

## PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BEKENALAN JAMA GAMOLAN BAGI ANAK-ANAK

### *DESIGNING INTERACTIVE BOOK OF BEKENALAN JAMA GAMOLAN FOR CHILDREN*

Winda Ervina<sup>1</sup>, Siti Desintha, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>windaervina@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>desintha@telkomuniversity.ac.id

---

#### Abstrak

Gamolan merupakan alat musik tradisional Lampung tertua dari bahan bambu yang awalnya digunakan sebagai alat komunikasi tradisional untuk berkumpul. Memberikan edukasi alat musik Gamolan kepada anak-anak penting untuk dilakukan sejak dini karena sebagai calon penerus warisan budaya agar tidak terjadi kepunahan dan dapat diteruskan ke generasi selanjutnya. Beberapa Sekolah Dasar di Bandar Lampung diketahui masih belum memberikan edukasi alat musik Gamolan dan guru yang juga kurang memberikan pengenalan dasar mengenai asal-usul sejarah Gamolan, serta budaya luar yang lebih diminati. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Untuk metode analisis yang digunakan adalah metode SWOT. Maka, Gamolan membutuhkan media berupa buku interaktif sebagai pembelajaran pendamping di rumah untuk anak-anak agar mau belajar mengenal serta melestarikannya. Hasil perancangan difokuskan pada penyampaian informasi dengan visualisasi menyesuaikan karakter target audiens. Sehingga diharapkan anak-anak akan lebih mudah memahami dan mengenal Gamolan sebagai alat musik tradisional Lampung dan mengerti bahwa Gamolan harus dijaga serta dapat terus diwariskan.

**Kata Kunci:** Gamolan, Anak-anak, Buku Interaktif, Bandar Lampung

---

#### Abstract

*Gamolan is the oldest Lampung traditional musical instrument made from bamboo which was originally used as a traditional communication tool to gather. Providing education for Gamolan musical instruments to children is important to do early because as a potential successor to cultural heritage in order to avoid extinction and can be passed on to the next generation. Some elementary schools in Bandar Lampung are known to have not yet provided education on Gamolan musical instruments and teachers who also lack basic introduction to the origins of Gamolan's history, as well as foreign cultures that are more in demand. The method used is a qualitative research method with data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and literature study. For the analysis method used is the SWOT method. So, Gamolan needs media in the form of interactive book as a companion learning at home for children to want to learn to recognize and preserve it. The results of the design are focused on the delivery of information by visualizing the character of the target audience. So hopefully children will more easily understand and recognize Gamolan as a traditional Lampung musical instrument and understand that Gamolan must be maintained and can continue to be inherited.*

**Keywords:** Gamolan, Children, Interactive Book, Bandar Lampung

---

## 1. Pendahuluan

Lampung merupakan provinsi yang terletak di Selatan Pulau Sumatera dan berada di jalur lintasan para pendatang juga wisatawan. Selain terdapat banyak tempat wisata, kuliner dan oleh-oleh, Lampung juga memiliki berbagai budaya adat yang dilengkapi dengan paduan musik tradisionalnya. Musik tradisional Lampung menggunakan instrumen dengan ragam teknik juga bahan yang digunakan.

Eksistensi musik tradisional di Lampung saat ini mengalami penurunan. Menipisnya partisipasi dari generasi muda sekarang menjadi salah satu alasannya. Arus globalisasi juga mempermudah masuknya budaya luar yang lebih diminati. Generasi muda cenderung lebih bangga dalam belajar dan menggunakan alat musik modern. Mereka menganggap musik tradisional adalah hal yang kuno dan ketinggalan zaman. Mereka juga kurang menyadari akan pentingnya peranan budaya lokal tersebut, khususnya musik tradisional Lampung. Hal ini disebabkan karena kurangnya edukasi mengenai musik tradisional Lampung sejak dini.

