

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan adat dan budaya yang melimpah, salah satunya adalah Jawa Tengah. Dalam buku Psikologi Jawa, Jatman (2011 : 38) menyebutkan tentang dua kaidah dasar yang ada di kehidupan masyarakat Jawa, yaitu prinsip kerukunan dan kehormatan. Prinsip tersebut juga sering digunakan sebagai landasan ketika membuat sebuah karya seni, contohnya adalah lagu (tembang). Tembang terbagi menjadi beberapa bentuk, yaitu tembang macapat, tembang gedhe, tembang tengahan serta tembang dolanan yang diperuntukan untuk anak. Tembang dolanan mempunyai pesan moral yang tidak jauh berbeda dengan kaidah masyarakat Jawa Tengah, yang sangat cocok apabila ditanamkan kepada anak. Namun, dengan adanya lagu-lagu pop yang bermunculan, kini tembang dolanan sudah jarang diputar dan tidak lagi dikenal.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di TK Candi Baru, Semarang, Jawa Tengah pada tanggal 8 Februari 2016 terhadap anak berusia 5-6 tahun tentang tembang dolanan, dari 30 anak hanya sembilan diantaranya yang tahu tembang dolanan dan hanya ada empat anak yang hapal lirik tembang dolanan. Ketika ditanya tentang lagu kesukaannya, 13 anak menyebut lagu *Coboy Junior* sebagai favorit mereka, sedangkan sisanya menjawab lagu seperti Sambalado yang dinyanyikan Ayu Ting-Ting, Armada, Al Ghazali, dan RAN. Hal ini menunjukkan bahwa tembang dolanan kini tergeser dan kalah dibandingkan lagu-lagu modern. Karenanya, kita kehilangan dua kesempatan, yaitu untuk mengajarkan anak nilai moral yang terkandung di dalam lagu-lagu tersebut, serta melestarikan warisan budaya daerah.

Dalam bukunya, Brouwer et al (1989 : 7) berpendapat bahwa “Kepribadian orang merupakan ciptaan lingkungan. Kita menjadi hasil khayalan bangsa, suku, dan keluarga kita”. Yang dimaksud disini adalah kepribadian seseorang merupakan hasil dari bagaimana sebuah lingkungan mengajarkan orang tersebut. Namun, adanya lagu-lagu yang kurang mendukung menyebabkan adanya penyimpangan perilaku pada anak. Padahal, dengan majunya teknologi,

seharusnya kita lebih dapat memberikan calon penerus bangsa nilai-nilai moral dalam pembelajaran mereka. Selain itu, peran orang tua dan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penentu dalam hal ini.

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu auditif, visual, serta audiovisual (Sadiman, dkk, 1993 : 206). Sedangkan, media yang umum ditemui di masyarakat adalah visual dan audio seperti buku dan musik. Musik yang digunakan biasanya melibatkan gerak tubuh sehingga selain belajar, anak juga melatih gerak motorik mereka. Sedangkan buku, di dalam dunia anak, sering menggunakan ilustrasi yang menceritakan kegiatan sehari-hari, sejarah, maupun mitos yang umumnya dikemas dalam bentuk dongeng dengan warna yang cerah serta penuturan yang sederhana sehingga dapat dipahami oleh anak-anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis akan mengemas tembang dolanan dalam bentuk dongeng kedalam buku ilustrasi, sehingga selain mendapatkan sebuah cerita dongeng, anak-anak juga dapat memahami pesan moral dari lagu tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Anak-anak usia 5-6 tahun tidak tahu tentang tembang dolanan.
2. Tembang dolanan memiliki nilai yang positif bagi pembelajaran anak namun kini sudah sangat jarang diperdengarkan.
3. Tembang dolanan kalah pamor dengan lagu-lagu sekarang sehingga sulit mengajarkan anak nilai moral yang terkandung di dalamnya.
4. Buku yang berisi tembang dolanan sangat jarang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah, dapat dibuat rumusan masalah bagaimana cara merancang buku ilustrasi tentang tembang dolanan agar dapat menarik minat anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita ilustrasi?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisa tentang ilustrasi untuk anak usia 5-6 tahun dalam bentuk buku dalam penjabaran sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah tembang dolanan Jawa Tengah dan buku cerita ilustrasi anak.
2. Sasaran dari penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah.
3. Jangka waktu periode penelitian adalah Februari hingga Juli 2016.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah bagaimana cara merancang buku tentang tembang dolanan agar dapat menarik minat anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita ilustrasi sehingga dapat melestarikan budaya daerah sekaligus menanamkan nilai moral yang terdapat di dalam lagu tersebut melalui cerita.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung. Data yang diamati dan diteliti adalah gambar (aspek imaji). Dalam penelitian visual, data gambar haruslah selalu ada, dan data visual inilah sebagai modal pertama dan utama, karena dari data visual akan timbul pertanyaan-pertanyaan kritis (Suwardikun, 2013:16).

Data visual yang diteliti adalah ilustrasi 5 buku cerita anak terbitan Gramedia Pustaka tahun 2014 hingga 2015. Observasi ini bertujuan untuk mencari tahu dan membandingkan bagaimana cara dan penggunaan visual dari suatu buku anak, sehingga menjadi acuan untuk penulis membuat buku cerita ilustrasi anak.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep, dan pengalaman pribadi atau pandangan dari individu yang diwawancarai. Mencoba mendapatkan keterangan atau

pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat, 1980 dalam Suwardikun 2013 : 20).

