



RANCANGAN BUKU CERITA UNTUK ANAK MENGENAL GAMELAN JAWA

Cindy^{1*}, Dessy Ratna Putry²

¹Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

²Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

*e-mail: cindy@politekniktempo.ac.id

Abstrak: Di era modern, tantangan yang dihadapi anak-anak begitu besar. Di daerah Kemayoran – Jakarta, ada komunitas gamelan cilik yang mempelajari kebudayaan musik tradisional Gamelan Jawa. Anak-anak ini dapat memberikan inspirasi positif untuk mengenalkan kebudayaan musik tradisional melalui media buku cerita bergambar. Rumusan masalahnya yaitu pengelompokkan musik tradisional gamelan, di antaranya: Gamelan Jawa, Sunda, Bali dan Banjar, dengan penggarapan utama pada Gamelan Jawa. Tujuan dari buku cerita bergambar ini untuk menambah wawasan bagi anak-anak. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, membantu peneliti mendapatkan hasil yang akurat untuk kelanjutan penggarapan buku cerita bergambar ini. Gagasan awal penggarapan buku cerita ini yaitu mengenalkan musik tradisional gamelan Jawa bagi anak-anak usia 7-10 tahun dengan karakter psikologi yang hampir kompleks. Ilustrasi pada tiap halaman menggunakan gaya semi realis agar informasi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik dan teknik pewarnaan manual *mixed media* cat air dan pensil warna untuk memberi kesan sederhana. Sementara pada tiap halaman diberi infografis penjelasan singkat alat musik. Media pendukung bagi promosi buku ini di antaranya poster, banner, tas kain, mug dan VCD yang *memorable* serta fungsional bagi anak. Kesimpulan dari penelitian ini membutuhkan data yang banyak dan penggarapan ilustrasinya memerlukan gaya tersendiri agar informasi yang disampaikan mudah diserap dan jelas.

Kata kunci: *budaya musik, gamelan jawa, buku cerita anak, ilustrasi*

Abstract: *In the modern era, the challenges faced by children are enormous. However, at Kemayoran – Jakarta area there is a small gamelan community who learns about traditional music culture; Javanese Gamelan. These children can provide positive inspiration to introduce traditional music culture through picture books. The formulation of the problem is the grouping of traditional gamelan music, including: Javanese, Sundanese, Balinese and Banjar, with the main cultivation on Javanese Gamelan. The purpose of this picture book is to add insight for children. Data collection using qualitative and quantitative methods, helps researchers get accurate results for the continuation of the work on this picture book. The initial idea for developing this storybook was to introduce traditional Javanese gamelan music to children aged 7-10 years with an almost complex psychological character. The illustrations on each page use a semi-realistic style so that the information conveyed can be captured properly and manual techniques, mix of watercolor and colored pencils to give a simple impression. Meanwhile, each page is given an infographic with a brief explanation of musical instruments. Supporting media for the promotion of this book include posters, banners, cloth bags, mugs, and VCDs that are memorable and functional for children. The conclusion of this study requires a lot of data, and the work of the illustrations requires its own style so that the information conveyed is easily absorbed and clear.*

Keywords: *music culture, Javanese gamelan, children's picture book, illustrations*

1. PENDAHULUAN

Makna musik menurut Hardjana ialah keseluruhan perwujudan semangat moral serta nilai di dalamnya. Musik tidak hanya dicitrakan melalui sosok, peran, instrumen dan juga bukan sekadar kesan dan pesan, melainkan keseluruhan substansi wacana hubungan antara musik itu sendiri dengan subjek pemusik selaku pencipta dan penyajinya. Oleh karenanya, musik selalu bersifat individual dan kolektif sekaligus [1]. Musik tumbuh dan berkembang dalam individu, lingkungan sosial serta kelompok masyarakat dengan latar belakang budaya yang berbeda satu sama lain. Pada persoalan mendengarkan, misalnya, ada proses yang terjalin antara pengalaman seputar bunyi atau suara dengan suatu kontemplasi yang melibatkan memori-memori di masa lalu atas apa yang pernah didengarkan. Dengan demikian secara tidak langsung sebuah karya musik mampu memengaruhi proses pedagogis dalam diri manusia sejak masa kanak-kanak [2].

