

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK
ORKESTRA UNTUK ANAK USIA 5-6
*INTERACTIVE BOOK DESIGN OF ORCHESTRA'S MUSIC
INSTRUMENTS FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD***

Ivan Denata Padang¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn, M.Sn², Siti Desintha, S.Sn, M.Sn³

^{1 2 3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email: ¹ivandenata26@gmail.com, ²dennynugraha@tcis.telkomuniversity.ac.id,
³tata@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pada umumnya musik klasik dimainkan oleh orkestra, dan didalamnya terdapat beragam alat musik. Dari begitu banyaknya alat musik yang ada di sebuah orkestra, orang tua yang ingin anaknya belajar salah satu dari instrument tersebut, dapat ragu untuk memilih alat musik yang sesuai untuk sang anak. Tidak menutup kemungkinan, bahwa sang anak juga dapat kebingungan untuk memilih alat musik yang sesuai dengan dirinya. Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah merancang sebuah buku interaktif mengenai alat musik orkestra yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun dengan adanya peran serta orang tua dalam menuntun sang anak untuk memilih alat musik yang ingin di pelajari. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik Penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan literatur. Analisis data yang dipakai adalah SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat). Manfaat dari perancangan ini adalah selain membuat anak dapat memilih alat musiknya sendiri, yaitu mengajarkan anak arti harmoni dalam kehidupan yang sesungguhnya. Diharapkan, dengan memperkenalkan alat musik tersebut kepada anak-anak sejak dini menggunakan media pengenalan yang sesuai, yaitu buku interaktif, diharapkan perancangan ini dapat membantu orang tua untuk mengarahkan anaknya dalam memilih alat musik yang sesuai untuk mereka. Selain itu diharapkan membuat sang anak untuk belajar dalam memilih alat musiknya sendiri.

Kata Kunci: Alat Musik, Anak, Media, Musik Klasik, Orkestra

Abstract

In general, classical music played by the orchestra, and inside it, there are a variety of musical instruments. From many musical instruments in the orchestra, parents who want their children to learn one of the instrument, could be feel confused to choose an instrument that will appropriate for their children. Does not rule out the possibility, that the children may also be confused to choose the right instrument that suits to them. The Purpose of this design is to designing an interactive book about orchestra's music instruments for children aged 5-6 years with the participation of parents in guiding their children to choose a musical instruments which their want to learn. The research method of this final asignment design using qualitative research. While research techniques of this final asignment using interview and literature. The data analysis used S.W.O.T (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat). The benefits of this design is in addition to making the child can choose his own musical instrument, which is to teach children the meaning of harmony in real life. Research techniques used were interviews and literature. I hope, by introducing the instruments to children from an early age by using the right introduction media, that is interactive book, hopefully this design can help parents to guide

their children to choose a musical instrument that will appropriate for them. Hopefully it could be train their children to learn choosing the suites instrument by themself.

Keywords: *Musical Instruments, Children, Media, Classical Music, Orchestra*

1. Pendahuluan

Musik klasik sendiri merupakan dasar ilmu untuk mempelajari jenis alat musik apapun. Metode pengajaran musik klasik diajarkan secara struktural untuk mengerti musik secara menyeluruh. Pengajaran musik klasik melibatkan mempelajari not balok, tempo, ritme, tangga nada, chord, penghayatan suatu lagu, mendengar secara aktif, dan keseimbangan melodi dan iringan. Semua ini merupakan modal dasar pengetahuan dan keterampilan yang sangat baik apabila dikemudian hari sang anak ingin mempelajari jenis musik lain seperti jazz atau pop.

Dari begitu banyaknya alat musik yang ada di sebuah orkestra, orang tua yang ingin anaknya belajar salah satu dari instrument tersebut, dapat kebingunan untuk memilih alat musik yang sesuai untuk sang anak. Tidak menutup kemungkinan, bahwa sang anak juga dapat kebingungan untuk memilih alat musik yang sesuai dengan dirinya.

