

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
WADITRA PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI
KAWASAN SAUNG UDJO**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 18 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aris Kurniawan S.Sn., M.Sn.

NID/NIDK: 0424057001

Dosen Pembimbing II



Dr. Agustina Kusuma Dewi, S.Sos.,
M.Ds.

NID/NIDK: 0403088105

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI WADITRA PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KAWASAN SAUNG ANGKLUNG UDJO

GRIVALDIS JIHAD, ARIS KURNIAWAN, AGUSTINA KUSUMA DEWI

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : valdisjihad.1@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan zaman memiliki dampak buruk pada eksistensi alat musik kesenian sunda/waditra, hal ini dapat dilihat dari pergeseran nilai dan minat masyarakat modern yang sangat nampak memperlihatkan penurunan perhatian terhadap alat musik ini. Waditra semakin terpinggirkan dan terancam keberlanjutannya. Kehilangan perhatian pada waditra memiliki dampak yang lebih dalam, yaitu merusak ekosistem budaya dan mengurangi kesempatan bagi generasi muda untuk terhubung dengan warisan budaya mereka. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pendidikan mengenai waditra perlu ditingkatkan untuk memastikan eksistensinya tetap hidup dalam era yang terus berkembang ini. Maka dari itu perlunya sebuah media yang dapat menjadi solusi untuk membantu memperkenalkan waditra terkhusus angklung pada anak secara ilustratif, selain itu juga diperlukannya pengenalan tempat budaya tersebut dapat bertahan hidup (Saung Angklung Udjo Bandung) sehingga anak tidak hanya mengenal namun dapat mengaplikasikan kecintaannya dengan mengunjungi rumah budaya secara langsung.

Kata kunci: alat musik, anak, angklung, ilustratif, Saung Angklung Udjo

ABSTRACT

Changing times have had a negative impact on the existence of Sundanese/waditra musical instruments, this can be seen from the shift in values and interests of modern society which very clearly shows a decrease in attention to these musical instruments. Waditra is increasingly marginalized and its sustainability is threatened. Losing attention to waditra has a deeper impact, damaging cultural ecosystems and reducing opportunities for young people to connect with their cultural heritage. Therefore, efforts to preserve and educate waditra need to be increased to ensure their existence continues to exist in this ever-evolving era. Therefore, there is a need for media that can be a solution to help introduce waditra especially angklung to children illustratively, besides that it is also necessary to introduce cultural places that can survive (Saung Angklung Udjo Bandung) so that children not only know but can apply their love by visiting cultural houses directly

Keywords: musical instrument, child, angklung , illustrative, Saung Angklung Udjo

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya secara bahasa adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh kelompok orang yang membentuk suatu bangsa, dan sesuatu yang diwariskan dari generasi ke generasi. Hal yang diwariskan, tentu saja bukan hanya cara hidup/ adat istiadat semata, melainkan kesenian para leluhur yang di perkenalkan pada setiap keturunan dengan harapan dapat dilestarikan secara turun temurun agar tidak sampai punah, adapun bentuk fisik dari budaya tersebut biasanya dimunculkan wujudnya pada karya seni, sehingga bermunculanlah apa yang kita kenal sebagai seni daerah. Karya seni sendiri memiliki aneka ragam jenis, salah satu contohnya yaitu alat musik sunda/ waditra. Tylor percaya bahwa budaya adalah sesuatu yang diwariskan dari generasi ke generasi dan merupakan cara manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Definisinya ini menjadi salah satu konsep dasar dalam studi antropologi dan membentuk dasar bagi pemahaman kita tentang budaya hingga saat ini. Edward Burnett Tylor (1832-1917)

Pada tahun 2010, Angklung diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda Manusia oleh UNESCO (Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa). Pengakuan ini diberikan kepada "Angklung" sebagai warisan budaya yang berasal dari provinsi Jawa Barat, Indonesia. Pengakuan dari UNESCO ini memiliki tujuan untuk mempromosikan dan melindungi praktik-praktik tradisional yang memiliki nilai budaya, sosial, dan historis yang besar, serta untuk mendorong kesadaran dan penghargaan global terhadap keragaman budaya.

Pengakuan sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh UNESCO menunjukkan pentingnya peran angklung dalam budaya Jawa Barat dan Indonesia secara keseluruhan, serta upaya untuk melestarikannya sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya dunia.

Saung Angklung Udjo adalah sebuah pusat seni dan budaya yang terletak di Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Tempat ini terkenal karena menjadi rumah bagi pertunjukan seni angklung yang menghidupkan tradisi dan budaya Sunda. Saung Angklung Udjo didirikan oleh Udjo Ngalagena, seorang seniman dan budayawan asal Sunda. Udjo Ngalagena lahir pada tahun 1929 dan memiliki kecintaan mendalam terhadap seni dan budaya Sunda. Dia percaya bahwa seni angklung dapat menjadi alat untuk melestarikan budaya Sunda dan mendidik generasi muda tentang kekayaan budaya lokal. Saung Angklung Udjo menjadi daya tarik wisata bagi pengunjung yang ingin menikmati pertunjukan seni angklung, belajar tentang proses pembuatan alat musik angklung, dan memahami lebih dalam tentang budaya Sunda. Mereka menampilkan pertunjukan yang menggabungkan musik angklung, tarian tradisional, serta cerita-cerita budaya lokal. Menurut JPPI (Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia), angklung diakui sebagai identitas Indonesia secara resmi pada 16 November 2010 oleh UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa) (Yudiawati, 2021).