Masa kanak-kanak merupakan periode waktu yang penting untuk mendapatkan perhatian penuh. Salah satu upaya memenuhi proses pedagogis anak-anak, yaitu melalui musik. Dalam hal ini musik yang ditelaah ialah musik tradisional. Kita mengetahui bahwa musik tradisional di Indonesia dikenal beraneka ragam dari Sabang sampai Merauke. Musik dapat mewakili identitas masing-masing daerah. Di provinsi DKI Jakarta, misalnya, terdapat alat musik tradisional dari Betawi yaitu Tanjidor, dari Jawa Barat ada alat musik dari bambu yang disebut Angklung. Di beberapa provinsi lain di Indonesia, ada instrumen musik tradisional Gamelan yang terbagi-bagi di beberapa daerah di antaranya, Gamelan Bali, Gamelan Sunda, Gamelan Banjar hingga Gamelan Jawa yang dipilih penulis untuk digarap ke dalam sebuah buku cerita bergambar yang diperuntukkan bagi anak-anak.

Beberapa hal yang penting untuk diperhatikan dalam pembuatan musik gamelan disusun dan dibuat dengan mempertimbangkan keselarasan. Keselarasan dalam gamelan berarti dapat mengatur keseimbangan emosi dan menata perilaku yang laras harmonis dan tidak menimbulkan kegoncangan. Dalam bermain gamelan, yang lebih diutamakan adalah efek rasa senang dan kebebasan dalam berekspresi bagi para pemainnya. Komunikasi musikal dalam seni musik gamelan juga tidak dapat diatur menggunakan not balok, melainkan menggunakan notasi tertentu yang disepakati pada tiap daerah. Untuk itu, dituntut adanya kepekaan, konsentrasi dan intuisi untuk memainkan gamelan. Dengan memainkan gamelan bersama-sama, akan tercipta ritme dan dinamika seperti air yang dapat berjalan cepat dan lambat secara bersamaan [3].

Merunut pada sejarahnya, gamelan merupakan sebuah ansamble yang hampir semuanya terdiri dari alat musik pukul terbuat dari perunggu, yang mulai dikenal di Jawa pada abad ke-12. Gamelan sebagai kelompok musik dan jenis pertunjukan mencerminkan warisan budaya yang merupakan percampuran dari kekuatan budaya Hindu, Islam, Eropa Cina dan Melayu. Dengan mengambil sumber-sumber, mulai dari puisi-puisi keraton pada abad ke-12 hingga tulisan para nasionalis pada abad ke-20. Dalam hal ini Sumarsam, seorang musisi gamelan menunjukkan bagaimana konteks dan ideologi seni pertunjukan Jawa yang mendapat pengaruh dari India pada awalnya menyesuaikan diri dengan tradisi sufi yang kemudian terbentuk oleh perspektif Eropa pada abad ke-19 dan ke-20. Adapun notasi dan gagasan tema lagu *gendhing* menekankan pada aspek *gatra* (bait) sebagai unsur penting penciptaan *gendhing* [4].

Gamelan sebagaimana yang kita kenal memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai dengan asal daerahnya. Gamelan Bali berirama dinamis, Gamelan Sunda berirama mendayu-dayu, sedangkan Gamelan Jawa memiliki irama musik lembut yang mencerminkan keselarasan hidup orang Jawa. Oleh karena itu,

gamelan memiliki keunikan untuk digarap ke dalam beberapa seri buku cerita bergambar untuk anak-anak dengan penggarapan maksimal pada Gamelan Jawa dalam penelitian ini. Menikmati alunan gamelan pun tidak terlalu mudah di Jakarta. Biasanya hanya dapat ditemui di lokasi tertentu seperti di Museum Wayang dan pentas-pentas kebudayaan daerah. Namun, di daerah Kemayoran – Jakarta, terdapat komunitas ‘kecil’ yang mempelajari musik tradisional Gamelan Jawa bersama Bapak Sugito, guru musik yang mempopulerkan kebudayaan ini untuk anak-anak. Komunitas ini terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar, mereka secara rutin berlatih gamelan selama lima jam setiap hari minggu. Melihat kemampuan dan kesungguhan berlatih anak-anak pada komunitas ini, memberikan inspirasi bagi penulis untuk menggarapnya dalam sebuah buku cerita bergambar untuk anak.

