

**PERANCANGAN *VISUAL SOUND BOOK* BERBASIS  
LAGU TRADISIONAL POPULER SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI BAGI SISWA SD**



**PERANCANGAN DESAIN**

**Oleh:**

**LINTANG ANDAMARI HANANTO SOENARTO**

**NIM: 1912603024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**“PERANCANGAN *VISUAL SOUND BOOK* BERBASIS LAGU TRADISIONAL POPULER SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI SISWA SD”** diajukan oleh Lintang Andamari Hananto Soenarto, NIM 1912603024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari, 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Dr. Arif Agung, M. Sn.

NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II

Andi Haryanto, M. Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Cognate

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Ketua Program Studi

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 4 001/ NIDN 0019107005



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas pertolongan dan kemudahan yang diberi-Nya selama proses Tugas Akhir yang penulis rancang berjudul “PERANCANGAN *VISUAL SOUND BOOK* BERBASIS LAGU TRADISIONAL POPULER SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI SISWA SD” .

Perancangan ini diangkat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi jenjang Pendidikan Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi konsep maupun implementasinya. Untuk itu, penulis terbuka akan kritik dan saran baik dari target audien maupun masyarakat umum yang menikmati perancangan ini. Penulis berharap supaya perancangan yang diangkat bisa bermanfaat di bidang kreatif maupun pendidikan.

Yogyakarta, 11 Januari 2024

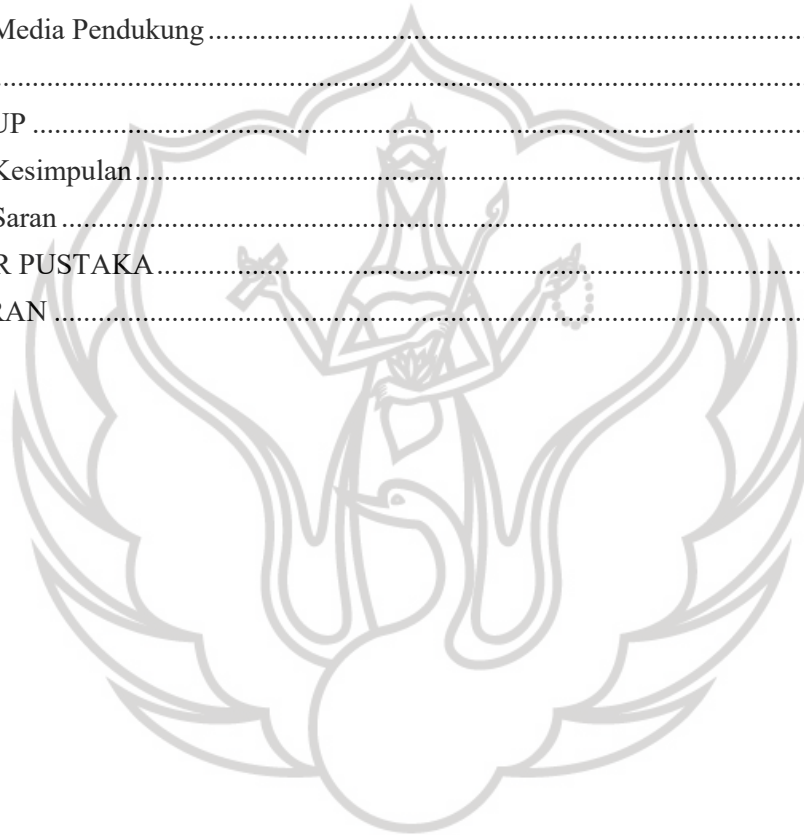
Lintang Andamari Hananto Soenarto

NIM. 1912603024

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Perancangan .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode.....	6
H. Metode Analisis Data .....	8
I. Skematik Perancangan.....	9
BAB II .....	10
A. Generasi Alpha .....	10
B. Literasi Lagu Tradisional Populer .....	21
C. <i>Visual Storytelling</i> melalui <i>Visual Sound Book</i> .....	28
D. Edukasi dalam <i>Visual Sound Book</i> .....	43
E. Tinjauan <i>Design Thinking</i> .....	49
F. Tinjauan Pustaka.....	56
G. Analisis Data (5W+1H).....	59
H. Kesimpulan Analisis Data .....	69
BAB 3 .....	72
A. Tujuan Komunikasi .....	72
B. Strategi Komunikasi .....	72
C. Tujuan Media.....	73
D. Strategi Media.....	73
E. Tujuan Kreatif.....	75
F. Strategi Kreatif .....	75
G. Program Kreatif.....	78
BAB IV.....	94
A. Data Visual .....	94

