan kerbau.	Tembang bocah lir ilir

Halaman 2	Halaman kedua berisikan instrumen Gender yang berlatar belakang rumah pohon dan terdapat anak-anak sedang bermain dengan riang gembira. Rumah pohon merupakan tempat dimana anak-anak saling bertemu dan bermain	Tembang Sue Ora Jamu
Halaman 3	Halaman ketiga berisikan instrumen Saron yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> orang <i>menyunggi wakul</i> akan tetapi orang tersebut <i>gembelengan</i> yang menyebabkan wakul yang dibawanya menjadi tumpah berantakan.	Tembang bocah gundul gundul pacul
Halaman 4	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Gambang</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> mentok yang sedang bermalas-malasan di dalam kandang.	Tembang Mentok-mentok
Halaman 5	Halaman kelima berisikan instrumen <i>Bonang</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> suasana dari atas langit memandang ke arah bumi dan terdapat anak-anak yang sedang bermain ketika sedang terjadi bulan purnama.	Tembang Padhang bulan
Halaman 6	Halaman keenam berisikan instrumen <i>Rebab</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang pangeran yang sedang naik kuda yang diikuti para ajudannya.	Tembang Jaranan
Halaman 7	Halaman ketujuh berisikan instrumen <i>Celempung</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seseorang yang berkunjung kerumah orang atau bertamu (<i>dayoh</i>). Pada halaman ini terdapat ilustrasi rumah, sungai, karpet dan seekor anjing.	Tembang Dayoh
Halaman 8	Halaman kedelapan berisikan instrumen <i>Suling</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang anak kecil yang sedang duduk memainkan lutut.	Tembang Sluku-sluku bathok
Halaman 9	Halaman kesembilan berisikan instrumen <i>kenong</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> perkebunan jamur yang besar, di kebun jamur itu merupakan tempat yang asik untuk anak-anak bermain.	Tembang Jamuran
Halaman 10	Halaman kesepuluh berisikan instrumen <i>kethuk</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i>	Tembang Gotri
Halaman 11	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Kempul</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang guru yang sedang mengajar kepada murid-muridnya	Tembang Siji Loro Telu
Halaman 12	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Gong</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> sekumpulan anak-anak yang bermain cublak cublak	Tembang Cublak-cublak sueng

Tabel 1 : *Storyline pop up book and sound tembang dolanan*
 (Sumber : Ilham Musyafa, 2017)

9. Menentukan Sketsa

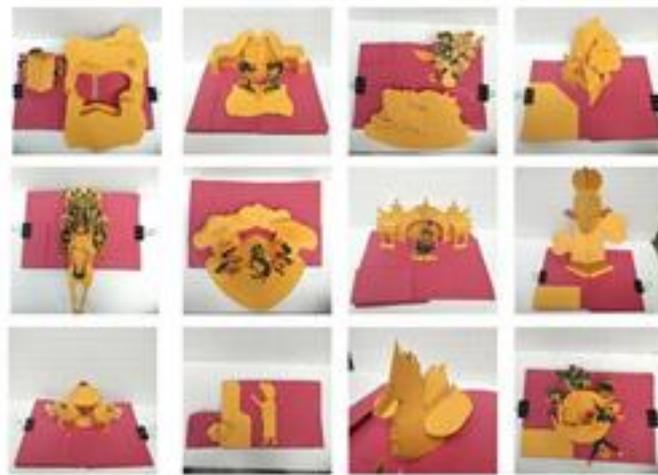
Proses pembuatan *pop up book* ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar dengan menggunakan *software photoshop*, karena dengan menggunakan *software* proses sketsa bisa lebih cepat dan mudah karena lebih mudah direvisi. Pembuatan sketsa ini dimaksudkan sebagai visualisasi dari *storyline* dan untuk menemukan bentuk ilustrasi serta teknik *pop up* yang akan digunakan.