Di samping itu, penulis menemukan bahwa buku ilustrasi dengan tema alat musik tradisional di Indonesia masih kurang. Alasan penulis tertarik membuat buku ilustrasi untuk anak didukung oleh pandangan bahwa anak merupakan generasi yang akan meneruskan budaya bangsa Indonesia. Namun, tidak semua anak-anak mendapat kesadaran diri sendiri untuk mencintai kekayaan budaya daerahnya. Sementara itu buku ilustrasi masih memiliki peminat baca usia anak-anak dan mudah diperoleh. Oleh karenanya melalui buku ilustrasi dengan tema cerita musik tradisional Gamelan Jawa ini, diharapkan mampu menambah wawasan anak mengenai budaya musik gamelan sehingga tertarik untuk mempelajarinya.

1.1 Rumusan Masalah

Dari banyaknya kebudayaan musik tradisional gamelan di Indonesia, penulis memilih gamelan Jawa untuk mewakili informasi mengenai musik tradisional di Indonesia dan kemudian menjadi pedoman untuk penyusunan buku ilustrasi musik tradisional lainnya dari Indonesia.

Buku cerita anak dengan tema kebudayaan musik tradisional masih kurang, sehingga komunitas kecil di daerah Kemayoran, Jakarta yang anggotanya terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar tersebut membawa inspirasi positif. Para anggota dari komunitas ini dijadikan tokoh dalam buku cerita bergambar untuk mengenalkan musik tradisional yang mereka pelajari. Buku cerita bergambar berseri untuk mengenal musik tradisional gamelan yang ditujukan bagi anak-anak akan dimaksimalkan pada penggarapan Gamelan Jawa, kemudian *gimmick* yang menarik berupa VCD yang memperdengarkan suara musik pada gamelan itu sendiri dan media lainnya yang menarik seperti tas dan mug yang dapat membangkitkan memori anak-anak untuk menghafal bentuk dan nama dari alat musik yang dimainkannya.

1.2 Ruang Lingkup dan Batasan

Penulis membagi segmentasi target audiens sebagai berikut:

Target audiens yang dapat menikmati buku cerita bergambar ini adalah penduduk di kota-kota besar seperti DKI Jakarta dan sekitarnya.

a. Demografis:

- Gender: anak laki-laki dan perempuan
- Usia: 7 – 10 tahun (primer), usia 11+ target market sekunder)
- Strata ekonomi: kelas sosial menengah golongan B – B+

b. Psikografis:

Anak-anak usia 7-10 tahun yang aktif, menyukai seni, mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

- c. Media utama: buku cerita bergambar, media yang paling dekat dengan anak-anak untuk menyerap sumber informasi maupun hiburan.
- d. Media pendukung: poster promosi, *banner*, *goody bag*, *mug* dan VCD Gamelan

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk menambah wawasan anak-anak mengenai musik tradisional daerah. Di samping itu, buku ini dapat menambah koleksi keragaman pilihan tema pada buku cerita anak di Indonesia.

2. METODE

Guna mempermudah penelitian mengenai gamelan, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian di antaranya:

2.1 Observasi dan Studi Literatur

Penulis melakukan observasi ke toko-toko buku di Jakarta guna mendapatkan data mengenai sejauh mana pembahasan buku tentang musik untuk anak-anak dan ilustrasi yang ada pada buku anak-anak pada umumnya. Hal ini dilakukan untuk menunjang penggarapan ilustrasi pada buku cerita bergambar tentang gamelan nantinya.

