

**PERANCANGAN *POP UP BOOK AND SOUND*
TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH

ILHAM MUSYafa ASYA ARI

NIM 12151125

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2018

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

**PERANCANGAN *POP UP BOOK AND SOUND*
TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**

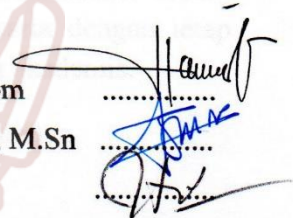
Oleh

ILHAM MUSYAF A SYA ARI
NIM 12151125

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 30 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom
Penguji Bidang : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn
Pembimbing : Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)/Sarjana
Terapan Seni (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 6 Agustus 2018
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Musyafa Asya Ari

NIM : 12151125

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perancangan *Pop Up Book And Sound* Tembang Dolanan
Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 Agustus 2018

Yang menyatakan,



Ilham Musyafa Asya Ari
NIM. 12151125

PERSEMBAHAN

*Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang senang tiasa
memberi dukungan untuk terus berkarya*



MOTTO

“Kegegalan adalah keberhasilan yang tidak terjadi.

Gagal ya gagal aja tingal coba lagi, jangan jadi pengecut”

“Motivator bilang “Badai pasti berlalu”

Mungkin dia lupa kalo “Hari yang cerah juga pasti berlalu”

Kalo kata Ronggo warsito yang penting adalah “elling lan waspodo””

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yng telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga tugas akhir yang berjudul *PERANCANGAN POP UP BOOK AND SOUND* TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN bejalan dengan sesuai rencana. Tanpa adanya dukungan dan doa, saya tidak akan bias menyelesaikan tugas akhir ini, untuk itu dengan hormat dan kerendahan hati, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Handriyotopo, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas semu saran yang diberikan dan diskusi - diskusi yang sangat berguna sehingga tugas akhir berjalan dengan lancar.

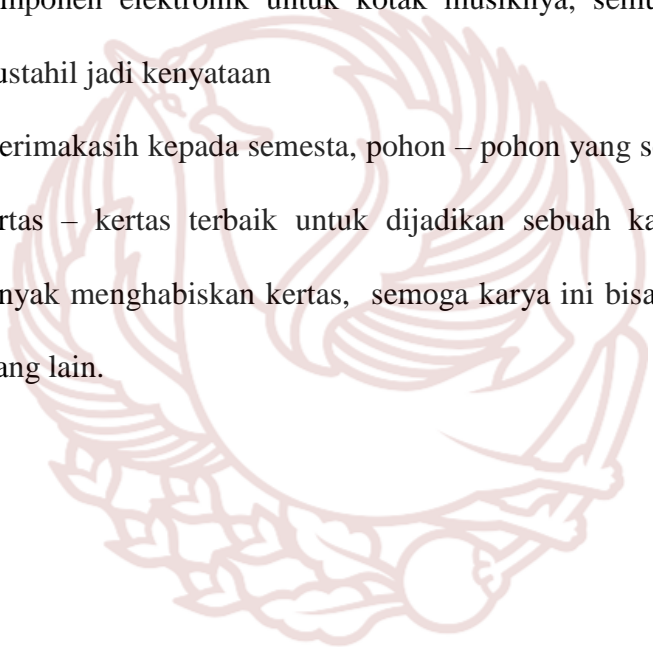
6. Dosen Fakultas Seni Rupa Dan Desain Indonesia Surakarta atas ilmu yang diberikan selama menjalani perkuliahan.
7. Drs. Santoso dan Ibu Siti Juariah dan adik Afif Rachman Arfas atas semua doa, dukungan, arahan kasih sayang yang tak pernah habis, terimakasih karena selalu memberikan motivasi yang tak kunjung surut.
8. Sahabat – sahabat terbaik Siput, Baidowak, Ovel, Om Baba terima kasih atas segala kegilaan dan kebodohan yang pernah diciptakan, terima kasih telah membuat mata saya terbuka mengenai kehidupan di dunia yang ternyata hanya mampir untuk bercanda dan menertawai diri kita masing-masing.
9. Terimakasih untuk Nanda Kesuma Devi yang telah bersedia untuk membantu menyelesaikan revisi laporan tugas akhir.
10. Terimakasih kepada teman-teman angkatan 2012 dan 2013 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu proses *display* untuk pameran tugas akhir.
11. Mas Hafez Achda pendiri Impian Studio, terimakasih telah memberikan workshop yang menarik di tengah kebingungan dalam merancang sebuah buku *pop up*. Sukses selalu untuk Impian Studio.
12. Mbak Asa Laily pendiri Sampan Mimpi, terimakasih telah mau berbagi tentang tugas akhirnya tentang *pop up book* juga, terimakasih