B.	Studi Visual Karakter Tokok Utama dan Tokoh Pendukung .....	96
C.	Studi Visual Unsur Properti.....	99
D.	Studi Visual Flora dan Fauna .....	101
E.	Studi Visual Unsur Arsitektural/ Bangunan .....	102
F.	Sketsa Perancangan Buku Audio Visual .....	104
G.	Final Design Buku Audio Visual.....	112
H.	GSM (Graphic Standar Manual).....	121
I.	Poster Pameran Tugas Akhir .....	121
J.	Katalog Pameran Tugas Akhir .....	122
K.	Media Pendukung .....	122
BAB V .....		127
PENUTUP .....		127
A.	Kesimpulan.....	127
B.	Saran .....	128
DAFTAR PUSTAKA.....		130
LAMPIRAN .....		134



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	9
Gambar 2.1 Video remaja yang menghadang truk untuk konten.....	16
Gambar 2.2 Iklan Pop-up yang muncul di internet.....	16
Gambar 2.3 Contoh lagu yang mengandung lirik dengan kata kasar dan unsur seksual dan mencetak 500M views di Youtube dan pernah menjadi peringkat ke-1 di Billboard.....	17
Gambar 2.4 Bagan 4 gaya parenting.....	19
Gambar 2.5 Tabel penelitian dari metode yang paling sering digunakan oleh 72 pengajar dalam pembelajaran di Kutahya.....	31
Gambar 2.6 Buku nirkata “Vacanze” karya BlexBolex.....	33
Gambar 2.7 Buku bergambar “Are You Eating Candy Without Me?” karya Draga Jenny Malesevic.....	34
Gambar 2.8 Buku bab “Budgie” karya Joseph Coelho.....	35
Gambar 2.9 Novel “Kecil-kecil Punya Karya: Congklak Misterius” karya Anjali.....	36
Gambar 2.10 Komik “Why?” diterbitkan oleh Elex Media Komputindo.....	36
Gambar 2.11 Tabel perincian perjenjangan buku menurut Bambang Trimansyah ....	38
Gambar 2.12 Piramid Taksonomi Bloom.....	44
Gambar 2.13 Tabel Perbandingan Taksonomi Bloom lama dan baru.....	45
Gambar 2.14 Zone of Proximal Deveopment.....	46
Gambar 2.15 Proses Design Thinking.....	50
Gambar 2.16 Empathy map.....	51
Gambar 2.17 <i>Buyer utility map</i> .....	53
Gambar 2.18 Jenis prototype yang sering digunakan.....	54
Gambar 2.19 Jenis prototype “X” is Finished.....	54
Gambar 2.20 Jenis prototype “Final Prototype”.....	55
Gambar 2.21 Empathy Map Generasi Alpha.....	64
Gambar 2.22 Buyer Utility Map Buku Audio Visual.....	66