Gambar 3 : Sketsa *pop up book and sound* tembang dolanan
(Sumber : Ilham Musyafa, 2017)

10. Dummy

Tahap kedua dalam perancangan karya ini ialah proses *dummy*, proses ini adalah proses pembuatan sketsa bentuk tiruan atau contoh gambaran *mock up* dari *pop up book* gamelan sebelum nantinya di cetak dan di produksi. *Mock up* pada awalnya dibuat dengan kertas putih polos yang dibentuk sesuai dengan teknik *pop up* yang ada pada *story board*. Pada dasarnya pembuatan *pop up* tidak bisa langsung bisa menemukan bentuk yang diinginkan, maka dari itu perl banyak percobaan dan cukup memakan waktu serta tenaga.



Gambar 4 : Sketsa *pop up book and sound* tembang dolanan
(Sumber : Ilham Musyafa, 2017)

11. Scaning

Setelah *dummy* sudah jadi tahap selanjutnya adalah proses scanning pola *pop up*. Proses ini adalah proses pemindahan pola *pop up* yang berupa potong-potongan kertas menjadi bentuk pola digital yang kemudian menjadi panduan dalam tahap *coloring* dan sebagai *guide outline* pada proses *cutting*.

12. Colouring

Setelah pola *dummy pop up* di *scan* tahap selanjutnya adalah tahap *colouring*, proses ini adalah proses pewarnaan pola *pop up* menjadi file digital yang kemudian di *print out* menjadi bentuk buku *pop up*. Proses *colouring* ini menggunakan teknik *digital painting* menggunakan *software photoshop*.



Gambar 5 : Sketsa *pop up book and sound* tembang dolanan
(Sumber : Ilham Musyafa, 2017)

13. Cetak

Setelah melalui tahap digital, yang meliputi tahap *outline* dan *coloring* tahap selanjutnya adalah tahap cetak. Pada tahap ini menggunakan mesin digital printing dengan

high quality. Pada perancangan *pop up book* tembang bocah ini menggunakan kertas *carton paper* 310 gsm unruk bagain dalamnya, sedangkan untuk sampulnya menggunakan kertas art paper 150 gsm dan dilapisi carton 4ml agar manjadi *hard cover*.

14. *Cutting*

Proses cetak telah selesai, tahap selanjutnya adalah proses *cutting* atau pemotongan pola *pop up* menjadi bagian-bagian kecil. Proses ini menguakan alat manual seperti *cutter*, gunting dan penggaris.

15. *Merangkai*

Setelah proses *cutting* telah selesai proses selanjutnya adalah tahap perangkaian pola menjadi bentuk *pop up* yang diinginkan. Proses ini sangat memerlukan ketelitian dalam proses perangkain. Alat yang dibutuhkan seperti lem kertas, *dobel tape* dan isolasi.

16. *Finishing*

Tahap ini adalah tahap terahir dari semua proses yang ada, tahap ini meliputi proses koreksi serta merapikan bagian-bagian yang kurang rapi.

G. *Recording Musik Tembang Dolanan*

Tahap pertama dalam *recording* musik tembang dolanan bocah untuk perancangan *pop up book* gamelan ini adalah mencari referensi musik tembang bocah yang sudah ada. Tracking disebut juga dengan istilah *take*, *record*, atau *ngetrack*. Traking adalah proses merekam instrumen, namun dalam karya ini menggunakan MIDI (Musical Instrument Digital Interface) yang menjadi lebih mudah karena proses perekaman tidak menggunakan instrumen asli, hanya cukup menggunakan *plug in* suara instrumen gamelan. dengan menggunakan MIDI proes *recording* menjadi lebih mudah dan cepat. Setelah melalui proses *tracking* tahap selanjutnya adalah proses *mixing*. *Mixing* adalah proses mencampur *multitrack* menjadi sebuah lagu utuh. pada digital *recording* seperti yang digunakan dalam karya ini menggunakan DAW (*Digital Audition Workstation*) dan *software* yang digunakan adalah Cubase. Proses *mixing* inilah dilakukan editing seperti *balancing*, *panning*, *staggering* pemberian efek *equalisasi*, *compress* dan sebagainya sesuai kebutuhan lagu yang ingin dihasilkan.