Berkat upayanya dalam melestarikan budaya Sunda dan mempromosikan seni angklung, Udjo Ngalagena dan Saung Angklung Udjo telah mendapatkan berbagai penghargaan baik dari tingkat lokal hingga internasional. Namun hal ini menimbulkan suatu kekhawatiran yakni hilangnya Minat lokal dengan meningkatnya fokus pada atraksi wisatawan, minat lokal terhadap budaya asli dapat merosot. Generasi muda terlihat lebih tertarik pada budaya

global daripada tradisi lokal mereka sendiri, yang dapat mengakibatkan pemudaran tradisi angklung dari dalam masyarakat sendiri.

Maka dari itu, perancangan buku ilustrasi ini memiliki fokus yakni memperkenalkan alat musik tradisional Sunda terkhusus angklung kepada anak-anak sekolah dasar (terkhusus anak-anak pribumi). Dalam upaya ini, tidak hanya alat musik itu sendiri yang diperkenalkan, tetapi juga unsur-unsur penting dalam budaya Sunda yang meliputi silih asah, asih, dan asuh. Melalui cerita anak yang melibatkan interaksi antar para tokoh, perancangan ini bertujuan untuk menjalin pengenalan yang bermakna dan menghibur. Menurut Rampan dalam Subyantoro (2007:10), cerita anak merupakan cerita sederhana namun kompleks. Kesederhanaan tersebut ditandai dengan syarat wacana baku serta kualitas yang tinggi, akan tetapi tidak rumit atau ruwet, sehingga lebih komunikatif

Dalam buku ilustrasi ini, para tokoh akan terlibat dalam petualangan yang melibatkan alat musik angklung. Konsep silih asah, semangat saling membantu, akan tercermin dalam cara tokoh-tokoh ini bekerja sama untuk memahami dan memainkan angklung dengan baik. Kemudian, prinsip asih, yang menekankan pada rasa kasih sayang dan empati, akan diwujudkan melalui interaksi penuh kebaikan antara tokoh-tokoh, mengajarkan tentang pentingnya berbagi dan mendukung satu sama lain. Sementara itu, nilai asuh akan tercermin dalam panduan dan bimbingan tokoh-tokoh yang lebih berpengalaman kepada yang lebih muda dalam mempelajari alat musik tradisional ini.

Dengan bumbu interaksi antartokoh yang menarik, buku ilustrasi ini akan mengajak pembaca, terutama anak-anak sekolah dasar, untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain memperkenalkan alat musik angklung, buku ini akan menjadi sarana yang efektif dalam memasukan pemahaman nilai-nilai budaya Sunda, seperti kerjasama, kasih sayang, dan pendidikan melalui pengalaman cerita yang menggugah imajinasi dan pengetahuan. Buku ilustrasi merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak usia dini karena mengandung banyak ilustrasi visual, warna, dan cerita sederhana yang disajikan dengan tampilan menarik. Hal ini membuat anak-anak tertarik untuk membacanya dan lebih mudah bagi mereka untuk memahami cerita daripada hanya melihat kata-kata (Amalia Zati, 2018; Dwi & Zati, 2018).

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pembuatan buku ini adalah memperkenalkan angklung dengan tempat budaya angklung Saung Angklung Udjo dengan melibatkan beberapa aspek yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan berkesan kepada anak-anak sebagai pembaca.

a. Sebagai Media Pengenalan Budaya Lokal

Buku ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal, khususnya budaya angklung dan tradisi di Saung Angklung Udjo, kepada generasi muda. Anak-anak akan diajak untuk mengenal dan menghargai kekayaan budaya daerah mereka.

b. Sebagai Simulasi Pengalaman

Buku ilustrasi ini dapat diarahkan untuk memberikan pengalaman kepada anak-anak tentang mengunjungi tempat budaya angklung secara tidak langsung ke dalam bentuk penggambaran ilustrasi. Mereka dapat menjelajahi suasana tempat melalui gambar-gambar yang dapat mengidentifikasi urutan kunjung pada rumah budaya (Saung Angklung Udjo).

c. Interaktivitas dan Imajinasi

Merangsang imajinasi anak-anak dan mengajak mereka untuk berinteraksi dengan cerita melalui ilustrasi dan penyajian cerita. Hal ini dapat memberi mereka kesempatan untuk "mengunjungi" tempat budaya angklung dalam pikiran mereka.

d. Pengenalan Angklung sebagai Alat Musik

Buku ini dapat membantu anak-anak memahami apa itu angklung, bagaimana cara bermainnya, dan bagaimana bunyi yang dihasilkannya. Ilustrasi yang jelas dan informatif dapat membantu menjelaskan konsep ini dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak.

e. Menambah pemahaman pentingnya Pelestarian Budaya

Mengajarkan anak-anak tentang pentingnya melestarikan budaya dan tradisi. Mereka dapat memahami bagaimana Saung Angklung Udjo berkontribusi dalam menjaga warisan budaya melalui pengenalan angklung kepada masyarakat.

f. Menginspirasi Kunjungan Nyata

Menjadi suatu pengantar yang menginspirasi anak-anak dan keluarga mereka untuk benar-benar mengunjungi Saung Angklung Udjo. Dengan pembawaan cerita yang dikemas dengan baik, diharapkan anak-anak merasa tertarik untuk melihat tempat tersebut secara langsung (SAU).

g. Pemahaman tentang Kerjasama

Buku ilustrasi ini menggambarkan bagaimana angklung dimainkan secara berkelompok. Ini dapat mengajarkan anak-anak tentang kerjasama, harmoni, dan pentingnya saling mendukung dalam menciptakan musik.