Studi Literatur didapatkan dengan cara mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku-buku desain meliputi data tulisan maupun gambar, buku tentang musik untuk anak, buku psikologi, artikel maupun tulisan ahli yang dapat mendukung dan berkaitan dengan objek penelitian.

2.2 Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung dengan subjek penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan dengan penelitian, di antaranya: Bapak Sugito selaku guru musik tradisional gamelan Jawa.

2.3 Kuesioner dan Angket

Kuesioner dan angket didapat dari penyebaran langsung kepada calon target market yaitu disebarkan pada anak-anak sekolah dasar. Hasil dari kuesioner dan angket dapat dijadikan pedoman untuk memfokuskan tujuan perancangan buku sesuai pandangan target market.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perumusan masalah hingga penerapan metode penelitian, diperoleh hasil bahwa, Bapak Sugito adalah seorang guru yang mengajarkan alat musik tradisional gamelan khususnya gamelan Jawa di Jakarta dan memiliki murid anak-anak terbanyak. Beliau mendedikasikan dirinya untuk melestarikan budaya Jawa melalui musik tradisional yang diajarkannya.

3.1 Hasil

Cerita yang disampaikan mengenai sebuah komunitas yang sering melakukan latihan musik tradisional, khususnya gamelan Jawa. Pengenalan cerita akan dimulai dari seorang tokoh fiksi yang dibuat sebagai narator untuk menceritakan pengalamannya dalam mempelajari maupun mengenal nama-nama alat musik tradisional gamelan dan cara memainkannya.

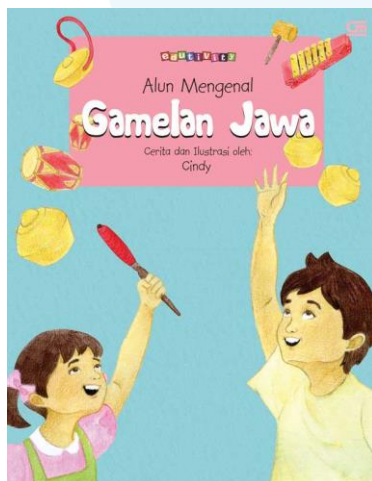
Tokoh akan digambarkan dengan dua karakter anak-anak, laki-laki dan perempuan yang bersahabat. Masing-masing bernama Alun (laki-laki) dan Nada

(perempuan) yang menginformasikan kepada Alun (karakter utama) mengenai musik gamelan Jawa serta keberadaan sebuah komunitas gamelan di dekat rumahnya di Jakarta. Alun kemudian tertarik untuk ikut berlatih gamelan Jawa bersama Nada. Mereka pergi latihan bersama dan selama latihan, Alun menceritakan alat musik yang dimainkannya sampai alat musik yang dikenalnya satu persatu (ditampilkan satu-satu dengan format *spreadpage*) yang dimainkan dalam komunitas tersebut saat ia berlatih bersama teman-teman barunya. Cerita hanya berlangsung selama dua hari saat Alun ke rumah Nada dan sehari berlatih gamelan Jawa.

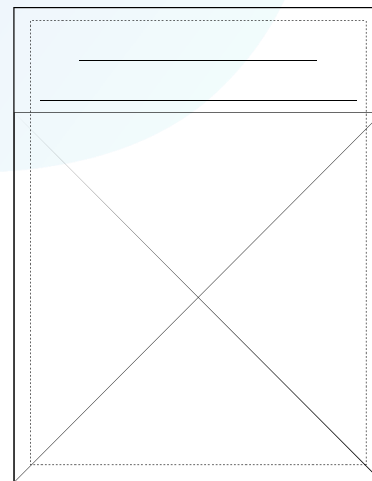
Secara keseluruhan penggarapan desain buku cerita bergambar ini menggunakan teknik *mixed media* (penggabungan antara teknik manual dan digital). Sementara ilustrasi yang digunakan memiliki gaya semi realis. Gaya ilustrasi ini sering digunakan pada pendekatan cerita yang bersifat informatif sehingga penyampaian informasi dan pemahaman kebendaan dalam bentuk nyata dapat diserap langsung oleh anak-anak. Penggarapan *layout* buku dibuat sederhana. Suasana warna yang ditampilkan mengarah pada warna-warna *soft clean* yang disamakan pada keseluruhan halaman agar tetap memiliki keselarasan. Untuk jenis huruf yang digunakan sebagai *bodyteks* di tiap halaman akan diisi dengan jenis huruf *sans serif* dan bergaya seperti tulisan tangan anak-anak untuk memberi kesan bermain. Sementara format ilustrasi akan ditampilkan dalam ukuran besar dengan *layout spreadpage* agar terlihat jelas bentuk dari objek yang ingin ditonjolkan.