Beberapa Sekolah Dasar di Bandar Lampung diketahui masih belum menerapkan alat musik tradisional Lampung dalam kurikulum pelajaran seni musik. Hal ini diakui oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung. Biasanya mengarah pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Hanya sekolah yang berada di kota juga sekolah swasta yang sebagian memberikan pembelajaran alat musik tradisional Lampung.

Gamolan merupakan salah satu alat musik tradisional Lampung tertua yang terbuat dari bahan bambu, kecuali tali yang awalnya terbuat dari rotan namun kini sudah diganti dengan benang nilon. Nama Gamolan diambil dari kata *begamol* yang artinya berkumpul. Awalnya alat musik Gamolan digunakan oleh masyarakat Lampung sebagai alat komunikasi tradisional untuk berkumpul pada acara-acara tertentu. Namun, saat ini Gamolan memiliki tambahan fungsi yaitu sebagai alat hiburan. Sebagian masyarakat lebih mengenal alat musik ini dengan nama Cetik atau Gamolan Pekhing. Perubahan nama ini dilakukan oleh sekumpulan orang yang tidak mengetahui latar belakang atau asal-usul dari Gamolan.

Biasanya guru langsung memberikan praktik cara memainkan alat musik Gamolan. Pengenalan dasar mengenai asal-usul dari Gamolan seharusnya sudah didapatkan oleh anak-anak sejak dini. Tujuannya adalah agar mereka tahu jati diri dan tidak melupakan tempat dimana mereka berpijak juga dapat menjadi motivasi agar bisa jauh lebih hebat dari nenek moyangnya. Selain itu juga agar ketika dewasa mereka sudah memahami dan dapat menjelaskan kepada orang-orang tentang sejarah yang sebenarnya, karena saat ini anatar seniman, akademisi dan pihak pemerintah masih memiliki perbedaan pendapat mengenai sejarah alat musik Gamolan.

Para orang tua pun setuju akan pentingnya edukasi tentang alat musik tradisional Lampung, karena merupakan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan serta dapat diwariskan ke generasi selanjutnya. Selain itu juga karena alat musik tradisional memiliki nada-nada yang tidak kalah bagus dengan alat musik modern.

Bermain musik juga memiliki berbagai manfaat untuk anak-anak yaitu dapat membantu untuk menyalurkan perasaan dan emosi yang terpendam. Selain itu juga dapat memicu kepintaran kinestetis dan mengurangi stress juga masih banyak manfaat lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, alat musik tradisional Lampung khususnya alat musik Gamolan memiliki masalah dalam pelestariannya yang juga berkaitan dengan edukasi anak-anak di Kota Bandar Lampung dimana guru kurang memberikan pengenalan sejarah sehingga anak-anak mengaku belum mengetahui asal-usul dari Gamolan. Maka, alat musik tradisional Gamolan membutuhkan media berupa buku interaktif untuk anak-anak agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami dan mau melestarikannya agar tidak terjadi kepunahan.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Perancangan

Perancangan yaitu proses membuat desain terbaik dengan tujuan membuat baru atau memperbaiki sebagai penyelesaian dari suatu permasalahan yang terjadi (Al Bahra Bin Ladjamudin, 2005: 9). Pada perancangan, seorang perancang harus memperhitungkan keperluan agar diterima khalayak (Sri Soedewi, 2014:65).

### 2.2 Buku Interaktif

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu kertas dengan tulisan atau kosong yang dijilid. Sedangkan interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu antar hubungan yang saling aktif dan melakukan aksi. Jadi buku interaktif dapat diartikan menjadi lembaran kertas berjilid yang memiliki isi dan saling aktif melakukan aksi. Buku memiliki fungsi dalam penyampaian informasi dan sebagai sarana komunikasi dengan jangka waktu yang cukup lama dan berpengaruh dalam perkembangan manusia (Putra dalam Desintha, 2014:8). Melalui buku dapat ditemukan gagasan lengkap penulis. Buku akan mengarahkan untuk peningkatan ilmu baru (Muktiono dalam Kadarisman, 2016:12). Menurut Fanny Wiliyanto Oey dalam jurnalnya Buku *Play a Sound* yaitu buku interaktif yang mengeluarkan suara menyesuaikan isi buku dengan cara menekan tombol yang disertakan. Dalam Buku Interaktif harus adanya interaksi dengan pembaca (Jasmine Loarid, 2015:4).