1.3 Manfaat Perancangan

Memberikan wawasan dengan penyajian yang edukatif melalui bahasa anak tentang alat musik sunda angklung beserta tempat tinggal angklung (SAU sebagai rumah angklung).

Dengan menggabungkan pengenalan angklung, tempat budaya angklung, dan azas Sunda "Asah, Asih, Asuh" sebagai bumbu dalam pengemasan cerita, Konsep ini membantu membentuk karakter yang seimbang dan berbudi pekerti baik pada anak. Mereka akan tumbuh menjadi individu yang memiliki kecerdasan, etika, dan empati. Manfaat pendidikan yang beragam dapat dicapai, termasuk pengembangan budaya, nilai-nilai positif, pemahaman tentang kerjasama, dan penghormatan terhadap warisan tradisional. Dengan ini mereka paham akan potensi daerah dalam bidang seni yang dimiliki sebagai lapisan masyarakat kalangan anak-anak di Indonesia.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan model design thinking yang memiliki lima tahapan (Liedtka & Salzma, 2017). Model ini terdiri dari lima tahapan Diantaranya :

1. Empathize

Tahap ini melibatkan upaya untuk memahami dengan mendalam perspektif dan pengalaman pengguna atau konsumen. Ini melibatkan pengamatan langsung, wawancara, dan interaksi yang mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tantangan yang dihadapi oleh mereka.

2. Define

Setelah memahami pengguna dengan baik, tahap ini berfokus pada merumuskan masalah dengan jelas dan mendefinisikan tantangan yang harus diatasi. Ini melibatkan merumuskan pernyataan tugas yang konkret dan fokus.

3. Ideate

Tahap ini mendorong pembuatan berbagai ide kreatif untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Tim atau individu berusaha untuk berpikir di luar batas dan menghasilkan sebanyak mungkin opsi solusi yang beragam.

4. Prototype

Ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat prototype atau representasi visual dari solusi. Prototype ini dapat berbentuk model fisik, atau bahkan sketsa kasar, tergantung pada jenis perancangan.

5. Testing

Prototype yang telah dibuat diuji dengan pengguna atau konsumen yang sesungguhnya. Tujuan uji coba ini adalah untuk memperoleh umpan balik langsung tentang kinerja dan efektivitas prototipe dalam menyelesaikan masalah yang ada. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan pada prototype.

2.2 Metode pengumpulan data

Tahap 1: Empathize

Dilakukan riset awal tentang angklung, Saung Angklung Udjo, dan audiens target (anak-anak sekolah dasar). Dengan memahami kebutuhan terhadap perancangan, minat, dan tingkat pemahaman mereka terhadap alat musik angklung. Dilakukan wawancara pada seorang pekerja lapangan di Kawasan SAU (Pengumpulan data).



Gambar 1. Wawancara & observasi (SAU)

Narasumber : Kang Ryan

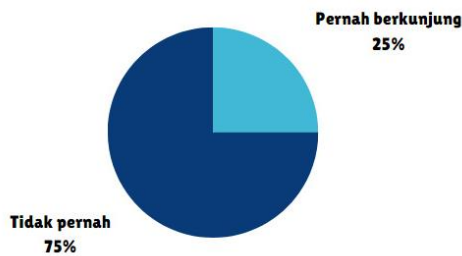
Catatan : Narasumber merupakan keturunan Alm. Bapak Udjo

- Narasumber berkata bahwa saung angklung Udjo tidak memiliki literatur yang cocok untuk anak
- Narasumber merasa literatur mengenai angklung/ waditra pendukung sangat minim pada anak seperti halnya ilustrasi, dia menuturkan bahwa media cetak / digital yang mengangkat pembahasan angklung lebih sering menggunakan teknik fotografi saja dan itu dirasa membosankan
- Perlu diperkenalkan juga budaya sunda mengenai tutur kata bahasa atau bersifat melalui tindakan untuk dapat memperkenalkan watak pribumi yang ramah dalam kontennya

Selain itu saya melakukan pendataan pada anak SDN Cikutra, saat pendataan saya mendapat 32 responden (Kelas 4F sekolah dasar). Pendataan dilakukan dengan memberikan kuesioner online, proses pendataan dibantu oleh wali murid.

Pendataan Survey bertujuan mengetahui sejauh mana pengetahuan tentang alat musik angklung.

Data Kunjungan :

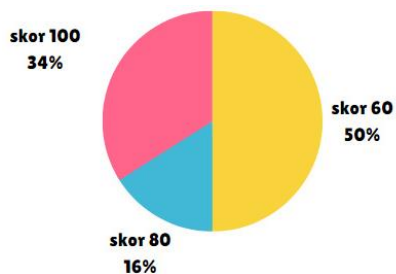


Gambar 2. Data Persentase Kunjungan

Jumlah responden yang pernah berkunjung: 25% dari 32 yakni 8 anak

Dan responden yang tidak pernah berkunjung: 75% dari 32 yakni 24 anak

Data Pengetahuan :



Gambar 3. Data Persentase Kunjungan

Dari 32 responden anak yang ada, hasil survei menunjukkan bahwa :

- 11 anak (34%) memberikan skor 100.
- 5 anak (16%) memberikan skor 80.
- 16 anak (50%) memberikan skor 60.