a. Media Utama

Untuk menghasilkan buku-buku yang sempurna aturan ini harus digunakan kembali dalam mendesain buku dan diterapkan.



(a)



(b)

Fig. 1 (a) Cover Depan "Alun Mengenal Gamelan" dan (b) tata letaknya

Pada *cover* buku bagian depan berisikan ilustrasi Alun dan Nada dengan konsep bersemangat. Ilustrasi menggunakan gaya yang sama dengan ilustrasi pada isi buku untuk menampilkan keselarasan. Alun dan Nada tampak riang menghadap ke atas dimana bagian atas dipenuhi oleh ilustrasi sebagian alat musik tradisional gamelan Jawa itu sendiri yang diletakkan secara dinamis.

Pada sampul buku, tipografi utama yang digunakan yaitu "Chubby Cheeks" untuk memberi kesan dinamis dan "Kidprint" untuk kesan bermain sesuai dengan karakter anak-anak serta memiliki keragaman *font type*. Sementara itu, tipografi lain yang digunakan pada *cover* buku yaitu:

Chubby Cheeks
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,12345678910
 <>/?;:"'[]\|!@#\$%^&*() -_ = +

Kidprint
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,12345678910
 <>/?;:"'[]\|!@#\$%^&*() -_ = +

Fig. 2 (a) Huruf chubby cheeks dan (b) huruf kidprint

Teknik pewarnaan yang dibuat secara manual akan tetap mengutamakan penggunaan warna-warna yang cerah yang disesuaikan dengan karakter anak-anak yang riang gembira. Berikut pemilihan warna untuk desain sampul:

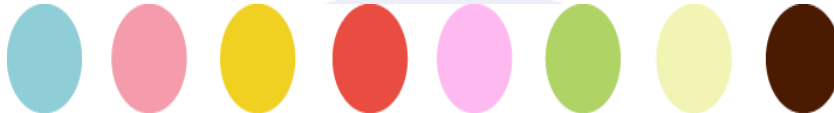
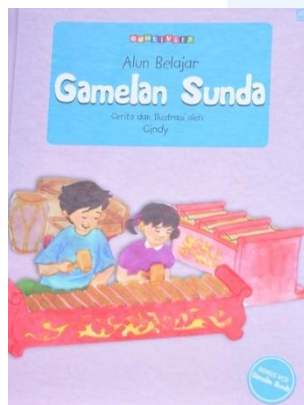
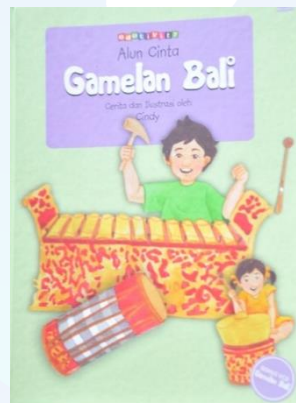


Fig. 3 Colorchips Cover Depan “Alun Mengenal Gamelan”

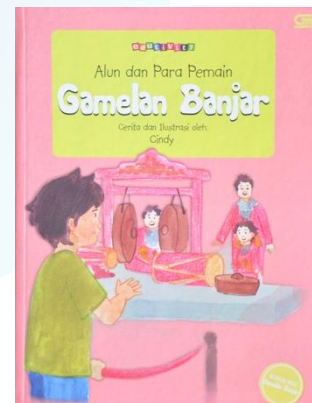
Format perancangan sampul tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman untuk penyusunan serial buku lainnya, seperti gambar berikut:



(a)



(b)



(c)

Fig. 4 Colorchips Cover Depan “Alun Mengenal Gamelan”

Isi buku menggambarkan adegan yang sederhana dari cerita. Setiap isi buku menampilkan ilustrasi tunggal sebesar dua halaman buku dan beberapa infografis pada salah satu halaman buku.