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah merancang sebuah buku interaktif mengenai alat musik orkestra yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun dengan adanya peran serta orang tua dalam menuntun sang anak untuk memilih alat musik yang ingin di pelajari.

Diharapkan, dengan memainkan dan mempelajari salah satu alat musik orkestra, sang anak dapat menstimulasikan otak kanan yang berarti dapat mengasah kreativitas. Selain itu, dengan memperkenalkan alat musik tersebut kepada anak-anak sejak dini menggunakan buku interaktif yang sesuai, diharapkan perancangan ini dapat membantu orang tua untuk mengarahkan anaknya dalam memilih alat musik yang sesuai untuk mereka, dan membuat sang anak untuk belajar dalam memilih alat musiknya sendiri.

2. Dasar Pemikiran

2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:927). Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Sardi, 2004: 27).

2.2. Buku Bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi. Buku ini biasanya ditujukan untuk anak-anak. Buku bergambar dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan demikian buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach A.M., 1991:132)

2.3. Visual Story Telling

Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (2008:1) bercerita sudah menjadi kebiasaan dari dulu hingga kini. Bercerita digunakan untuk mempelajari suatu perilaku dalam masyarakat untuk membicarakan nilai-nilai moral atau hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu.

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. (Kusrianto, 2007:1).

Komunikasi Visual

Komunikasi ini mempergunakan mata sebagai alat pengelihatan. Komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Ilustrasi

Masih menurut Kusrianto, ilustrasi adalah gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal antara lain:

1. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita
2. Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran (*text book*)
3. Memvisualisasikan langkah-demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik. (2007:110)
4. Atau sekedar membuat pembaca tersenyum dan tertawa

Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2001:2), tipografi adalah disiplin seni yang mempelajari pengetahuan mengenai huruf. Huruf merupakan bagian terkecil dari bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membentuk sebuah kata atau kalimat. Huruf memiliki dua nilai, yaitu nilai fungsional dan nilai estetik. Nilai fungsional huruf adalah memberikan suatu makna terhadap sebuah objek atau gagasan dalam bentuk rangkaian kata atau kalimat. Sedangkan nilai estetik huruf adalah kemampuannya menyuarakan suatu citra atau kesan secara visual.

Layout

Layout merupakan penyusunan tata letak unsur-unsur desain dalam sebuah media. Pendapat serupa dikemukakan Suriyanto Rustan (2009:0) yaitu: Pada dasarnya layout dapat

dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

2.5. Warna

Sulasmi dalam bukunya *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya* (2002:40) membuat klasifikasi dari warna-warna, dan mengambil dasar karakteristiknya, yaitu:

1. Warna Hangat:

Merah, kuning, coklat, jingga. Dalam llingkaran warna yang berada dari merah ke kuning.

2. Warna Sejuk:

Dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru

3. Warna Tegas:

Warna biru, merah, kuning, putih, hitam

4. Warna Tua/Gelap:

Warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dll)

5. Warna Muda/Terang:

Warna-warna yang mendekati warna putih

6. Warna Tenggelam:

Semua warna yang diberi campuran abu-abu.

2.6. Psikologi Perkembangan

Semenjak pemuahan hingga ajal selalu terjadi perubahan, baik dalam kemampuan fisik maupun kemampuan psikologis. Walaupun selalu terjadi perubahan-perubahan yang sifatnya fisik atau psikologis, banyak orang tidak sepenuhnya menyadarinya kecuali apabila perubahan-perubahan itu terjadi secara mendadak atau jelas mempengaruhi pola kehidupan mereka. (Hurlock, 2007:1-3)

Awal Masa Kanak-Kanak

Seringkali orang tua menganggap masa awal kanak-kanak sebagai usia mainan karena anak mudah menghabiskan sebagian besar waktu juga bermain dengan mainannya. Penyelidikan tentang permainan anak menunjukkan bahwa bermain dengan mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak, kemudian mulai menurun saat anak mencapai usia sekolah. (Hurlock, 2007:108-109)