Gambar 2. 23 Prototype digital .....	68
Gambar 2.24 Dummy box buku.....	68
Gambar 2.25 Final prototype .....	69
Gambar 3.1 Font Jocky Starline.....	81
Gambar 3.2 Font Vividly .....	81
Gambar 3.3 Ilustrasi cerita anak karya Aliaga Mirguseinov.....	88
Gambar 3.4 Contoh karakter dari buku “Berani Berbeda” karya Benni Rhamdani ...	89
Gambar 3.5 Kartun “Little Einsteins” .....	90
Gambar 3.6 Contoh referensi desain karakter Kino dan El .....	91
Gambar 3. 7 Contoh referensi ilustrasi rumah .....	92
Gambar 3.8 Palet warna buku audio visual “Kicir-kicir” .....	93
Gambar 4.1 Contoh referensi karakter Kino .....	94
Gambar 4.2 Contoh referensi karakter El .....	94
Gambar 4.3 Kincir dan pesawat sebagai elemen visual.....	95
Gambar 4.4 Referensi rumah modern dan rumah betawi .....	95
Gambar 4.6 Karakter El (final) .....	96
Gambar 4.5 Karakter Kino (final).....	96
Gambar 4.7 Karakter ayah Kino (final) .....	97
Gambar 4.8 Karakter teman-teman Kino (final).....	98
Gambar 4.9 Karakter ibu guru (final) .....	98
Gambar 4.10 Buku-buku dan gawai sebagai elemen visual .....	99
Gambar 4.11 Pesawat sebagai elemen visual.....	99
Gambar 4.12 Kebudayaan Betawi sebagai elemen visual .....	100
Gambar 4.13 Kincir angin sebagai elemen visual.....	100
Gambar 4.15 Pepohonan dan tanaman indoor sebagai elemen visual .....	101
Gambar 4.14 Pepohonan dan tanaman outdoor sebagai elemen visual .....	101
Gambar 4.16 Kamar Kino sebagai latar tempat .....	102
Gambar 4.17 Exterior rumah sebagai latar tempat.....	102
Gambar 4.18 Koridor sekolah sebagai latar tempat .....	103
Gambar 4.19 Taman belakang rumah Kino sebagai latar tempat .....	103

Gambar 4.20 Sketsa box <i>Visual Sound Book</i> MP3 .....	104
Gambar 4.21 Sketsa sampul <i>Visual Sound Book</i> .....	104
Gambar 4.21 Font final judul “Senandung Kisah: Kicir-kicir” .....	112
Gambar 4.22 Desain final box <i>Visual Sound Book</i> MP3 .....	113
Gambar 4.23 Desain sampul <i>Visual Sound Book</i> MP3 dan online .....	113
Gambar 4.24 Final produk <i>Visual Sound Book</i> MP3 .....	114
Gambar 4.25 Final produk <i>Visual Sound Book</i> online .....	114
Gambar 4.26 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. i-3 .....	115
Gambar 4.27 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. 5-12 .....	116
Gambar 4.28 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. 13-20 .....	117
Gambar 4.29 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. 21-28 .....	118
Gambar 4.30 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. 29-36 .....	119
Gambar 4.31 Desain akhir <i>Visual Sound Book</i> hal. 37-40 .....	120
Gambar 4.32 Graphic Standar Manual <i>Visual Sound Book</i> .....	121
Gambar 4.33 Poster pameran .....	121
Gambar 4.34 Katalog pameran .....	122
Gambar 4.35 Instagram Senandung Kisah .....	122
Gambar 4.36 Reusable bag .....	123
Gambar 4.36 Bookmark .....	123
Gambar 4.37 Postcard .....	124
Gambar 4.38 Pouch .....	124
Gambar 4.39 Memopad .....	125
Gambar 4.40 Sticker set .....	125
Gambar 4.41 Keychain .....	126
Gambar 4.42 Boneka .....	126



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Naskah <i>Visual Sound Book</i> .....	87
Table 4.1 Sketsa <i>Visual Sound Book</i> .....	112



## ABSTRAK

Generasi Alpha merupakan generasi penerus bangsa yang kini berada di bangku Sekolah Dasar sekaligus generasi yang tumbuh berdampingan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Informasi yang tidak tersaring menyebabkan banyaknya Generasi Alpha yang melupakan keberadaan lagu tradisional sebagai warisan kebudayaan Indonesia. Dari permasalahan yang dipaparkan, maka diperlukan perancangan sebagai media pembelajaran sekaligus salah satu langkah dalam upaya pelestarian budaya Indonesia kepada Generasi Alpha. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *Visual Sound Book* berbasis lagu tradisional populer sebagai media edukasi bagi siswa SD untuk melestarikan eksistensi lagu tradisional dengan pendekatan metode bercerita *Visual Storytelling*. Metode analisis data menggunakan 5W+1H untuk konsep perancangan. Hasil dari perancangan ini ialah menggabungkan antara buku dongeng berbentuk fisik dan audio yang dapat diakses menggunakan MP3 player maupun gawai pribadi. Perancangan *Visual Sound Book* ini diharapkan dapat memperkenalkan wawasan lagu tradisional yang mulai terlupakan kepada Generasi Alpha yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar, serta dapat memberikan sumbangan karya dalam ranah desain komunikasi visual.