Pertanyaan yang diajukan :

1. Angklung merupakan alat musik yang berasal dari daerah ?
2. Apa bahan utama pembuatan alat musik angklung ?

3. Bagaimana cara bermain angklung ?
4. Apa nama tempat budidaya alat musik angklung di Bandung ?
5. Apakah angklung dapat dimainkan secara individu ?

Kesimpulan Data :

1. Masih terdapat anak yang dapat menjawab dengan sempurna, namun tidak dengan persentase besar
2. Masih banyak anak yang belum pernah mengunjungi Saung Angklung Udjo Bandung

Analisis SWOT

Strengths (Kekuatan):

1. **Warisan Budaya yang Kaya:** Saung Angklung Udjo memiliki warisan budaya yang kaya, termasuk angklung Sunda, yang dapat menjadi basis konten yang menarik dalam buku ilustrasi.
2. **Pusat Pendidikan Budaya:** Saung Angklung Udjo merupakan pusat pendidikan budaya yang memfasilitasi pembelajaran tentang waditra angklung dan budaya Sunda secara menyeluruh.
3. **Potensi Edukasi dan Hiburan:** Buku ilustrasi memiliki potensi untuk memberikan pendidikan dan hiburan sekaligus, menjadikannya alat yang efektif dalam memperkenalkan anak-anak pada waditra dan budaya lokal.

Weaknesses (Kelemahan):

1. **Keterbatasan Akses:** Tidak semua anak sekolah dasar memiliki akses ke Saung Angklung Udjo untuk pengalaman langsung. Hal ini dapat membatasi pemahaman yang mendalam terhadap budaya angklung.
2. **Tingkat Minat:** Anak-anak mungkin memiliki minat yang beragam terhadap budaya dan alat musik tradisional. Beberapa mungkin kurang tertarik terhadap angklung.
3. **Keterbatasan Ruang Lingkup:** Buku ilustrasi memiliki keterbatasan dalam menggambarkan pengalaman langsung dan interaksi yang terjadi di Saung Angklung Udjo.

Opportunities (Peluang):

1. **Peningkatan Kesadaran Budaya:** Dengan adanya buku ilustrasi, kesadaran anak-anak terhadap budaya lokal dan alat musik tradisional dapat ditingkatkan.
2. **Pendekatan Interaktif:** Penggunaan elemen interaktif dalam buku, seperti ilustrasi dan aktivitas yang dapat dicoba oleh anak-anak, dapat membangkitkan minat dan pemahaman yang lebih baik.

3. **Pendidikan di Sekolah:** Buku ilustrasi dapat digunakan dalam program pendidikan di sekolah untuk mengenalkan budaya lokal kepada anak-anak.

Threats (Ancaman):

1. **Tren Budaya Global:** Pengaruh tren budaya global bisa mengabaikan budaya lokal, termasuk alat musik tradisional seperti angklung.
2. **Tingkat Penerapan:** Buku ilustrasi harus dirancang dengan baik agar sesuai dengan usia anak-anak sekolah dasar dan dapat menggugah minat mereka.
3. **Kompetisi Media:** Buku ilustrasi bersaing dengan media lain yang lebih interaktif seperti aplikasi pendidikan digital, yang dapat memengaruhi daya tarik dan efektivitas buku ilustrasi.

a. Problem statement

Kurangnya minat generasi muda mengunjungi tempat pelestarian budaya diluar kunjungan yang dilakukan sekolah.

Kurangnya bahan literatur yang cocok bagi anak sekolah dasar mengenai kebudayaan terkhusus angklung (secara pemabawaan visuallebih banyak menggunakan teknik fotografi ketimbang ilustrasi) penyampaian tersebut masih dirasa tidak cocok untuk anak.

b. Problem Solution

Orang tua/ wali dapat memaksimalkan penggunaan media buku ilustrasi pada anak. Buku ilustrasi dapat menjadi materi penghibur sekaligus bahan literatur yang mudah dikaji anak dengan bantuan orang dewasa.

Meningkatkan angka pengetahuan anak tentang alat musik angklung dapat dilakukan dengan cara pengemasan menarik ke dalam bentuk media pendekatan anak seperti buku ilustrasi cerita bergambar, dengan penjabaran judul yang menarik, akan memunculkan rasa ingin tahu pada anak.

c. What to say

"Rasa ingin tahu adalah guru yang sebenarnya"

d. How to say :

Merancang buku ilustrasi dengan cara mengenalkan angklung sebagai alat musik tradisional dengan penetapan pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan seperti kerjasama, apresiasi terhadap budaya, kegembiraan dalam belajar dan memperkenalkan Saung Angklung Udjo sebagai tempat budaya tinggal pada anak-anak usia 9-12 tahun.



Gambar 4. Fokus perancangan Target Audiens

Personifikasi Target Audiens



Gambar 5. Personifikasi Target

Target adalah pelajar SDN Cikutra Bandung bernama Kaulika, sekolahnya sering mengadakan kunjungan ke tempat kesenian dalam rangka edukasi. Dia menghabiskan sebagian besar harinya di Sekolah dengan mengikuti rangkaian kegiatan keagamaan dan kebudayaan, seperti ekstrakurikuler karawitan, dan memiliki peminatan dalam memasuki suatu sanggar budaya.