### 2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan seni komunikasi dengan bahasa visual untuk penyampaian pesan sehingga merubah perilaku target yang dituju sesuai rancangan (Handayani, 2015:55).

### 2.4 Layout

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018:74) Layout merupakan komposisi bidang pada media cetak, media *digital* bahkan penataan pada suatu ruangan.

### 2.5 Tipografi

Menurut Adi Kusrianto (2006:190) Tipografi yaitu seni menggunakan huruf cetak dalam penataan publikasi mulai dari desain karakter huruf sampai menyusun kedalam tatanan untuk kesan tertentu.

### 2.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk penggambaran dari suatu cerita yang berperan sebagai pendukung (Nick Soedarso, 2014:566).

## 3. Konsep dan Hasil Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Perancangan ini memiliki pesan dan informasi yang ingin disampaikan kepada anak-anak bahwa mempelajari alat musik Gamolan itu ternyata menyenangkan karena alat musik ini mudah untuk dimainkan sebagai alat musik pukul. Lalu alat musik tradisional akan membawa kesan daerah juga kenangan masa kecil. Alunan nada-nada yang lembut karena perpaduan, ritme dan harmoni membuat orang-orang menikmati permainan alat musik ini.

Pesan pada perancangan diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mengenal dan mengetahui tentang asal-usul sejarah dari Gamolan sebagai warisan budaya daerah tempat ia tinggal. Maka yang menjadi fokus konsep pesan yaitu, "Berkenalan dengan alat musik Gamolan sebagai alat musik asli dari Lampung".

### 3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam penyampaian pesan yang digunakan penulis pada perancangan yaitu dengan menjadikan buku interaktif berisikan informasi sebagai media utama. Media ini diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar yang dapat digunakan sebagai media pendamping di rumah.

Pada awal halaman buku akan berisikan pengenalan dasar mengenai asal usul alat musik Gamolan. Setelah anak-anak merasa tertarik dengan mengetahui asal usul lalu dilanjutkan dengan fakta unik Gamolan, kemudian anak-anak akan melanjutkan pembelajaran tentang cara dasar menabuh alat musik Gamolan.

### 3.3 Konsep Media

Buku interaktif dipilih sebagai media utama yang menampilkan sejarah dan asal usul singkat alat musik Gamolan, fakta unik serta cara dasar menabuh Gamolan yang dilengkapi dengan tombol untuk menampilkan bunyi. Buku ini berisikan materi berupa teks juga ilustrasi sebagai pendukung konten. Alasan memilih media ini agar memudahkan target dalam mengakses media belajar dan juga sekaligus menarik minat baca anak. Usia pada target audiens merupakan usia yang ideal untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Maka manfaat dari membaca buku yaitu dapat meningkatkan daya imajinasi dan menambah kemampuan komunikasi anak. Selain itu media buku interaktif juga berfungsi dalam menambah keterampilan dimana anak dapat langsung berinteraksi dengan buku, menyentuhnya juga menekan tombol sehingga anak dapat langsung melakukan bereksplorasi.