Kata kunci: Generasi Alpha, lagu tradisional, *visual sound book*

## ABSTRACT

*Generation Alpha is the nation's next successor and is currently enrolled in elementary school. It's also the generation that grows along with the rapid development of technology. Unfiltered information causes many individuals of Generation Alpha to forget the existence of traditional songs as Indonesia's cultural heritage. From the problem presented, a design is required as a learning medium as well as one of the steps in efforts to preserve Indonesian cultural heritage for the Generation Alpha. The aim of this design is to design a Visual Sound Book based on popular traditional songs as a learning medium for elementary students to preserve the existence of traditional songs using a Visual Storytelling approach. The data analysis method uses 5W+1H for the design concept. The results of this design are a combination of physical and audio fairy tale books that can be accessed using an MP3 player or personal mobile device. It is hoped that this Visual Sound Book design can introduce and give insights about traditional songs that are being forgotten to generation Alpha, who's currently enrolling in elementary school, and can also contribute to works in the realm of visual communication design.*

*Keywords: generation alpha, traditional songs, visual sound book*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir mulai dari tahun 2010 hingga 2025 mendatang yang pada saat ini menduduki bangku Sekolah Dasar. Mark McCrindle (2021), seorang peneliti asal Australia, menyampaikan bahwa Generasi Alpha adalah lanjutan dari Generasi Z dan anak dari Generasi Y (milenial). Generasi Alpha sendiri merupakan yang paling akrab dengan teknologi digital dan tumbuh berdampingan bersama gawai. Pola asuh terhadap Generasi Alpha pun juga berbeda. Diberlakukannya sekolah daring saat pandemi COVID-19 juga menjadi pengaruh dari banyaknya Generasi Alpha yang pandai mengoperasikan gawai dan memanfaatkan internet. Bahkan, teknologi tidak sepenuhnya dianggap sebagai ancaman, namun kecerdasan teknologi justru dimanfaatkan sebagai fitur pembantu. Contohnya penggunaan *zoom meeting* atau buku digital sebagai alat bantu pembelajaran.

Hadirnya gawai memudahkan orang tua untuk mengetahui potensi dan minat anak berdasarkan informasi atau tontonan yang sering dikonsumsi oleh anak (Ria, 2020). Di sisi lain, ada juga orang tua yang terlalu membebaskan anaknya untuk menggenggam gawai sejak dini dan mengakses media sosial tertentu tanpa pengawasan. Tidak jarang, orang tua lebih memprioritaskan pekerjaan dibanding menghabiskan waktu dengan anak. Hal ini menyebabkan informasi-informasi yang diterima tidak tersaring sehingga anak dapat melannya mentah-mentah. Gawai merupakan salah satu fasilitas untuk menunjang kebutuhan sehari-hari, yang mana jika fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik, dapat memicu dampak negatif.

Berdasarkan penelitian yang berjudul *Generasi Alpha Tumbuh dengan gawai* Dalam Genggaman oleh Ria Novianti, dkk, di tahun 2019, sebanyak 60% dari 94 anak berada pada tingkat sedang dalam intensitas menggunakan gawai. Kemudian, dalam penelitian tersebut juga disebutkan bahwa pemakaian gawai untuk membuka

media sosial menjadi kategori paling tinggi dengan WhatsApp sebagai media sosialnya. Hal ini menunjukkan mudahnya berbagai informasi dari luar diterima oleh Generasi Alpha melalui gawainya baik dari informasi berita terkini, lagu yang sedang populer, hingga budaya asing.

Kebudayaan Indonesia juga begitu kaya dilihat dari setiap daerah di Indonesia yang memiliki kebudayaannya tersendiri. Sebagai contoh, lagu tradisional dari masing-masing daerah memiliki ciri khas dan unsur kebudayaan berdasarkan dengan adat yang dianut. Lagu-lagu tradisional juga merupakan lagu yang turut diperkenalkan sejak dini dengan harapan dapat menjaga warisan budaya leluhur kepada generasi penerus. Musik tradisional merupakan warisan dan kekayaan negara, menurut Sedyawati (1992) musik tradisional digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Namun, tumbuh kekhawatiran akan terlupakannya lagu-lagu tradisional. Generasi muda memiliki preferensi sendiri terhadap selera musiknya yang dipengaruhi oleh musik modern baik dari musik lokal maupun mancanegara. Adapun kutipan dari Susan Hasiani, praktisi anak usia dini, dari artikel *Republika* (2018) yang menyatakan bahwa sebagian anak sekarang lebih mengenal budaya asing, sehingga dilakukan sebuah gerakan pelestarian seperti pagelaran seni yang mengangkat sejumlah lagu tradisional. Kemudian, survey yang peneliti lakukan kepada orang tua murid di Indonesia, sebanyak 40 dari 60 responden (66,7%) mengakui bahwa anak mereka lebih menyukai lagu modern dibandingkan dengan lagu tradisional.