juga sudah meminjamkan beberapa koleksi buku *pop up* nya yang sampai sekarang belum saya kembalikan.

13. Mas Lulus Armstrong pendiri SondWork, terimakasih telah membantu membuatkan musik yang menyenangkan untuk tembang dolanan yang terdapat pada karya ini.

14. Mas Yoyok pakar elektronik, terimakasih telah membuatkan komponen elektronik untuk kotak musiknya, semua yang saya kira mustahil jadi kenyataan

15. Terimakasih kepada semesta, pohon – pohon yang selalu menyediakan kertas – kertas terbaik untuk dijadikan sebuah karya *pop up* yang banyak menghabiskan kertas, semoga karya ini bisa bermanfaat untuk orang lain.



ABSTRAK

Perancangan *Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan* Sebagai Pengenalan Alat Musik Gamelan. NAMA: Ilham Musyafa Asya Ari NIM. 12151125. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual.

Kesenian tradisional Jawa banyak macamnya, salah satunya adalah seni *tembang dolanan* yang diiringi dengan gamelan Jawa. Saat ini dalam mata pelajaran sekolah siswa SD (sekolah Dasar) di Surakarta sangat jarang diperkenalkan, karena pada kenyataannya *instrument* gamelan tidak dimiliki atau jarang ada sebagai laboratorium pembelajaran. Pembelajaran *tembang dolanan* diiringi instrumen gamelan dianggap kurang menarik dan ketinggalan jaman, meskipun ada instrumen campursari atau organ tunggal. Perancangan buku *pop up book tembang dolanan* ini diciptakan, sebagai media ajar yang baru bertujuan agar lebih menarik generasi masa kini terutama anak-anak sekolah dasar untuk mengenal kembali kebudayaan musik tradisi yang sarat akan makna yang keberadaannya sudah mulai dilupakan. Metode penciptaan ini dimulai dengan riset dan wawancara ke sekolah-sekolah dasar di Surakarta, melakukan *brainstorming*, eksplorasi ide, penciptaan naskah, *sketsa*, layout, *dummy*, dan *artwork*. Media promosi untuk memperkenalkan *Pop up book* ini melalui media lini atas yaitu website atau media sosial dan media pendukung seperti pensil warna, *totebag*, pin dan *sticker*, sebagai bentuk untuk menyadarkan arti pentingnya mencintai budaya lokal pada *tembang dolanan*.

Kata Kunci : *Pop up Book*, Gamelan, *Tembang Dolanan*, media promosi.

ABSTRACT

Designing POP Up Book and Sound Tembang Dolanan As Introduction to Gamelan Musical Instruments for Elementary Schools in Surakarta. NAME: Ilham Musyafa Asya Ari NIM. 12151125. Study Program S-1 Visual Communication Design.

Traditional Javanese art of many kinds, one of which is the art of dolanan tembang which is accompanied by Javanese gamelan. Currently in school subjects elementary school students in Surakarta are very rarely introduced, because in fact the gamelan instruments are not owned or rarely exist as a learning laboratory. Learning dolanan songs accompanied by gamelan instruments are considered less interesting and outdated, although there is a campursari instrument or single organ. The design of this pop up book book of dolanan tembang was created, as a new teaching medium aimed to make it more interesting for today's generation, especially for elementary school children to get to know the culture of traditional music which is full of meaning whose existence has been forgotten. This method of creation begins with research and interviews to elementary schools in Surakarta, brainstorming, exploring ideas, creating manuscripts, sketches, layouts, dummy, and artwork. Promotional media to introduce Pop up book is through the media of the top line of the website or social media and supporting media such as color pencils, totebag, pins and stickers, as a form to awaken the importance of loving the local culture in tembang dolanan.