### 3.4 Konsep Komunikasi

Pada perancangan ini menggunakan konsep komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). *Attention* memiliki fungsi untuk menyadarkan target audiens tentang adanya media edukasi berupa Buku Interaktif Bekenalan Jama Gamolan melalui unggahan media sosial Facebook dan Instagram yang digunakan orang tua. Selain itu media poster dan flyer yang disebar di lembaga pendidikan juga akan menyadarkan dan menarik perhatian target audiens akan produk. Setelah melihat informasi di media sosial, serta media poster juga flyer selanjutnya pada *Interest* target audiens akan tertarik dan memberikan *feedback* dengan *likes* unggahan tersebut lalu berencana datang ke bazar untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai produk. Selain itu *merchandise* seperti stiker dan gantungan kunci juga media pendukung seperti totebag akan menjadi daya tarik target audiens. Kemudian *Search* yaitu muncul rasa ingin tahu dan melalui orang tua target audiens akan mencari informasi mendalam tentang produk menggunakan media sosial Facebook dan Instagram dengan melihat semua unggahan atau konten di akun produk. Selain itu juga audiens dapat datang ke booth saat kegiatan bazar untuk mendapat penjelasan secara langsung mengenai produk dan juga melalui media pendukung flyer dan poster yang disebar juga x-banner pada kegiatan tersebut. Setelah sudah yakin mengenai produk dan merasa cocok kemudian *Action* yaitu target audiens melakukan pembelian. Lalu melalui Buku Interaktif Bekenalan Jama Gamolan target audiens dapat belajar tentang alat musik Gamolan serta cara menabuhnya. Pada *Share* target audiens beserta orang tua akan

memberikan *feedback* dan juga informasi mengenai Buku Interaktif Bekenalan Jama Gamolan melalui media sosial berupa testimoni positif di kolom komentar ataupun juga fitur instagram story.

### 3.5 Konsep Visual

Buku interaktif dirancang dengan konsep visual yang menyesuaikan karakter dari target audiens yaitu anak-anak agar menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Gaya ilustrasi menggunakan teknik vektor dan penggayaan visual yang lebih ringan untuk menarik minat anak-anak saat belajar. Warna-warna yang dipilih dalam perancangan ini adalah warna yang identik dengan Lampung yaitu merah, kuning, putih dan hitam. Dan juga warna cerah seperti orange, putih dan biru karena menyesuaikan dengan kata kunci yaitu menyenangkan, mudah, dan merdu dengan tambahan warna merah muda. Juga warna untuk tokoh Dea dan Raka.

### 3.6 Konsep Bisnis

Pada konsep bisnis perancangan ini akan bekerja sama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung sebagai data pemberi proyek. Maka promosi perancangan akan dilakukan di lembaga pendidikan Sekolah Dasar dan juga bimbingan belajar di Kota Bandar Lampung. Promosi akan disebarakan melalui digital yaitu media sosial Facebook dan Instagram juga media cetak yaitu poster, flyer dan x-banner.

### 3.7 Hasil Media Utama

#### 1. Sound Book



Gambar 1. Sound Book

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

#### 2. Buku Panduan



Gambar 2. Buku Panduan

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

### 3. Kemasan



Gambar 3. Kemasan Buku

(Sumber: Winda Ervina, 2020)



Gambar 4. Totebag

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

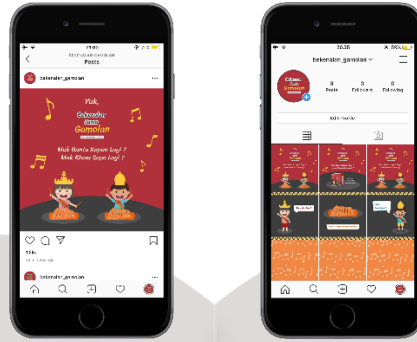
### 3.8 Hasil Media Pendukung

#### 1. Media Sosial



Gambar 5. Konten Facebook

(Sumber: Winda Ervina, 2020)