Tahap 2: Define

(Penetapan data dan fokus perancangan)

Mendefinisikan tujuan buku ilustrasi, seperti mengenalkan angklung sebagai alat musik tradisional, memperkenalkan Saung Angklung Udjo sebagai tempat budaya, dan menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi anak-anak. Penetapan pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui buku ilustrasi, seperti kerjasama, apresiasi terhadap budaya, dan kegembiraan dalam belajar.

NEEDS Anak usia 9-12 tahun (sekolah dasar kelas 3 sampai 6) perlu diperkenalkan tentang kekayaan budaya, karena berada pada rentang usia yang sudah dapat menyerap informasi dengan baik.	FEARS Ketakutan anak-anak saat melakukan pembelajaran adalah bertanya, sebagian mereka masih cenderung malu untuk bertanya.
WANTS Anak-anak cenderung ingin memiliki, respon ini dapat dilihat ketika memegang dan memainkan sesuatu yang di lihatnya.	DREAMS Kebanyakan dari anak-anak sebenarnya merasa penasaran namun membutuhkan media pembelajaran pendukung yang tidak membingungkan, dan sesuai dengan informasi yang bisa mereka tangkap

Gambar 6. Target Insight

Dari hasil analisis insight, anak-anak lebih menyukai bermain sambil belajar, mereka lebih menyukai gambar ilustratif yang mudah ditiru, dengan penyajian yang sederhana dan mudah untuk diserap.

Tahap 3: Ideate

Melakukan sesi brainstorming saat perancangan untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait konten, ilustrasi, dan narasi yang akan ada dalam buku. Mempertimbangkan juga untuk menggabungkan cerita fiksi dan azas sunda dengan informasi tentang angklung dan Saung Angklung Udjo. Membuat daftar konsep ilustrasi dan halaman-halaman dalam buku, seperti urutan kunjung, adegan belajar angklung, dan penampilan di atas panggung, dikemas menarik dengan cerita anak.

Menurut Nurgiyanto (2005:217) cerita anak merupakan karya sastra anak berupa prosa mengisahkan peristiwa atau pengalaman yang berdasarkan urutan waktu benar dialami seseorang ataupun dapat berupa imajinasi mengisahkan dunia anak-anak.

Pembuatan pemisahan bagian-bagian perencanaan naskah jalannya cerita, pembuatan cerita berdasarkan teks diketik terlebih dahulu yang kemudian akan dipindahkan ke bentuk sketsa kasar pada tahap awal.

Konten Buku	Fungsi
Intro	Sebagai penjelasan cerita awalan kunjungan
Urutan kunjungan	Penjelasan mengenai detail urutan wawasan yang didapat saat kunjungan
Azas Sunda	Memperkenalkan adat istiadat sunda dalam bersikap
Angklung : 1. bahan 2. Cara bermain 3. Jenis/ perkembangan 4. Pelestarian	penjelasam Informasi detail dengan pendekatan anak
Kesimpulan	Memperkenalkan inovasi angklung modern + Menegaskan kembali bahwa tempat yang sudah dikunjungi bernama Saung Angklung Udjo Bandung

Gambar 7. Perancangan visual dan isi fokus bahasan per bab

Tahap 4: Prototype

Beralih ke pembuatan sketsa kasar atau storyboard. Pada awalnya saya menggambarkan tata letak halaman, ilustrasi, dan teks pada buku gambar secara manual. Disini saya belum memasukan deskripsi per tiap gambar. Masih hanya fokus pada gambaran kasar cerita.



Gambar 8. Sketsa kasar manual

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI WADITRA PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KAWASAN SAUNG ANGKLUNG UDJO

Beralih ke pembuatan sketsa atau storyboard digital tahap awal. Saya sudah memasukan deskripsi teks per tiap gambar, cerita sudah Nampak lebih rapi.



Gambar 9. Rancangan Sketsa digital dan story board

Bentuk ilustrasi sudah disempurnakan. Visualisasi karakter sudah terbentuk lebih rapi dan pewarnaan sudah menyesuaikan area warna.



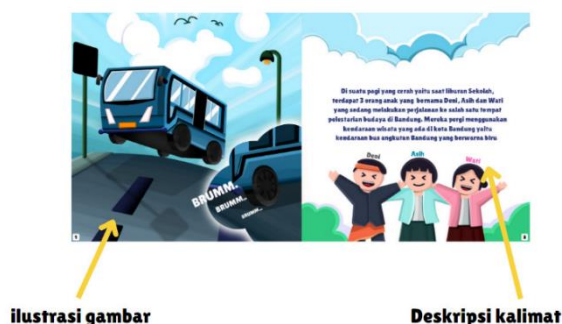
Gambar 10. Penyempurnaan visual berdasarkan umpan balik bimbingan

Tahap 5: Test

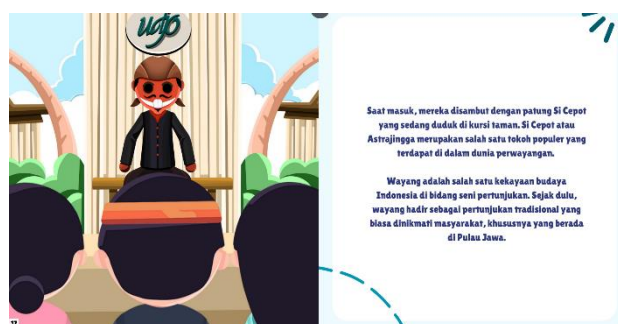
Uji sampel saya coba lakukan terhadap anak usia 10 tahun kelas 4 SD. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa audiens memberikan respons positif terhadap buku ini, konten gambar dan ilustrasi yang memisah berhasil memudahkan audiens anak untuk mengikuti alur cerita, dia selalu merasa mendapatkan waktu jeda baca dengan memperhatikan visual.



