

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian merupakan hasil karya sebagai ungkapan keindahan dan ekspresi manusia. Kesenian akan terus bermunculan, namun terdapat kesenian tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu. Setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian tradisionalnya masing-masing. Kesenian tradisional memiliki beragam macam, terdapat nyanyian atau musik, penggabungan tari dengan musik, dan lain-lain (Irhandayaningsih, 2018:20).

Yo pra kanca dolanan ing njaba

Padhang wulan padhange kaya rina

Rembulane sing ngawe-awe

Ngelingake aja padha turu sore

Lirik lagu di atas merupakan lirik dari lagu Jawa yang berjudul *Padhang Wulan* atau Padang Bulan dalam Bahasa Indonesia. *Padhang Wulan* merupakan salah satu lagu permainan anak-anak Jawa. Lagu permainan anak-anak dapat disebut juga sebagai *tembang dolanan* yang termasuk dalam kesenian tradisional. Kata *tembang dolanan* berasal dari bahasa Jawa, *tembang* yang berarti nyanyian atau lagu, dan *dolan* berarti permainan. *Tembang dolanan* biasanya digunakan untuk mengiringi permainan anak-anak. *Tembang dolanan* bukan hanya lagu biasa, tetapi terdapat filosofi tertentu pada tiap lagunya. *Padhang Wulan* di atas memiliki makna yakni mengajak teman-teman berkumpul dan bercengkrama di luar rumah pada malam hari, sekaligus untuk menikmati suasana dan pemandangan langit dan rembulan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Yang Maha Kuasa atas ciptaan-Nya (Farida et al., 2016:155).

Farida, dkk. (dalam Sukisno, 2021:30) menjelaskan bahwa saat ini *tembang dolanan* sudah jarang, bahkan tidak pernah lagi dinyanyikan oleh

anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu ketika anak-anak masih bermain permainan tradisional serta bernyanyi *tembang dolanan*, hiburan di masa sekarang sudah tergantikan oleh teknologi, terutama gadget (*handphone*) yang mudah mengakses *games* dan internet.

Tembang dolanan memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter anak. Karakter yang mandiri, percaya diri, serta bertanggung jawab pada anak dapat dibentuk dengan memahami makna yang terkandung dalam *tembang dolanan* (Sukisno, 2021:29). Sangat disayangkan apabila *tembang dolanan* kelak benar-benar tergantikan dengan teknologi dan dilupakan oleh masyarakat modern, terutama anak-anak. Perlu adanya suatu media pelestarian yang menarik agar dapat disukai dan dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Wignyodiputro et al., (2018:2) menyatakan bahwa anak-anak cenderung menyukai suatu media yang memiliki banyak gambar dan warna. Buku ilustrasi berisi banyak gambar dan warna, sehingga dapat dikatakan bahwa buku ilustrasi merupakan media yang tepat untuk mengenalkan dan menarik minat anak-anak untuk memahami *tembang dolanan*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dipaparkan pada penelitian ini adalah:

- a. *Tembang dolanan* kini mulai dilupakan dan jarang didengarkan oleh anak-anak.
- b. Kurangnya pelestarian *tembang dolanan* di kalangan anak-anak

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas:

- a. Bagaimana cara mengenalkan kembali *tembang dolanan*?

- b. Bagaimana cara membuat buku ilustrasi *tembang dolanan* yang diminati oleh anak-anak?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Berikut ruang lingkup pada penelitian ini:

- a. Apa (*What*)
Objek perancangan adalah buku ilustrasi anak yang berisi lirik *tembang dolanan* dan *QR Code* yang tersambung dengan audio.
- b. Siapa (*Who*)
Buku ilustrasi ini ditargetkan pada anak dengan usia 6 tahun hingga 12 tahun.
- c. Kapan (*When*)
Penulisan dan perancangan buku ilustrasi dilakukan pada bulan Januari 2023.
- d. Di mana (*Where*)
Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Kota Surabaya, Jawa Timur.
- e. Kenapa (*Why*)
Penelitian dan perancangan ini dilakukan karena kurangnya ketertarikan anak-anak dengan usia 6 – 12 tahun terhadap *tembang dolanan*.
- f. Bagaimana (*How*)
Penelitian ini akan berfokus pada perancangan buku ilustrasi berisi *tembang dolanan* yang mudah dibaca dan dipahami anak-anak usia 6 – 12 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengenalkan kembali *tembang dolanan*.
- b. Untuk merancang buku ilustrasi *tembang dolanan* yang diminati oleh anak-anak.