Mastering adalah tahap akhir dalam proses *recording*. *Mastering* bisa disebut juga sebagai sentuhan akhir yang membuat musik menjadi lebih detail terdengar. Proses *mastering* seperti menghilangkan *nois* secara keseluruhan dan menstandarkan volume *broadcast internasional*. Proses *recording* musik tembang dolanan dibantu oleh :

Studio : SoundWord

Vocal : Rahasti Ega Kinanti

Sound Creator: Lulus Amstrong

H. *Rangkaian Elektronik Music Box*

Dalam perancangan elektronik diperlukan yang namanya mikrokontroler. mikrokontroler adalah sebuah chip yang berfungsi sebagai pengontrol rangkaian elektronik dan umunya dapat menyimpan program didalamnya yang bertujuan untuk mengontrol

semua komponen yang terhubung dengan mikrokontroler. Lalu dibutuhkan juga seperti micro sd untuk menyimpan lagu yang akan dimainkan dan tidak lupa juga *power bank* sebagai penyimpan daya untuk dapat memainkan musik. Pada perancangan *music box* tembang dolanan ini dibutuhkan sebuah rangkaian elektronik yang dapat memainkan musik dan memberikan *output* suara. Sebelum merakit sebuah rangkaian dibutuhkan komponen-komponen diantaranya:

- a. Brd 0019 Auduino Nano V3 Atmega3
- b. Nwt 0016 Micro Sd Card Spi Modul
- c. Psu 00080 Tp 4056 1a Lipo Batt Ch
- d. Power Bank
- e. Saklar On/Off

Dalam perancangan *music box* ini dibantu oleh :

Studio : Yoyok Elektro

Konseptor : Yoyok

Eksekutor : Alvian

I. Musik Box Cassing

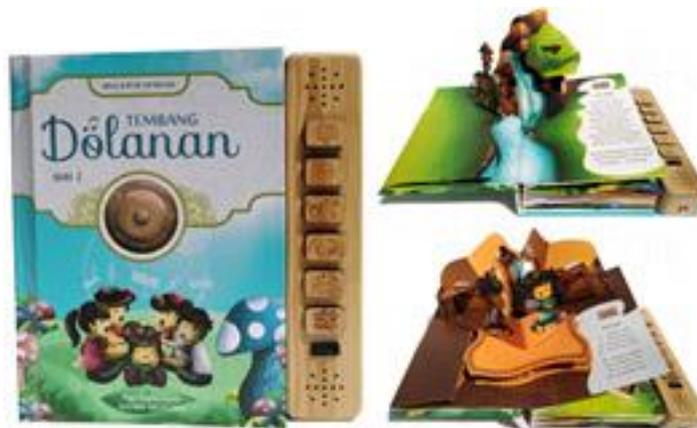
Dalam perancangan sebuah alat elektronik selalu dibutuhkan yang namanya *cassing* untuk melindungi rangkaian elektronik yang ada didalamnya. Jika tidak menggunakan pelindung atau *cassing* dapat beresiko keruskan pada rangkaian elektronik karena sifatnya yang rentan rusak apabila tidak dilindungi dengan *cassing*.



Gambar 6 : Sketsa *pop up book and sound* tembang dolanan
(Sumber : Ilham Musyafa, 2017)