Gambar 11. Uji test buku



Gambar 12. Konten penyajian materi pada buku



Gambar 13. urutan kunjungan

Konten buku dibagi menjadi 2 bagian yaitu ilustrasi bergambar dan deskripsi kalimat, pembagian ini dimaksudkan sebagai jeda cerita untuk mengkomunikasikan setiap gambar dan deskripsi alur. Hal ini berhasil dalam mengkomunikasikan cerita dengan baik. Alur dalam teks cerita akan berhubungan dengan segala hal seperti peristiwa, konflik, klimaks hingga bagaimana cerita itu selesai. Sudjiman (1987:29) menyatakan bahwa alur merupakan peristiwa diurutkan sehingga dapat membangun sebuah cerita.

Alur kunjungan akan benar benar memvisualisasikan serta menjelaskan semua hal yang dapat anak temukan pada SAU, sebagai contoh: Patung cepot yang sedang duduk di kursi taman pada halaman depan SAU

Pada tahap ini masih dilakukan evaluasi terhadap hasil uji coba, dengan memperhatikan dan mempertahankan elemen yang berhasil menarik minat anak-anak dan yang perlu diperbaiki.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Perancangan Buku

WISATA KE KAMPUNG ANGKLUNG

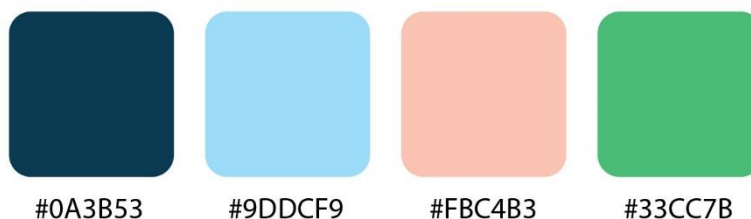
Gambar 14. Judul buku

Creative approach

Pendekatan kreatif dengan pembagian konten, gambar dan deskripsi yang terpisah, read and pay attention to the pictures (baca dan perhatikan gambar).

Buku ini berjudul "Wisata Ke Kampung Angklung", mengajak pembaca untuk merasakan suatu petualangan dalam mengenal budaya tanpa secara langsung mengungkapkan tujuannya, yaitu Saung Angklung Udjo. Melalui narasi yang penuh misteri dan detail deskripsi pada cerita, buku ini membawa pembaca dalam perjalanan yang tak hanya menggugah imajinasi, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu. Saat buku ini dibuka, pembaca akan dihadapkan pada atmosfer gambaran kampung yang kaya akan tradisi dan kehidupan sehari-hari, angklung dan azas sunda dalam bersikap.

Pemilihan Skema Warna



Gambar 15. Skema warna buku "Ilustrasi ke Kampung Angklung"

Warna yang digunakan memiliki kesan lembut dengan saturasi warnanya tidak terlalu tinggi hal ini sangat cocok, mengingat target audiens adalah anak-anak pada rentang umur 9-12 tahun yang cenderung menyukai warna yang fun dan tidak membuat mata sakit karena warna tidak terlalu kontras dilihat. Karena target audiens perancangan ini laki-laki dan Perempuan maka penggunaan warna biru lebih dominan (sebagai warna multigender)

Tone and Maner

Dalam Perancangan ini diperlukan tone dan manner yang sesuai yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang sesuai terhadap audiens, Untuk tone and manner yang dipakai dalam perancangan ini adalah fun & fresh

Pemilihan Typeface

Typeface: Borsok, Lilita One

Headline

BORSOK
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Gambar 16. Borsok font

Bodytext

Lilita One
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

Gambar 17. Lilita One font

3.2.1 Studi Karakter (melalui pendekatan tontonan pada anak)



Gambar 18. Studi Karakter Target Audiens SD

Karakter yang saya jadikan contoh yaitu karakter yang memiliki pendekatan anak dengan visualisasi gambar yang tidak realistis sebagaimana contoh memiliki kepala yang besar. Karakter disesuaikan berdasarkan apa yang biasa mereka tonton di televisi. Sesuai dengan teknografis audiens (anak-anak).

3.2.2 Studi Karakter Sunda

Kebaya dan Sarung (Perempuan): Kebaya Sunda umumnya memiliki desain yang simple namun elegan. Kain sarung yang melingkari pinggang juga merupakan bagian penting dari pakaian ini. Kebaya dan sarung Sunda sering digunakan pada acara-acara adat atau upacara resmi. (Asih & Wati).