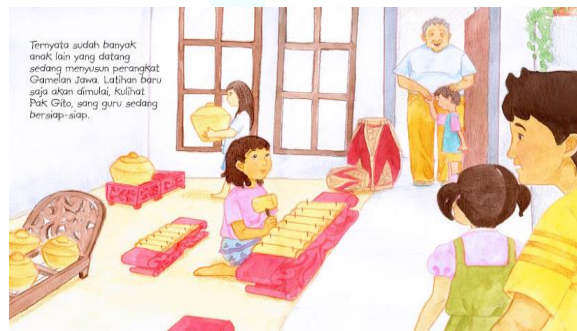


Fig. 5 Isi buku halaman 11-12



Fig. 6 Isi buku halaman 27-28

3.2 Pembahasan

Perancangan karakter tokoh-tokoh dalam buku cerita meliputi tokoh utama: Alun, Nada, Bapak Sugito dan teman-teman lainnya.

a. Alun

Tokoh utama dalam cerita, seorang anak laki-laki berusia 8 tahun. Alun memiliki rasa ingin tahu yang besar, baik hati, mudah bersahabat dan cerdas.

b. Nada

Tokoh kedua, sahabat baik Alun yang berusia 1 tahun lebih muda dari Alun. Nada bersifat periang, suka berbagi, baik hati dan mudah bersahabat.

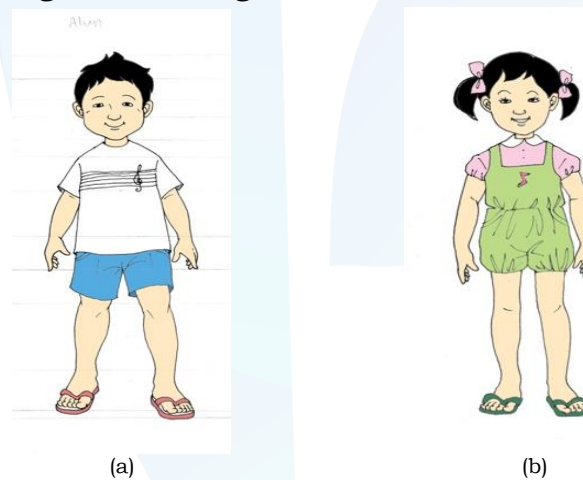


Fig. 7 (a) Alun tokoh utama (b) Nada, tokoh kedua

c. Tokoh Sekunder

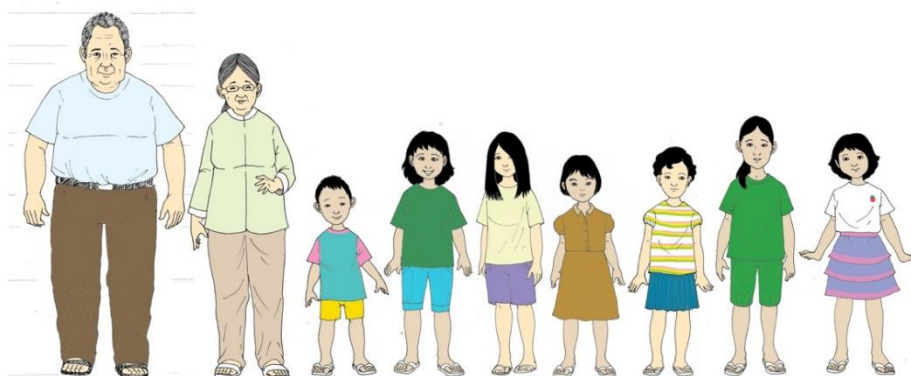


Fig. 8 Tokoh-tokoh sekunder dalam buku

Tokoh sekunder adalah karakter-karakter yang membantu cerita dalam buku ini, seperti karakter Pak Gito sang guru gamelan, Mbah Uti istri Pak Gito dan anak-anak yang menjadi anggota dari komunitas gamelan cilik ini, di antaranya; Afni, Dzulfa, Taul, Rara, Salsa, Dila dan Sherin.