Akhir Masa Kanak-Kanak

Akhir masa kanak-kanak (late childhood) berlangsung dari usia enam sampai tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada awal dan akhirnya, masa akhir kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak. Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu, hal yang wajib untuk anak berusia enam tahun. (Hurlock, 2007:146)

Masa Dewasa Dini: Penyesuaian Pekerjaan dan Keluarga

Status sebagai orang tua tidak dapat diragukan lagi tentu dilakukan dengan banyak mengorbankan kebahagiaan dan kepuasan sehingga diartikan sebagai "masa kritis" karena memerlukan banyak perubahan dan perilaku, nilai dan peranan. Orang tua muda cenderung

untuk kurang bertanggung jawab terhadap masa orangtua dan tidak mengizinkan orang lain untuk mencampuri masalah kesenangan dan sikapnya terhadap obyek lain diluar keluarga. Dengan demikian orangtua yang masih muda harus lebih banyak menyesuaikan diri. (Hurlock, 2007:294 & 296)

2.7. Teori Musik

Menurut Banoe (2003:288), musik yang berasal dari kata muse yaitusalah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu; dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

Musik Klasik

Menurut Kennedy dalam oxfordreference.com, kategori *classical* yang diakses pada 5 April 2016, 20.51 WIB, Musik klasik merupakan istilah luas yang biasanya mengarah pada musik yang dibuat di atau berakar dari tradisi kesenian Barat, musik kristiani, dan musik orkestra, mencakup periode dari sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21.

2.8. Orkestra

Menurut Peyser dalam bukunya yang berjudul *The Orchestra: Origins and Transformations*, orkestra adalah kelompok musisi yang memainkan alat musik bersama. Mereka biasanya memainkan musik klasik. Orkestra yang besar kadang-kadang disebut sebagai "orkestra simponi". Orkestra simponi memiliki sekitar 100 pemain, sementara orkestra yang kecil hanya memiliki 30 atau 40 pemain. Jumlah pemain musik bergantung pada musik yang mereka mainkan dan besarnya tempat mereka bermain.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2014) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT.

4. Data Khalayak Sasaran

1. Demografis

Target Audiens

Usia : 5 - 6 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Tingkat pendidikan : Taman kanak-kanak dan sekolah dasar awal

Tingkat ekonomi : Menengah – menengah atas

Target Market

Usia : 28 - 35 tahun

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Tingkat pendidikan : Sarjana (S1), Magister (S2), dan Doktor (S3)

Pekerjaan : Orang yang bekerja di kantor dan ibu rumah tangga

Tingkat ekonomi : Menengah – menengah atas

2. Geografis

Kota-kota besar atau daerah ibu kota negara/provinsi.

3. Psikografis

- A. Menyukai musik
- B. Memiliki hobi yang berhubungan dengan musik
- C. Memiliki hobi bermain musik
- D. Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap musik, khususnya orkestra.

4. Perilaku konsumen

- A. Gemar bermain alat musik
- B. Ingin belajar bermain alat musik
- C. Ingin bisa mengajar musik
- D. Suka dengan musik klasik dan orkestra

5. Konsep Perancangan

5.1. Konsep Umum

Konten buku ini mencakup informasi tentang berbagai macam alat musik dalam orkestra pada umumnya yang disajikan secara singkat, padat, sederhana dan mudah dimengerti. Kemudian, pada buku ini akan terdapat beberapa karakter yang akan menjelaskan dari masing-masing alat musik. Isi yang terdapat dalam buku ini adalah tentang pengenalan alat musik orkestra terhadap anak-anak yang sifatnya mengedukasi. Karena penyampaian pesan yang bersifat mengedukasi, maka dari itu buku ini disertai dengan *mobile apps* yang bertujuan sebagai pelengkap untuk mengenalkan alat musik, terlebih dalam hal suara.

Konsep Pesan

Dari kata Harmoni sebagai kata kunci, dikembangkan kembali kedalam sebuah *copywriting* sebagai pesan utama dalam perancangan ini “Anda akan merasakan kesungguhan harmoni dalam musik jika anda memilih alat musik yang sesuai dalam waktu yang tepat, sama seperti jika anda hidup dalam harmoni anda akan merasakan arti harmoni didalam kehidupan”. Kemudian dari *copywriting* tersebut dapat diambil sebuah *tagline* sebagai berikut, “Harmoni Musik dan Kehidupan”.