Baju Pangsi sunda (Laki-laki): Pria Sunda sering mengenakan baju pangsi, yaitu kemeja panjang potongan longgar. Baju pangsi ini biasa dipadukan dengan sarung, yang biasanya hanya dililitkan di pinggang. Penambahan kombinasi ini dipadukan lagi dengan ikat kepala yang memberikan penampilan yang khas. (Deni & Pak Ahmad).

3.3 Desain Karakter

a. Deni

Deni digambarkan sebagai anak Sekolah Dasar yang memiliki sifat aktif dengan selalu ingin menjawab suatu pertanyaan sambil belajar. Deni adalah anak yang pemberani dalam melangkah. Deni mewakili azas Sunda "Asah"



Gambar 19. Deni



Gambar 20. Deni (adean)

b. Asih

Asih digambarkan sebagai anak Sekolah Dasar yang memiliki sifat penasaran yang tinggi terhadap sesuatu, dia selalu aktif bertanya, dia bukan anak yang pemalu untuk belajar, namun dia selalu terlihat murung ketika tidak puas akan sesuatu. Asih seperti namanya mewakili azas Sunda "Asih"



Gambar 21. Asih



Gambar 22. Asih (adean)

c. Wati

Wati digambarkan sebagai anak Sekolah dasar yang memiliki sifat humoris dan perhatian pada temannya, dia memiliki sifat kepedulian yang tinggi. Wati mewakili azas Sunda "Asuh"



Gambar 23. Wati



Gambar 24. Wati (Penokohan)

Semua karakter (Asih, Wati, Deni) memiliki penggambaran mencakup semua azas Sunda, hanya saja pada cerita, masing-masing lebih mendominasi satu azas

d. Pak Ahmad

Pak Ahmad adalah seorang pemandu wisata, dia memiliki sifat yang ramah dan bersahabat dengan anak-anak yang berkunjung.



Gambar 25. Pak Ahmad



Gambar 26. Pak Ahmad (Penokohan)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI WADITRA PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KAWASAN SAUNG ANGKLUNG UDJO



Gambar 27. Dimensi dan Format

Dimensi dan Format

- Judul buku : Wisata ke Kampung Angklung
- Ukuran Buku : 20cm x 22 cm
- Jumlah halaman : 64
- Halaman : Berwarna
- Jilid : Perfect Binding
- Cover/Finishing : Hard Cover, laser panas
- Jenis kertas : art paper 250 gram

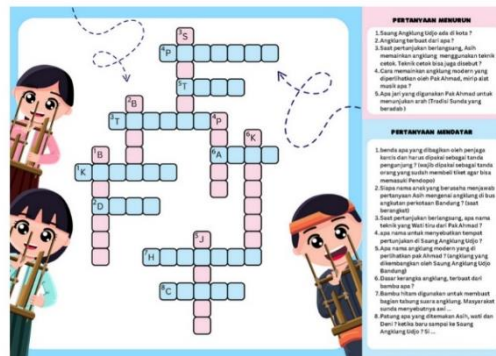


Gambar 28. Buku "Wisata Ke Kampung Angklung"

3.4 Media tambahan

a. Teka Teki silang

Teka teki silang disimpan di bagian belakang buku sebagai media interaktif pendukung agar pembaca (anak) dapat mengetahui seberapa jauh pemahamannya terhadap angklung dengan cerita yang dibawakan buku, media ini dimaksudkan agar pembaca dapat mau mengulas kembali untuk menemukan intisari ilmu pada buku.



Gambar 29. Teka teki silang anak

b. Paper Figure

Terdapat 3 buah template paper figure yang disematkan pada halaman terakhir buku yakni Deni, Asih dan Wati yang bisa pembaca/anak rakit.

Merakit "paper figure" melibatkan anak-anak dalam tindakan fisik, seperti memotong, melipat, dan mengelem. Ini membantu mereka belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi. Selain itu juga dengan merakit, anak-anak menjadi lebih terlibat dan mengenal para tokoh cerita dengan baik. Hal ini membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih konkret.



Gambar 30. Template figure



Gambar 31. Paper Figure

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI WADITRA PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KAWASAN SAUNG ANGKLUNG UDJO

c. Pin & Stiker

Terdapat 1 desain pin yang diikat pada pembatas halaman pada buku. Selain itu terdapat juga stiker yang diselipkan Bersama template paper figure

Pin dan stiker adalah benda yang selalu bisa diaplikasikan oleh anak yang harapannya agar anak selalu dapat mengingat dari mana benda itu berasal, buku "Wisata ke Kampung Angklung"



Gambar 32. Pin



Gambar 33. Stiker

Mockup poster :



Gambar 34. Poster

4. KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi dengan judul “Wisata Ke Kampung Angklung” memiliki potensi besar untuk memperkenalkan budaya angklung secara edukatif dan menarik. Meskipun memiliki beberapa tantangan, buku ilustrasi ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempertahankan dan meningkatkan apresiasi terhadap budaya waditra angklung Sunda pada anak. Buku ilustrasi yang dikemas dengan menarik menawarkan pembelajaran yang lebih menghibur dan interaktif. Ilustrasi yang cerah dan cerita yang menghibur membuat pembelajaran tentang budaya angklung menjadi menyenangkan dan menggugah minat anak.