4. SIMPULAN

Musik tradisional di Indonesia sangat beragam dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan ke dalam sebuah buku cerita bergambar. Penggarapannya dapat dijelajah lebih jauh lagi, mulai dari jenis musik tradisional yang ingin diperkenalkan, jalan cerita hingga gaya penceritaannya. Dalam proses pembuatan buku “Alun Mengenal Gamelan” ini dibutuhkan data yang tidak sedikit. Di antaranya penulis harus melakukan observasi ke Komunitas Gamelan Jawa yang ada di Jakarta dan beranggotakan anak-anak. Wawancara langsung dengan pendidik seni musik tradisional gamelan Jawa terutama yang memiliki murid anak-anak dan mengumpulkan berbagai referensi yang dapat menunjang terciptanya buku ini. Buku dengan target usia pembaca 7-10 tahun ini harus dilengkapi dengan informasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Tidak hanya itu, gaya ilustrasi dan cara penyampaian cerita pun harus diolah sebaik mungkin agar mudah dipahami, sehingga pesan informatif dalam isi cerita dapat dengan mudah diserap oleh anak-anak. Sebagai generasi muda, kita bertanggung jawab untuk terus melestarikan kebudayaan lokal. Melestarikan kebudayaan lokal pun tidak terbatas dengan penggunaan beragam media. Media apa saja dapat membantu segala bentuk kebudayaan yang harus dilestarikan. Orang-orang Eropa dapat diakui sebagai seorang penemu pertama karena rajin mencatat semua hal yang mereka temui. Tidak ada salahnya bila kebudayaan musik tradisional pun didokumentasikan ke dalam bentuk buku anak agar senantiasa tercatat dan mudah diakses oleh siapa saja, sehingga memiliki bukti dan tidak dengan mudah dapat di hak patenkan oleh negara lain. Penerbit lokal sudah seharusnya berani bersaing dengan penerbit luar untuk lebih berani mengedepankan karya-karya lokal dibandingkan dengan karya-karya luar. Hal tersebut dapat membantu menggerakkan semangat generasi muda untuk terus berkarya dan menciptakan berbagai hal yang dapat membantu memperkenalkan kebudayaan lokal kepada dunia.

5. ACKNOWLEDGMENT

Proses penggarapan buku cerita bergambar “Alun Mengenal Gamelan Jawa” ini membutuhkan waktu yang amat panjang dan kompleks, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan penulisan dan penelitian penulis terhadap buku cerita bergambar ini, di antaranya: Alm. Bapak Sugito selaku guru gamelan, Alm. Bapak Wagiono Sunarto yang memberikan arahan dalam karya visual, Bapak Isworo Ramadhani yang mendampingi proses penulisan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hardjana, S. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: MSPI.
- [2] Putry, Dessy Ratna. 2018. *Perubahan Identitas pada Musik Cover di Indonesia*. Tesis. Universitas Padjadjaran.
- [3] Anderson, Nancy A., 2006. *“Elementary Children’s Literature: The Basics for Teachers and Parents,”* Boston: Pearson/AandB.
- [4] Sumarsam. 2003. *Gamelan Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [5] Djohan. 2005. *“Psikologi Musik.”* Yogyakarta: Buku Baik.
- [6] Darmoko. 2003. *“Gendhing-gendhing Jawa.”* Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- [7] Doyle, Michael E. 2008. *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna: Keterampilan dan Teknik Menggambar Desain untuk Arsitek Lansekap dan Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- [8] Gunarsa, Singgih D. 2008. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia.
- [9] Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [10] Sasminto, Gatot. 2004. *Kumpulan Gendhing Karya Ki Nartosabdho*. Surakarta: CV Cendrawasih.