Konsep Kreatif

Dalam hal ini konsep kreatif yang ingin digunakan oleh buku interaktif ini adalah melalui media komunikasi visual yang menarik sesuai dengan target audiensnya yaitu anak usia 5-6 tahun sehingga mereka tertarik. Judul yang digunakan pada buku ini adalah Orkestra dan

Kita, sekali lagi, bahasa yang digunakan sederhana agar dimengerti anak-anak. Judul tersebut memiliki sifat persuasif untuk mengajak anak-anak mengenali alat musik orkestra, agar mereka dapat memilih alat musiknya sendiri.

Konsep Media

Media pengenalan yang penulis rancang akan menggunakan sebuah buku dan *mobile apps* sebagai media pendukung. Dalam buku yang membahas alat musik orkestra ini, setiap kategorinya membahas macam-macam alat musik, sekilas cara memainkan dan posisi saat bermain alat musik yang akan disampaikan oleh karakter-karakter yang akan dibuat.

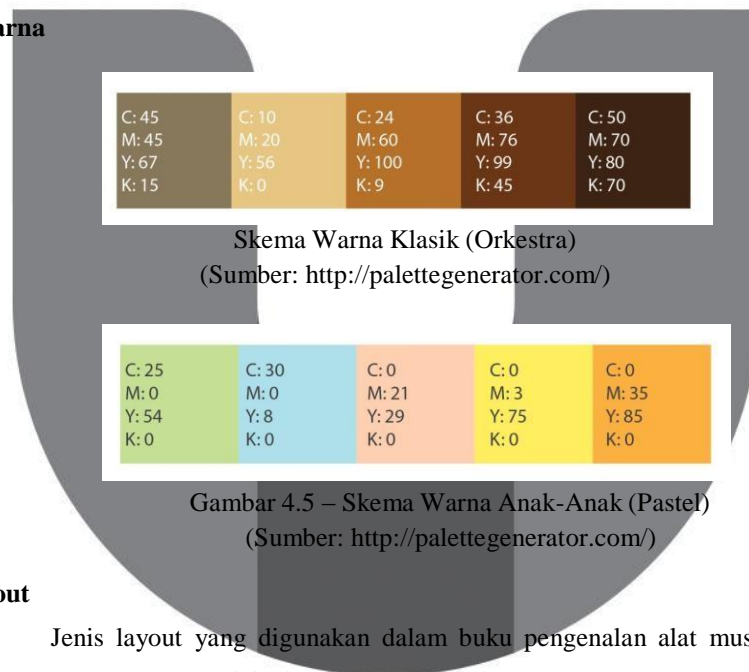
Konsep Visual

Untuk keseluruhan buku pengenalan alat musik orkestra ini akan menggunakan peng gayaan (*style*) barat atau eropa dan klasik yang dipadukan dengan gaya anak-anak, karena alat musik orkestra yang identik dengan musik klasik barat agar harmonis dan menyatu dengan orkestra itu sendiri.

A. Gaya Visual

Gaya barat diambil dari identitas orkestra yang identik dengan musik klasik eropa, sedangkan gaya anak-anak diambil dari target audiens dari perancangan ini.

B. Warna



Gambar 4.5 – Skema Warna Anak-Anak (Pastel)
(Sumber: <http://palettegenerator.com/>)

C. Layout

Jenis layout yang digunakan dalam buku pengenalan alat musik okrestra ini adalah penggabungan dari jenis elemen visual dan elemen teks. Elemen teks meliputi : judul, *deck*, *byline*, *body text*, *subjudul*, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, *spacy*, *header*, *footer*, *running head*, *catatan kaki*, *nomor halaman*, *jumps*, *signature*, *nameplate* dan *masthead*.