Gambar 6. Konten Instagram

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

2. Poster



Gambar 7. Poster

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

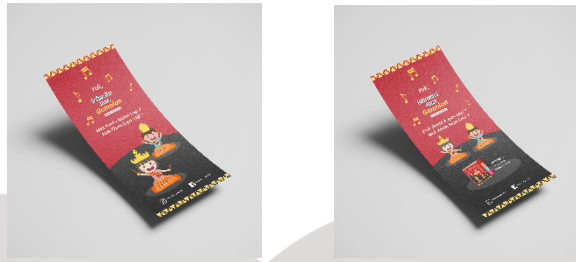
3. X-Banner



Gambar 8. X-Banner

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

4. Flyer



Gambar 9. Flyer

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

5. Logo



Gambar 10. Logo Judul dan Slogan

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

3.8 Hasil Merchandise

1. Stiker



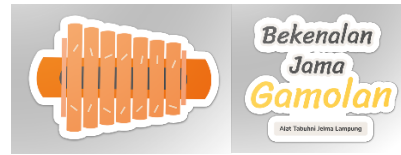
Gambar 11. Stiker Angka

(Sumber: Winda Ervina, 2020)



Gambar 12. Stiker Karakter

(Sumber: Winda Ervina, 2020)



Gambar 13. Stiker Gamolan

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

## 2. Gantungan Kunci



Gambar 14. Gantungan Kunci Karakter

(Sumber: Winda Ervina, 2020)



Gambar 15. Gantungan Kunci Gamolan

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

## 4. Kesimpulan dan Saran

Memberikan edukasi bagi anak-anak penting dilakukan sejak dini agar saat tumbuh dewasa sudah dapat membedakan mana yang benar atau salah. Salah satunya adalah pendidikan mengenai kesenian daerah terutama daerah tempat ia tinggal. Selain sebagai bentuk pengetahuan dasar, mengenal kesenian daerah dapat menjadi salah satu cara melestarikannya agar tidak terjadi kepunahan. Alat musik tradisional merupakan bagian dari kesenian daerah yang paling berperan dalam berbagai kegiatan hiburan.

Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data untuk menganalisis permasalahan yang mengarah pada pelestarian alat musik Gamolan sebagai alat musik tradisional dari Lampung. Lalu dilakukan pencarian solusi untuk menarik minat anak-anak dalam mempelajari alat musik tradisional dengan lebih menyenangkan. Selain itu pemilihan media yang tepat juga dapat mempengaruhi minat target audiens yaitu anak-anak. Maka dirancang sebuah media edukasi buku interaktif sound book yang berisikan informasi mengenai alat musik Gamolan.

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi media edukasi yang memberikan wawasan kepada khalayak dan dapat menjadi solusi untuk melestarikan alat musik Gamolan. Selain itu penulis berharap media ini dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan menarik minat baca anak.



### Daftar Pustaka

- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Trihasnanto, A. (2016). Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi dan Sosialisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9.
- Santosa, D. A. (2019). Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini . *Pawiyatan XXV Universitas IVET Semarang*, 80.
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desintha, S. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Al-Bahra bin Ladjamudin. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Loarid, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Noviana, M. R., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2016). Perancangan Buku Informasi Tentang Burung Elang Jawa Untuk Anak Umur 6-12 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Fitriana, R., Mustikawan, A., & Julianto, I. N. L. (2015). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Soedewi, S. (2019). Artikulasi Jersey Persib 2014. *PANTUN*, 2(1).
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.

### Sumber Lain

- Rohman, T. (2018, Maret 25). *Tiga Faktor yang Bikin Musik Tradisional Lampung Punah*. Retrieved from lampung.rilis.id: <http://lampung.rilis.id/tiga-faktor-yang-bikin-musik-tradisional-lampung-punah> pada tanggal 15 Februari 2020 pukul 10.12 WIB.
- Thatha, Anita. (2019, September 13). *Usia Ideal Anak Belajar Menulis & Membaca*. Retrieved from mommiesdaily.com: <https://mommiesdaily.com/2019/09/13/usia-ideal-anak-belajar-dan-bisa-membaca> pada tanggal 16 Juli 2020 pukul 11.00 WIB.
- Jessica. (2018, September 29). *TAHUKAH ANDA MANFAAT MEMBACA BUKU SEJAK DINI?*. Retrieved from educenter.id: <https://www.educenter.id/tahukah-anda-manfaat-membaca-buku-sejak-usia-dini/> pada tanggal 16 Juli 2020 pukul 12.55 WIB.