Keywords: Pop up Book, Gamelan, Tembang Dolanan, promotion media.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan	8
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Manfaat Penciptaan	9
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	11
F. Landasan Penciptaan	16
G. Metode Penciptaan.....	31
H. Sistematika Penulisan	51
BAB II <i>POP UP BOOK AND SOUND GAMELAN</i>	52

A. Musik Gamelan dan Instrumen.....	52
1. Karawitan dan gamelan.....	52
2. Perangkat Gamelan	53
3. Jenis-jenis Instrumen.....	57
B. Buku Sebagai Sumber Pengetahuan	60
1. Arti Buku.....	60
2. Buku Pelajaran	60
3. Penilaian Buku Pelajaran	61
4. Buku Bergambar	63
C. <i>Pop Up Book</i> Dalam Desain Komunikasi Visual	66
1. <i>Pop Up Book</i>	66
2. Teknik <i>Pop Up Book</i>	68
3. Manfaat <i>Pop Up Book</i>	84
4. Estetika <i>Pop Up Book</i> dalam Desain Komunikasi Visual	86
D. Peran Audio <i>Pop Up Book and Sound</i>	92
1. Media Audio Visual	92
2. Manfaat Audio dalam <i>Pop Up Book</i>	93
BAB III PERANCANGAN KREATIF	96
A. Tujuan Kreatif	96
B. Strategi Kreatif	96
1. Target Market dan <i>Target Audience</i>	96
2. Faktor Geografis dan Psikologis	97
C. Metode Perancangan	97
1. Menentukan Tema.....	97
2. Menentukan Judul <i>Pop Up Book</i>	98
3. Menentukan Gaya Ilustrasi.....	98
4. Menentukan Konsep Warna	99

5. Menentukan Gaya Penulisan	100
6. Menentukan Jumlah Halaman	100
7. Menentukan Typografi	101
8. Menentukan <i>Storyline</i>	101
9. Meentukan Sketsa	104
D. Konsep Perancangan	139
1. Sketsa	139
2. Sketsa <i>Dummy</i>	140
3. <i>Scanning</i>	140
4. <i>Colouring</i>	140
5. Cetak	140
6. <i>Cutting</i>	141
7. Merangkai	141
8. <i>Finishing</i>	141
E. Teknik Pelaksanaan	141
1. Desain Judul	142
2. Desain <i>Cover</i>	142
3. Perancangan Halaman	145
4. Media Perancangan	146
5. Target Karya	147
F. Perancangan Musik <i>Box</i>	147
1. Recording Tembang Dolanan	147
2. Rangakain Elektronik Musik <i>Box</i>	150
3. Musik <i>Box Cassing</i>	152
G. Media Promosi	180
1. <i>Website</i>	180
2. <i>Instagram</i>	184
3. <i>Youtube</i>	184

4. Poster.....	185
5. <i>X-Banner</i>	185
6. <i>Tote Bag</i>	186
7. <i>Pin</i>	186
8. <i>Sticer</i>	187
9. <i>Paper Page Colouring</i>	187
10. <i>Pensil Warna</i>	187
BAB IV PROSES DESAIN	188
A. Konsep Kreatif	188
1. <i>Cover Pop up Book</i> Tembang Dolanan	188
2. Halaman <i>Pop up Book</i> Tembang Dolanan	189
3. <i>Headline</i> Cover Buku Tembang Dolanan	201
B. Media Promosi	202
1. Website	202
2. Instagram	203
3. Youtube.....	204
4. <i>X-Banner Lounching</i>	204
5. Poster <i>Lounching</i>	205
6. <i>Tote Bag</i>	206
7. Pensil Warna	207
8. <i>Paper Page Colouring</i>	209
9. <i>Pin</i>	209
10. <i>Sticer</i>	210
DAFTAR PUSTAKA	211
LAMPIRAN	217