D. Tipografi

Huruf yang akan digunakan dalam judul adalah Homework dan Comfortaa. Berikut contoh dari kedua font tersebut:

Homework
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 !@#\$%^&*()_+
 Font Homework, Sebagai *Headline*
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Comfortaa
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 !@#\$%^&*()_+
 Font Comfortaa, Sebagai *Isi*
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.2. Konsep Bisnis

Selain bekerja sama dengan lembaga-lembaga pendidikan musik, konsep bisnis dalam memperkenalkan buku ini menggunakan iklan, media online, dan pemasaran langsung. Pembelian pada media online memberikan manfaat yang sangat besar bagi pembeli dan pemasar. Media online yang akan digunakan dalam perancangan ini salah satunya adalah amazon.com dan google books. Untuk pembelian online hanya untuk buku berbentuk .pdf saja. Pada perancangan ini penulis bekerja sama dengan penerbit BIP untuk menerbitkan buku ini. Untuk buku fisik hanya bisa di dapatkan di Yayasan Pendidikan Musik.

6. Hasil Perancangan

6.1 Buku



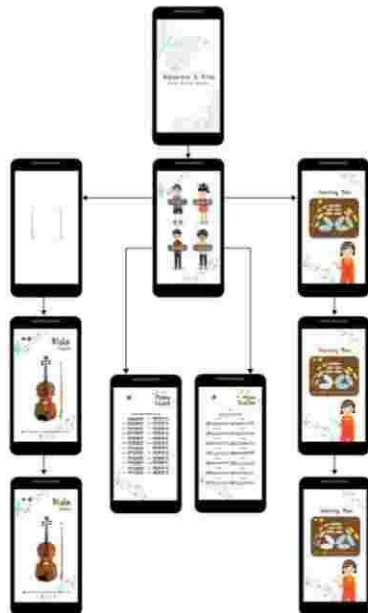
Sampel *Mock Up* Buku
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



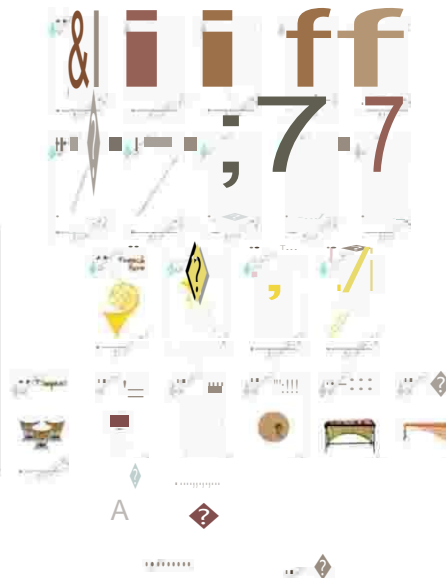
Keseluruhan Isi Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6.2. Mobile Apps

Fungsi dari *mobile apps* ini adalah untuk memunculkan audio dengan cara memindai *qr code* yang terdapat pada halaman penjelasan alat musik orkestra.



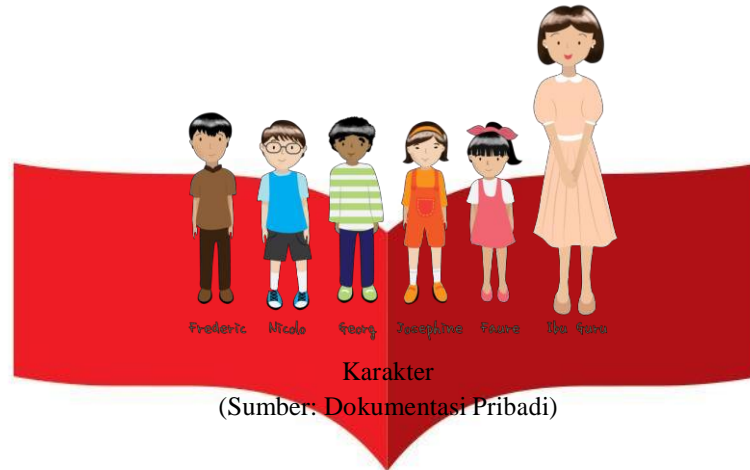
Flow Chart Mobile Apps
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Hasil Scan QR Code
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