Menurut Mark McCrindle (2021), Generasi Alpha dipercaya menjadi generasi yang jumlahnya paling banyak di tahun 2025 dengan angka kelahiran yang tinggi dan menjadi generasi pemimpin di kemudian hari. Oleh karena itu, perancangan ini ditujukan kepada generasi penerus bangsa yaitu Generasi Alpha yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar. Dalam *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* (Evelyn, 2020), jenjang membaca dini dimulai dari usia 7 tahun. Pada jenjang ini, anak dapat belajar dan mengembangkan potensi melalui literasi dasar. Diikuti dengan jenjang membaca awal yang setara dengan usia 8 hingga 9 tahun di mana anak dapat mengembangkan kemampuan membaca secara

benar dan memahami arti tulisan. Terakhir, jenjang membaca lancar yaitu umur 10 hingga 12 tahun, saat anak mulai mampu menguasai ilmu pengetahuan umum dan berpikir logis. Panduan ini juga menyebutkan bahwa penyajian teks yang ideal di antara ketiga jenjang tersebut ialah teks yang dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar.

Dengan demikian, perancangan yang diimplementasikan melalui media *Visual Sound Book* yang merupakan sebuah buku bercerita dengan akses audio di dalamnya. Penelitian yang dilakukan oleh Rena, dkk, pada siswa Sekolah Dasar (2019) membuktikan bahwa penggunaan metode bercerita meningkatkan keterampilan anak dalam menyimak. Maka, *Visual Sound Book* dirancang dengan menerapkan salah satu metode bercerita yaitu *Visual Storytelling* di mana metode tersebut merupakan suatu metode yang memanfaatkan visual baik dari gambar maupun video.

Pengemasan cerita dari *Visual Sound Book* dirancang dengan alur yang berbasis dari lagu tradisional yang diangkat, sehingga nilai yang ingin disampaikan pada buku ini juga mewakili nilai dari lagu tradisional tersebut. Sebagai contoh, lagu Ondel-ondel dari Jakarta menceritakan salah satu maskot kota Jakarta yaitu Ondel-ondel, serta lagu Cublak-cublak Suweng dari Jawa Tengah yang liriknya berisi tentang nilai-nilai moral untuk tetap teguh pada hati nurani walaupun setiap manusia memiliki hawa nafsu. Kedua contoh tersebut melambangkan bahwa lagu tradisional memiliki nilai yang baik dan berpotensi untuk menjadi wadah pembentukan karakter pada anak.

Untuk melengkapi pelestarian lagu tradisional di dalam perancangan buku audio visual ini, buku juga dilengkapi dengan dukungan narasi suara yang dapat diakses untuk mendapatkan pengalaman baru ketika membaca. Sebagaimana Joni, dkk (2020) menyatakan bahwa teknologi cetak ialah cara untuk menyampaikan materi dengan proses percetakan mekanik yang hasilnya ada secara fisik, sedangkan teknologi audio visual merupakan cara menyampaikan materi yang menyajikan pesan-pesan suara dan gambar. Themistoklis Semenderiadis dalam Joni, dkk (2014) memperkuat bahwa audio visual merupakan media yang

memberikan stimulus bagi siswa dalam proses pendidikan. Dengan demikian, penggabungan teknologi cetak yang memuat visual dan teknologi audio sebagai pendukung dikemas dalam *Visual Sound Book* sehingga memberikan pengalaman baru yang mengesankan bagi para pembaca. Oleh karena itu, perancangan ini menjadi salah satu solusi dari masalah yang ada dengan harapan dapat memperkenalkan wawasan mengenai lagu tradisional yang mulai terlupakan kepada Generasi Alpha yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *Visual Sound Book* berbasis lagu tradisional populer sebagai media edukasi bagi siswa SD?