Tahap pertama perancangan ialah dengan membuat sketsa menggunakan software adobe photoshop, merancang sketsa dengan teknik digital lebih mempermudah apabila ada revisi dan lebih mudah dalam membuat bentuk yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah pembuatan ukuran yang presisi menggunakan software Adobe Illustrator untuk nantinya dilakukan proses *engraved*. Proses *engraved* adalah proses mengukir dan memotong kayu menggunakan mesin yang proses pengerjaannya menggunakan sinar laser yang membuat hasil biasa menjadi lebih rapi dan presisi. Tahap kedua yaitu pemilihan bahan baku. dengan pertimbangan beberap aspek baik itu kemanan, kenyamanan, ketahan terhadap prilaku anak-anak yang kurang hati-hati. Perancangan karya ini ingin menonjolkan unsur alami serta ramah lingkungan serta aman bagi anak-anak. Tahap terakhir yaitu *finishing*, tahap ini meliputi proses penghalusan dengan amplas setelah itu pelapisan kayu agar terlihat mengkilap serta menonjolkan motif alami kayu.

J. Hasil Karya



Gambar 6 : Visualisasi Karya Final Buku Tembang Dolanan
(dok. Ilham Musyafa, 2018)

K. Media Promosi

1. Website

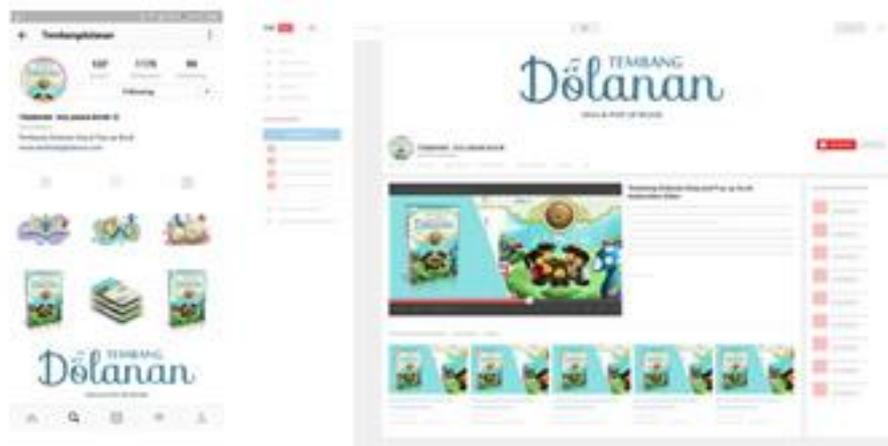
Website adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini. Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tidak terbatas, untuk memperoleh website sebagai media yang efektif dalam memasarkan produk ataupun menyampaikan informasi diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi website yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal.



Gambar 7 : Visualisasi *Homepage* Tembang Dolanan
(dok. Ilham Musyafa, 2018)

2. Media sosial Instagram dan youtube

Instagram digunakan sebagai media promosi yang efektif dan relevan pada saat ini. Instagram digunakan untuk menyampaikan informasi perihal waktu dan tanggal *launching pop up book* tembang dolanan. Instagram dan youtube dipilih sebagai media promosi karena pengguna instagram yang cukup besar yang pengunanya dari berbagai macam kalangan, diharapkan pemilihan media media sosial mengena sasaran milenial.



Gambar 8 : Visualisasi *Chanell Youtube* Tembang Dolanan
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

3. Poster

Poster digunakan sebagai media penyampain informasi tentang tanggal *laouncing*, tempat serta waktu pelaksanaan. Poster ini ada dua macam yang pertama poster cetak dan yang keda poster digital. Poster cetak nantinya akan ditempatkan di papan pegumuman toko buku seperti gramedia, toga mas karisma dan mading sekolah dasar di kota

Surakarta, sedangkan poster online akan ditempatkan sebagai banner di website dan media sosial.



Gambar 9 : Visualisasi Poster Tembang Dolanan
(dok. Ilham Musyafa, 2018)

4. X banner

X banner digunakan sebagai media pada saat peluncuran buku pop up, yang berfungsi sebagai media informasi tentang buku pop up gamelan kepada *target market* dan *target audience* yang hadir. Menggunakan mmt vinyl 80 x 180 cm 260gr.