1.5 Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi yakni proses pengamatan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan panca indera untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian (Mudjia, 2011:4).

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan menggunakan potongan tiga halaman buku ilustrasi anak.

B. Wawancara

Pengumpulan data melalui proses berkomunikasi atau berinteraksi disebut dengan wawancara, dengan peneliti sebagai penanya serta seorang narasumber sebagai pemberi informasi. (Mudjia, 2011:3).

Dalam proses wawancara dilakukan sesi tanya-jawab dengan komunitas pelestarian *tembang dolanan*, serta ilustrator buku anak yang memahami langkah-langkah pembuatan buku ilustrasi anak.

C. Kuesioner

Kuesioner merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan opini dari responden dengan cara menggunakan metode survei (Pujihastuti, 2010:44).

Pada tahap ini dilakukan pembuatan daftar pertanyaan di media *Google Forms* dan kemudian disebarakan melalui akun media sosial kepada target audiens dari objek penelitian.

D. Studi Pustaka

Data dan informasi tambahan mengenai teori Desain Komunikasi Visual (DKV), Buku Ilustrasi Anak, Kesenian Tradisional, *Tembang Dolanan*, *Storyboard*, Desain Karakter,

Warna, Tipografi, dan *Layout* dikumpulkan melalui sumber internet untuk menunjang penelitian.