### **C. Batasan Perancangan**

Batasan perancangan dalam perancangan ini meliputi:

1. Perancangan diperuntukan kepada Generasi Alpha yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar dan berusia 7-12 tahun.
2. Isi dari perancangan membahas mengenai berbagai macam lagu-lagu tradisional populer yang sehingga dapat menjadi sebuah *Visual Sound Book* berseri. Namun, dalam perancangan ini hanya dibatasi untuk membahas satu lagu saja dengan lirik yang relevan untuk permasalahan yang dialami oleh Generasi Alpha dan memiliki nilai luhur yang baik untuk disebarluaskan.
3. Menyesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak (dalam hal ini merujuk pada Generasi Alpha), maka bahasa dan cerita yang disuguhkan dikemas dengan alur sederhana, lagu dalam perancangan dibuat lebih mudah didengar dan ramah di telinga anak, serta gambar yang banyak untuk memanjakan visual.

### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini merancang *Visual Sound Book* berbasis lagu tradisional populer sebagai media edukasi bagi siswa SD untuk melestarikan eksistensi lagu tradisional dengan pendekatan metode bercerita *Visual Storytelling*.

Selain itu, tujuan dari perancangan ini juga merupakan suatu gerakan untuk melestarikan warisan budaya melalui sebuah dongeng yang dapat mengantarkan pesan serta nilai positif dari sebuah lagu tradisional kepada generasi selanjutnya.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini antara lain:

##### **1. Bagi instansi**

Perancangan dapat menjadi sebuah media literasi dan arsip untuk instansi yang diharapkan memudahkan pengakses yang membutuhkan informasi terkait perancangan *Visual Sound Book*.

##### **2. Bagi mahasiswa**

Perancangan diharapkan menjadi wawasan dan referensi mengenai lagu tradisional populer dan metode bercerita *Visual Storytelling* bagi mahasiswa yang mengambil tema serupa

##### **3. Bagi orang tua murid**

Menjadi sebuah penawaran media baru yang dapat digunakan sebagai penunjang kebutuhan edukasi selain gawai untuk anak

##### **4. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan**

Perancangan dapat menjadi instrumen pendukung bagi sektor pendidikan Sekolah Dasar yang memfasilitasi media edukasi tentang pelestarian dan penanaman nilai-nilai positif dari lagu tradisional.

##### **5. Bagi Generasi Alpha**

Generasi Alpha sebagai target perancangan yang sedang berada di bangku Sekolah Dasar mendapat berbagai manfaat, antara lain: mengenal budaya Indonesia yaitu lagu tradisional dengan cara baru melalui buku dongeng, mengetahui nilai-nilai yang baik dari suatu lagu tradisional, dan mengeksplorasi cara belajar baru dengan *Visual Sound Book*.

#### **F. Definisi Operasional**

##### **1. Generasi Alpha**



Generasi yang lahir dari tahun 2010-2025 yang lahir dan tumbuh didampingi dengan gawai

2. Buku dongeng

Buku dongeng merupakan buku yang berisi cerita untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya melalui suatu karangan dan identik dengan alur yang fiktif.

3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah visualisasi dari suatu narasi yang dapat merepresentasikan pesan dari narasi tersebut.

4. Audio visual

Audio visual merupakan sebuah media yang terdiri dari rangkaian dengan unsur gambar dan suara.

5. Visual Sound Book

Visual Sound Book merupakan implementasi buku dongeng yang dilengkapi baik dari teknis audio maupun visual

6. Lagu Tradisional Populer

Lagu tradisional populer merupakan kumpulan lagu-lagu tradisional yang paling sering diperdengarkan sehingga lebih familier di telinga masyarakat. Lagu tradisional adalah warisan budaya yang berbentuk syair-syair dengan bahasa daerah yang berisi pesan mengenai nilai-nilai luhur atau adat dari daerah tersebut.