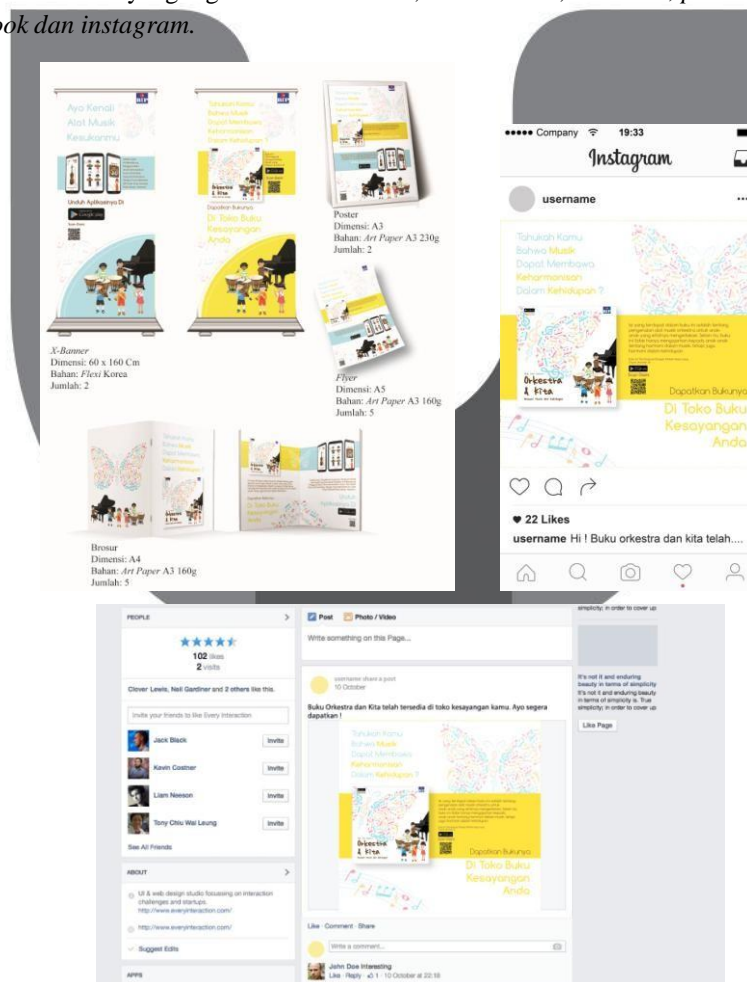
6.3 Karakter

Karakter pada perancangan ini muncul dari bentuk fisik anak-anak serta pakaian mereka. Setiap nama pada karakter ini mewakili nama-nama musisi klasik yang sesuai dengan alat music yang mereka mainkan. Kemudian terdapat karakter pembantu yaitu ibu guru yang menjadi guru para karakter utama di sekolah musik harmoni.



6.4 Media Promosi

Media promosi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan media cetak dan elektronik. Media yang digunakan antara lain, media sosial, *x-banner*, *poster*, *flyer*, *brosur*, *facebook* dan *instagram*.



Media Promosi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6.5. Aksesoris Alat Musik