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Andi Publisher.
- Agus Hermawan. 2012. Komunikasi Pemasaran. Jakarta. Erlangga
- Armai Arief .2005. Reformulasi Pendidikan Islam. Jakarta. Ciputat Pers.
- Arsyad Azhar.2009. Media Pembelajaran. Jakarta. Rajawali Pers.
- Bambang ,Yudoyono. 1984. Gamelan Jawa : Awal – Mula, Makna, dan Masa Depan. Jakarta: Penerbit Karya Unipress.
- Burham, Nurgiyantoro. 2010. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Bluemel & Taylor. 2012. Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians. California: ABC-CLJO, LLC.
- Darsono. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- Edi , Sedyawati. 2006. Buaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, Sejarah. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Franz, Kurt dan Bernhard Meier. 1994. Membina Minat Baca. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gustami, 2007. Budaya Estetika Karya Sastra. Yogyakarta : Prasista.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P.1971. Teaching and Media.A Systematic Approach. Englewood Cliffs. Prentice-Hall.
- Jacson, Paul.1996. The Pop Up Books: Step-by-step Instruction for Creating

- over100 Original Project. London:Annes Publising Limited
- Jewler, dan Dreniany.2001. Search Creative Strategy in Advertising. San
Frasnsisco. Cengage Learning.
- Kartini, Pramono. 2008. Horizon Estetika.Yogyakarta: Badan Penerbit Filsafat
UGM.
- Lynch-Brown, Carl M dan Tomlinson. 1999. Essentials of children's `literature.
United States of America: Allyn And Bacon.
- Maharani, 2009. Cerdas Memilih Buku. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Morissan. 2010. Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta. Prenada
Media Group.
- Moriarty, Sandra., dkk (2011). Advertising. Edisi kedelapan, Diterjemahkan oleh:
Triwibowo B.S., Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani Sumantri, Johan Permana. 2011. Strategi Belajar Mengajar.
Bandung:CV. Maulana.
- Onong Efendy. 1993. Ilmu komunikasi : teori dan praktek. Bandung : Remaja
Rosdakarya.
- Rusady,Ruslan. 2008. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi.
Depok. Rajawali Press
- Rhenald, Kasali. 1992. Manajemen periklanan : konsep dan aplikasinya di
Indonesia.Jakarta. Pustaka Utama Grafiti.
- Sachari. 2004. Seni Rupa dan Disain. untuk SMA kelas X. Jakarta: Erlangga

- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seltiz, C., L.S.Wrighsman,S.W.Cook. 1976. Research Methods in Social Relations, Holt, Rinehart, and Winston, New York
- Setyobudi, dkk. 2006. Seni Budaya. Jakarta: Erlangga.
- Sipahelut, AtisahP.1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan Suanda. 2006. Tari Tontonan, Buku Pelajaran Kesenian Nusantara Untuk kelas VIII. Jakarta : Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Sudjana, 2007. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Rosdakarya.
- Sukiman. (2012) Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumbo, Tinarbuko.2015.Desain Komunikasi VisualPenanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS
- Sugeng , Agus Priyono. 2006. Perpustakaan Atraktif. Jakarta: PT `Gramedia Widisarana Indonesia
- Taylor, R.H dan Bluemel, N.L. 2003. Pop-up books: an introductory guide,Emerald.
- Widagdo.1993. Desain,Teori, dan Prakter. Seni Pengertahuan dan Penciptaan Seni BP ISI Yogyakarta III/03.
- Winardi.1989. Strategi pemasaran (*marketing strategy*).Bandung : Mandar Maju
- Yayat, Nusantara. 2004. Kesenian Seni Rupa, Musik, Tari, dan Drama. Jakarta: Erlangga.

- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Goup.
- Zed Mestika. 2008. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam lembaga Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Sri Hastanto, 1991. "*Ilmu dan seni*" dalam seminar Peksiminas I 2 – 5 Oktober 1991, Surakarta: STSI PRESS.
- Umar , Sidik. 2006. "Budaya Membaca dan Kemelekhurufan Masyarakat".
Dalam *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1 No 2 Bulan Juni
Desember 2006, hlm. 1—16 UU RI No 43 Tahun 2007.
Perpustakaan. Jakarta : Perpustakaan Nasional
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? `Gatatkaca?*.
Jurnal Library ITS Undergraduate, (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses
pada 25 Desember 2016 pukul 12.25.
<http://www.printninja.com> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.
<http://www.lidyschoonensboeken.nl> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.