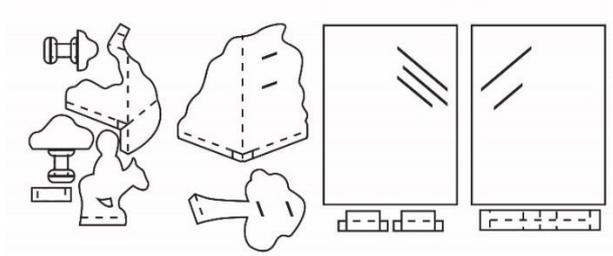
Gambar 10 : Visualisasi X-Banner Tembang Dolanan
(dok. Ilham Musyafa, 2018)

5. Pensil Warna



Gambar 12 : Visualisasi Pensil Warna Tembang Dolanan
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

6. Paper Page Colouring



Gambar 13 : Visualisasi Paper Page Colouring Tembang Dolanan
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

7. Visualisasi promosi melalui desain Pin, Sticker dan Totebag



Gambar 14 : Desain Totebag, Pin, dan Sticker Tembang Dolanan
(dok. Ilham Musyafa, 2018)

KESIMPULAN

Perancangan sebuah buku anak – anak tentang pengenalan instrumen yang berkonsep audiovisual dengan menampilkan teknik *pop up* dan musik tembang dolanan menjadi sebuah media baru yang lebih menyenangkan. Melalui desain dan materi yang representatif , buku *Tembang Dolanan sing and pop up book* dapat digunakan sebagai media pengenalan instrumen gamelan yang menyenangkan dan sekaligus mempelajari kembali lagu – lagu tembang dolanan bocah yang mungkin saat ini sudah jarang dinyayikan dan diperlukan media promosi yang tepat dan menarik untuk dapat mendukung produk buku tembang dolanan agar produk dapat dikenal dan diminati sampai tangan konsumen dengan baik dan sesuai dengan tujuan diciptakannya produk *pop up* tembang dolanan. Konsep visual dengan pendekatan *pop up* lebih menarik dipadukan dengan instrumen lagu digital dalam kotak kayu berbahan jati Belanda karena sangat menarik teksturnya. Strategi penciptaan *pop up book* memadukan dunia musik digital yang dipadukan dengan ornamen tradisi diadopsi sedemikian rupa menjadi tanda ikonik sebagai penunjuk instrumen. Perpaduan penciptaan buku gamelan mainan dolanan antara buku cetak kreatif *pop up book* dan visualisasi instrumen lagu tersebut dalam kotak kayu merupakan bentuk mix media kreatif buku dalam mempersuasi anak-anak untuk mencintai lagu-lagu dolanan agar diiringi instrumen gamelan agar tetap lestari.

Bagi perancang kreatif lainnya untuk bisa mengeksplorasi karya dalam komunikasi visual menarik dalam buku *pop up book* dengan tema dan pesan yang lain, diperlukan dalam usaha melestarikan budaya bangsa seperti halnya pada mainan dan lagu tembang dolanan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar.2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Adi, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi Publisher.
- Bambang ,Yudoyono. 1984. *Gamelan Jawa : Awal – Mula, Makna, dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Karya Unipress.
- Bluemel & Taylor. 2012. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*.
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? `Gatokaca`*.33. California: ABC-CLJO, LLC.
- Handriyotopo. 2004. *Peranan Perancang Komunikasi Visual*. Jurnal Ornamen, Vol.1 No.1. Januari Penerbit: ISI Surakarta Pres
- Lynch-Brown, Carl M dan Tomlinson. 1999. *Essentials of children's `literature*. United States of America: Allyn And Bacon.
- Rahayu Supanggah. 2002. *Bothekan Karawitan 1*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Sumbo Tinarbuko.2015. *Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS
- Taylor, R.H dan Bluemel, N.L. 2003. *Pop-up books: an introductory guide*, Emerald.
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Goup.

Jurnal Library ITS Undergraduate, (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses pada 25 Desember 2016 pukul 12.25.

<http://www.printninja.com> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.

<http://www.lidyschoonensboeken.nl> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.