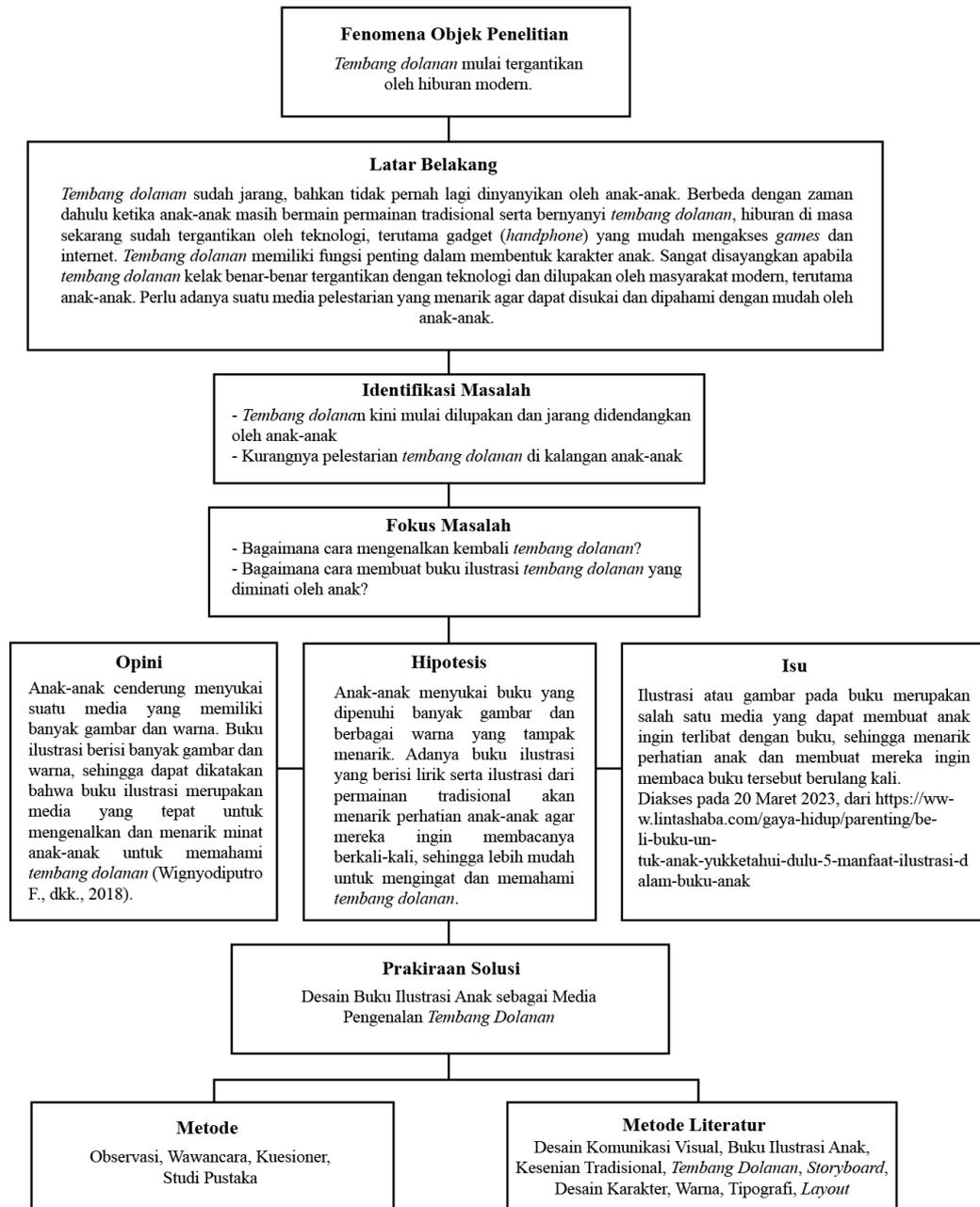
1.5.2 Analisis Data

Matriks Perbandingan merupakan matriks yang berisi baris dan kolom berupa kumpulan informasi yang mewakili dua dimensi yang berbeda. Objek visual jika dibandingkan dan disejajarkan akan tampak perbedaannya jika dilihat sesuai prinsip matriks (Soewardikoen, 2013:60).

Analisis matriks digunakan pada proses perbandingan objek visual penelitian dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan antara lain adalah unsur-unsur dan elemen yang terdapat pada buku ilustrasi anak, seperti warna, desain karakter, ekspresi karakter, tipografi, dan layout.

Jeff (dalam Wardana, 2016:169) menjelaskan bahwa analisis SWOT merupakan strategi yang digunakan untuk mencari tahu nilai kelemahan dan kekuatan sendiri, sekaligus melihat peluang dan ancaman yang dihadapi. Analisis SWOT juga digunakan sebagai perbandingan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), keuntungan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*).

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Gambar Bagan Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi informasi mengenai pemaparan tentang fenomena kurangnya pelestarian *tembang dolanan* di masyarakat, sehingga mulai terlupakan

seiring berkembangnya zaman, dan juga anak-anak yang kini jarang mendengarkan *tembang dolanan*, bahkan tidak mengenal *tembang dolanan* sama sekali.

BAB II Landasan Teori

Terdiri dari teori Desain Komunikasi Visual (DKV), Buku Ilustrasi Anak, Kesenian Tradisional, *Tembang Dolanan*, *Storyboard*, Desain Karakter, Warna, Tipografi, dan *Layout*, sebagai landasan pemecahan rumusan masalah. Juga terdapat Kerangka Teori dan Asumsi sebagai penutup bab ini.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi hasil pengumpulan data berupa data institusi pemberi proyek, data produk, data khalayak sasaran, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data proyek sejenis, data ringkasan hasil wawancara dengan narasumber, data hasil kuesioner, analisis matriks perbandingan, analisis SWOT, dan ditutup dengan kesimpulan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep pembuatan karya, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep bisnis, dan hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari Bab Pendahuluan, Landasan Teori, dan Analisis Data.