Menurut pengakuan anak, membaca buku ilustrasi ini dengan penambahan media interaktif tambahan seperti pembuatan paper figure dan teka teki silang merupakan hal yang menyenangkan, karena dengan hal itu, mereka dapat bisa lebih mengenal tokoh yang terlibat dalam cerita buku dan merasa memiliki alasan untuk mengulas kembali detail menarik dalam buku untuk menjawab soal, dengan begitu diharapkan hal ini dapat menambah daya ingat mereka dalam belajar, karena dengan pengalaman belajar yang menarik, harapannya ilmu lebih mudah terserap.



Gambar 35. Dokumentasi ketertarikan wisatawan pribumi

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT. Yang telah memberikan petunjuk, rahmat, dan kekuatan kepada saya selama proses pembuatan tugas akhir ini. Tak lupa juga terima kasih yang sangat besar pada ibu saya tercinta yang senantiasa menuntun saya untuk tidak pernah menyerah dalam kondisi apapun, seberat apapun ujian yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran maupun kehidupan, dia selalu memberikan dukungan motivasi tidak terhingga. Saya juga berterima kasih kepada ayah dan adik-adik saya, yang selalu ada meluangkan waktu untuk saya, terima kasih yang sebesar besarnya.

Tak lupa terima kasih banyak untuk dua sahabat saya Naufal dan Dirga yang selalu mendukung saya dengan selalu memberikan support system yang baik, selalu memberikan masukan dan saran yang membangun, mereka selalu menasihati saya untuk tidak mudah menyerah.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang Bapak dan Ibu berikan dalam proses penyusunan tugas akhir saya. Proses ini tak hanya melibatkan upaya saya, tetapi juga bimbingan berharga yang telah Bapak dan Ibu berikan.

Terima kasih teruntuk bapak dan ibu pembimbing saya, Aris Kurniawan S.Sn., M.Sn. , dan Dr. Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds. yang telah memberikan arahan, panduan, dan waktunya dalam mengarahkan saya selama penulisan tugas akhir ini. Saya sangat menghargai kesabaran dan dedikasinya dalam membantu saya mengatasi setiap tantangan yang saya hadapi.

Bimbingan Bapak dan Ibu tidak hanya membantu saya dalam menghasilkan tugas akhir ini, tetapi juga membentuk cara pandang dan keterampilan yang lebih baik. Saya sangat menghargai dedikasi dan kesabaran Bapak dan Ibu dalam membantu saya mengatasi kendala-kendala yang muncul selama proses perancangan saya ini.

Umpan balik konstruktif yang Bapak dan Ibu berikan telah memberikan pandangan yang berharga bagi pengembangan tugas akhir ini. Setiap saran dan masukan yang Bapak dan Ibu berikan benar-benar membantu saya memperbaiki dan mengembangkan gagasan-gagasan saya.

Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan dalam segala hal yang dilakukan. Saya berharap suatu hari nanti saya juga bisa memberikan dampak positif pada orang lain sebagaimana yang Bapak dan Ibu lakukan pada saya.



Gambar 36. Dokumentasi Sidang Akhir

Daftar Rujukan:

Saung Angklung Udjo - Wisata Keluarga yang Menarik di Bandung. (2014). Diakses di 19 Mei 2023, dari <https://anekatempatwisata.com/wisata-bandung-saung-angklung-udjo/>

Alat Musik Asli Indonesia yang Telah Diakui UNESCO. Diakses di 18 Mei 2023 dari (cnnindonesia.com).

Qothrunnada, K. (2023). Cara Melestarikan Budaya Daerah Agar Tidak Hilang? Ini Jawabannya. Diakses di 18 Mei 2023, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5744192/cara-melestarikan-budaya-daerah-agar-tidak-hilang-ini-jawabannya>

Anwar, I. (2023). Manfaat Memperkenalkan Alat Musik Angklung pada Anak. Diakses 19 Mei 2023, dari <https://tirto.id/manfaat-memperkenalkan-alat-musik-angklung-pada-anak-gyNC>

Irfansyah, A., & Irfansyah, A. (2022). 5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami - Eduparx Blog. Diakses 18 Mei 2023, dari <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>

Edward Burnett Tylor (1832-1917). Definisi Budaya.5 Pengertian Kebudayaan Menurut Para Ahli. (2023). Di akses 21 Mei 2023 dari : <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli>

Rampan. Cerita anak. Dalam Subyantoro (2007) Diakses di 19 Mei 2023 dari : <https://123dok.com/article/cerita-anak-landasan-teoretis-kajian-pustaka-landasan-teoretis.6zkvd1pq>

Amalia Zati, V. D. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. Bunga Rampai Usia Emas, 4(1), 18–21.

Yudiawati, H. (2021). Manajemen Pelestarian Angklung sebagai Warisan Budaya Takbenda. 7(1), 31–44.

Nurgiyantoro. Tokoh. (2005), Indonesia, B. (2023). Pengertian Tokoh. Di akses 19 Mei 2023, dari : <https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html>

Sudjiman. Alur. (1987), Azis, Y. (2022). Pengertian, Fungsi dan Bagian Alur Cerita - Penerbit Bukunesia. Diakses 19 Mei 2023, dari <https://bukunesia.com/bagian-alur-cerita/>

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI WADITRA PADA ANAK SEKOLAH
DASAR DI KAWASAN SAUNG ANGKLUNG UDJO

"Design Thinking" lima tahapan (Liedtka & Salzman, 2017 Irfansyah, A., & Irfansyah, A. (2022). 5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami - Eduparx Blog. Retrieved 18 Mei 2023, dari <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>