Wawancara dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Wawancara Terstruktur

Dilakukan kepada tiga narasumber. Pertama dengan narasumber yang paham tentang psikologi serta perkembangan anak, yang kedua dengan narasumber yang paham terhadap ilustrasi buku cerita anak, dan yang ketiga dengan narasumber yang paham dengan tembang dolanan.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Dilakukan secara acak kepada 50 anak usia 5-6 tahun di area toko buku dan *game center* yang ada di Semarang.

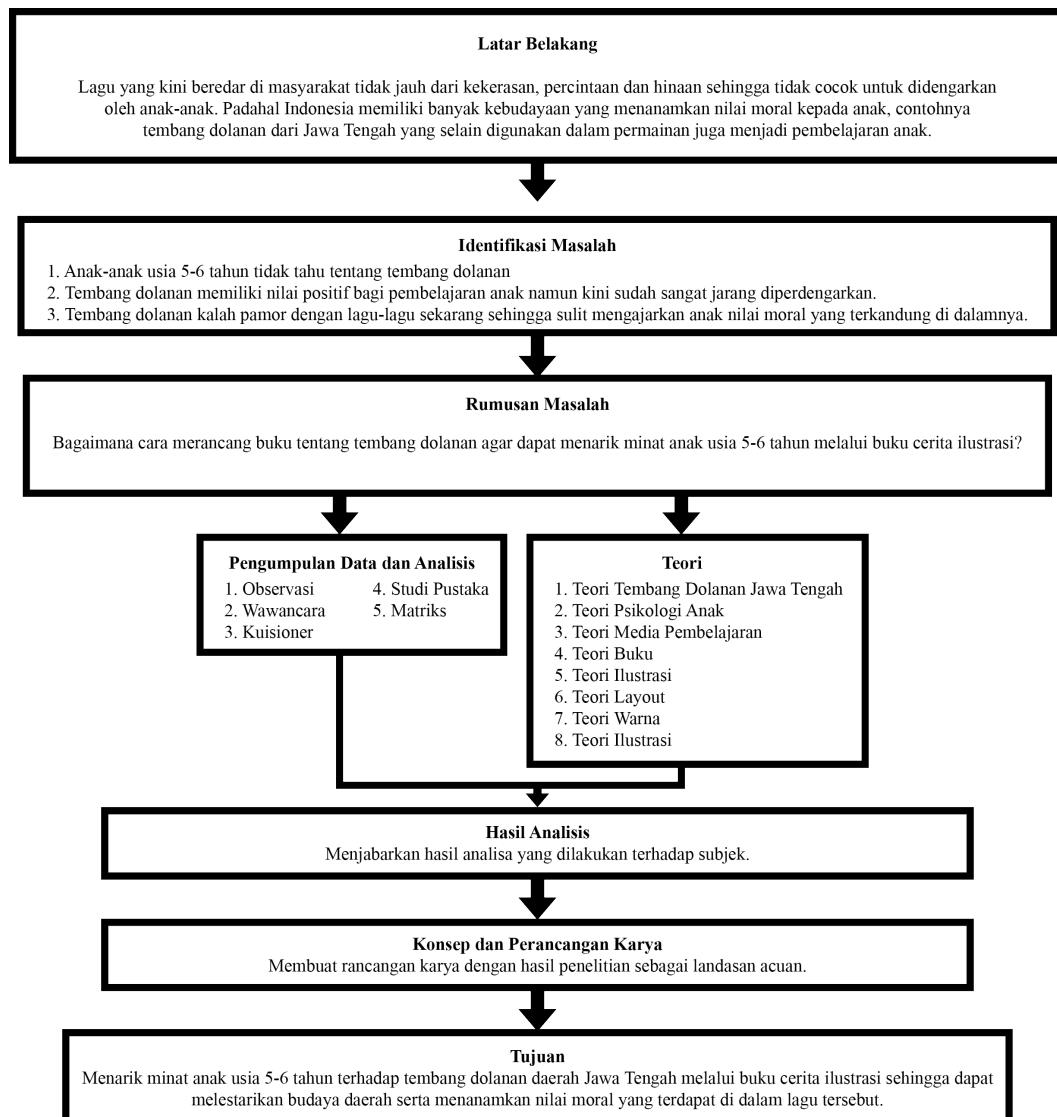
3. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka sangatlah penting. Buku ditulis sebagai penuangan pemikiran dari penulisnya, dari khayalan dan impian, pemikiran, hasil pengamatan, dan penelitian dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin banyak membaca hasil pemikiran maka semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memerlukan membaca untuk mengisi *frame of mind*-nya (Suwardikun, 2013 : 6).

4. Analisis Matriks

Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik dalam pengelolaan informasi maupun analisis (Rohidi dalam Suwardikun, 2013 : 51).

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

a. Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah berupa fenomena, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan serta pembabakan.

b. Bab II : Dasar Pemikiran

Bab ini berisi dasar pemikiran dan teori yang relevan, digunakan sebagai acuan landasan untuk merancang karya.

c. Bab III : Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi uraian data produk serta khalayak sasaran, analisis serta hasil observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka.

d. Bab IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi konsep-konsep yang diterapkan kepada karya, dari segi kreatif, media dan visual serta proses perancangan mulai dari moodboard, sketsa hingga penerapan visual.

e. Bab V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan yang telah dilakukan.

f. Daftar Pustaka dan Lampiran

Berisi daftar referensi yang digunakan penulis sebagai acuan dalam membuat laporan Tugas Akhir, serta lampiran mengenai proses serta hasil yang diperoleh penulis selama mengerjakan laporan ini.