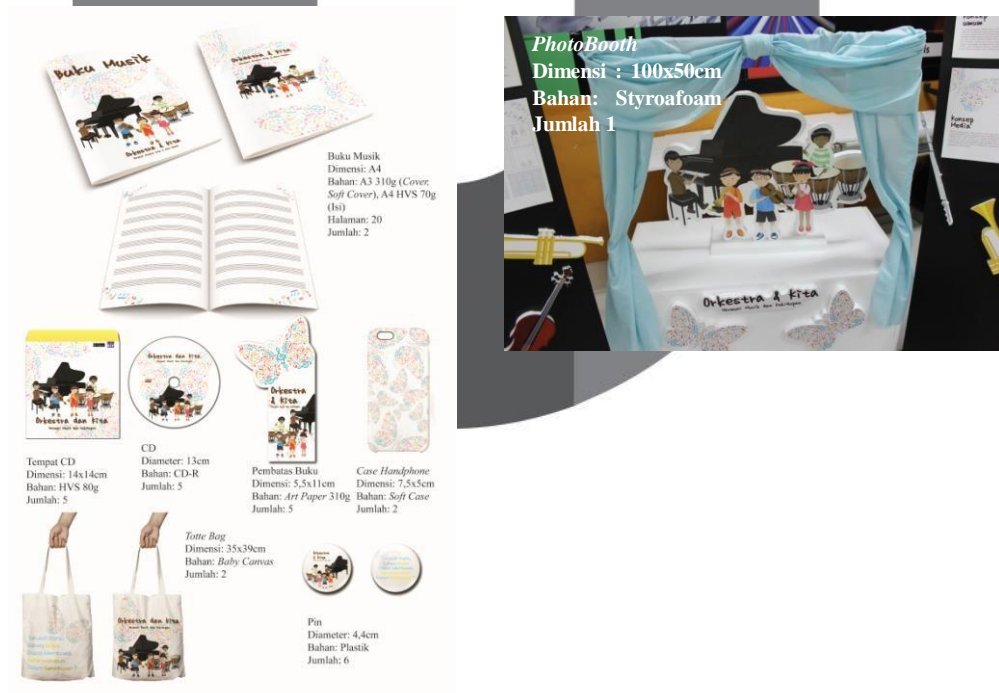
Media ini digunakan sebagai penunjang kegiatan bermusik anak-anak yang sedang belajar bermain musik ataupun yang baru ingin belajar memainkan alat musik. Terdapat stiker tuts piano, stik drum, pick gitar, case biola dan case stik drum.



Aksesoris Alat Musik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6.6. Media Pelengkap

Media ini digunakan sebagai pelengkap buku. Media yang sudah dalam paket penjualan buku adalah cd yang berisi file .apk yang nantinya akan di install di perangkat android. Selain itu terdapat pembatas buku yang berfungsi untuk menandai halaman dimana pengguna terakhir membaca. Sedangkan buku musik, pin, case handphone, dan tote bag dibagikan pada saat launching buku ini dengan cara diundi pada saat acara. Kemudian photobooth untuk berfoto para pengunjung saat acar peluncuran buku berlangsung.



Media Pelengkap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dihasilkan sebuah buku interaktif pengenalan alat music orkestra. Ilustrasi sebagai elemen grafis utama serta warna pastel dan turunan coklat sebagai cirri khas dari buku ini .Kemudian terdapat aplikasi yang dapat digunakan sebagai pemindai qr code yang terdapat pada buku ini, yang nantinya qr code tersebut berguna untuk memunculkan audio suara alat music pada aplikasi yang telah di unduh. Diharapkan perancangan ini dapat menambah wawasan pembaca tentang alat musik orchestra. Selain itu penulis berharap bagi orang tua yang ingin anaknya belajar bermain alat musik dapat membiarkan anaknya memilih alat musiknya sendiri, tanpa ada paksaan dari orang tua. Kemudian sang anak juga dapat mengenal arti harmoni dalam hidup, yaitu sebagai pesan utama dari perancangan ini.

Daftar Pustaka

- [1] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. 2008. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Sardi, Irawan. 2004. *Manajemen, Desain dan Pengembangan Situs Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- [3] Rothlein, L & Meinbach, A.M. 1991. *The Literature Connection*. USA: Scott Foresmen Company
- [4] Eisner Will. 2008. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W Norton & Company
- [5] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia
- [7] Hurlock, Elizabeth E. 2007. *Psikologi Perkembangan* . Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- [8] Banoe, P. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- [9] Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan ke-32. Bandung: Remaka Rosdakarya
- [10] Peyser, Joan, ed. 1986. *The Orchestra: Origins and Transformations*. Charles Scribner's Sons
- [11] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB
- [12] Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [13] "Classical" Pengertian Classical [Online]. Tersedia: oxfordreference.com, [5 April 2016]