## G. Metode

Metode yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi:

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data verbal: pengumpulan data-data meliputi kata kunci dari perancangan ini yaitu Generasi Alpha, lagu tradisional, dan *Visual Sound Book*.
- b. Data visual: menggunakan berbagai referensi data terkait gaya ilustrasi yang digemari anak.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan meliputi wawancara terhadap tenaga ahli dalam bidang pendidikan yang berhadapan langsung dengan Generasi Alpha, yaitu guru Sekolah Dasar dan psikolog anak. Sebagai pendukung, wawancara dengan orang tua murid juga dirasa perlu supaya mengetahui karakteristik dan kebiasaan Generasi Alpha sehari-hari yang berhubungan dengan gawai. Selain itu, penulis juga mewawancarai psikolog anak dan ahli dongeng mengenai hubungan antara anak dan gawai saat melakukan kegiatan belajar untuk memperkuat hipotesis dalam isu yang penulis angkat. Wawancara dilakukan secara daring dengan list pertanyaan yang berhubungan dengan judul perancangan.

b. Survey

Survey yang penulis lakukan kepada orang tua murid secara acak di Indonesia dilakukan untuk mendukung judul perancangan dengan responden yaitu orang tua murid yang memiliki anak dengan kriteria rentang umur 7-12 tahun. Survey ini berisi mengenai hubungan Generasi Alpha, yaitu anak mereka sendiri, dengan gawai, lagu yang sering diperdengarkan, serta realita pelestarian lagu tradisional di kalangan Generasi Alpha dari pengamatan orang tua.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan yaitu dengan cara mencari data serta jurnal yang sudah ada mengenai Generasi Alpha, lagu tradisional, dan buku dongeng. Peneliti juga memperdalam data mengenai hubungan Generasi Alpha dengan gawai, lagu-lagu tradisional yang populer bagi anak Sekolah Dasar yang termasuk dalam Generasi Alpha, jurnal-jurnal yang membahas penanaman karakter dan moral melalui lagu tradisional, dan metode bercerita dengan mendongeng pada pembelajaran anak.

3. Metode Perancangan

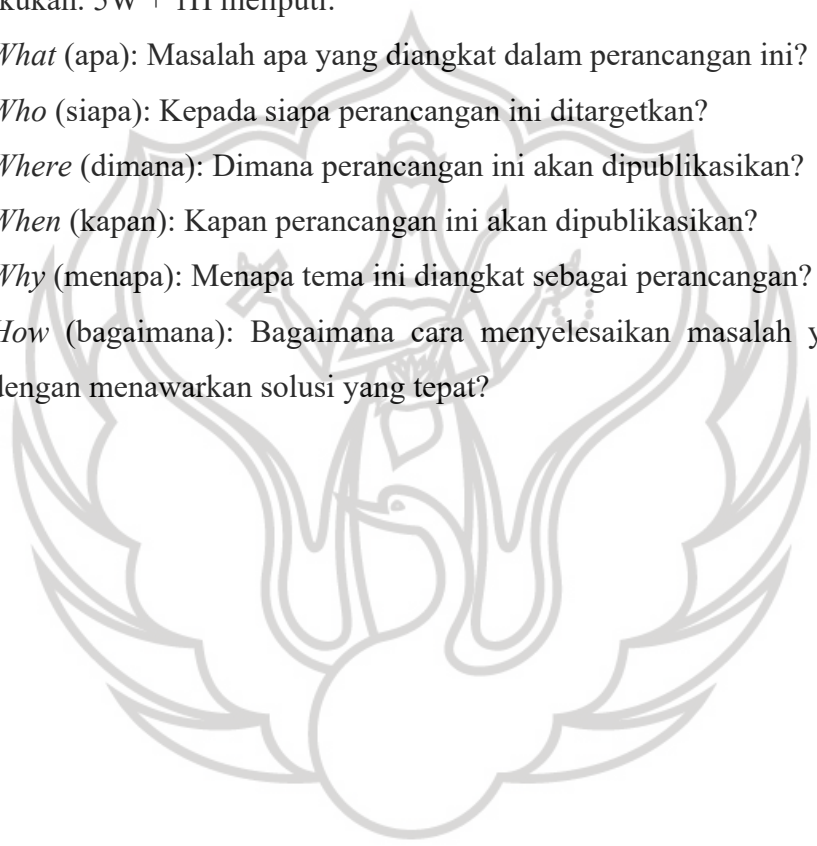
Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yaitu metode yang menggabungkan antara kebutuhan manusia,

kemungkinan teknologi, dan persyaratan kesuksesan bisnis supaya menjadi solusi efektif untuk menyelesaikan masalah.

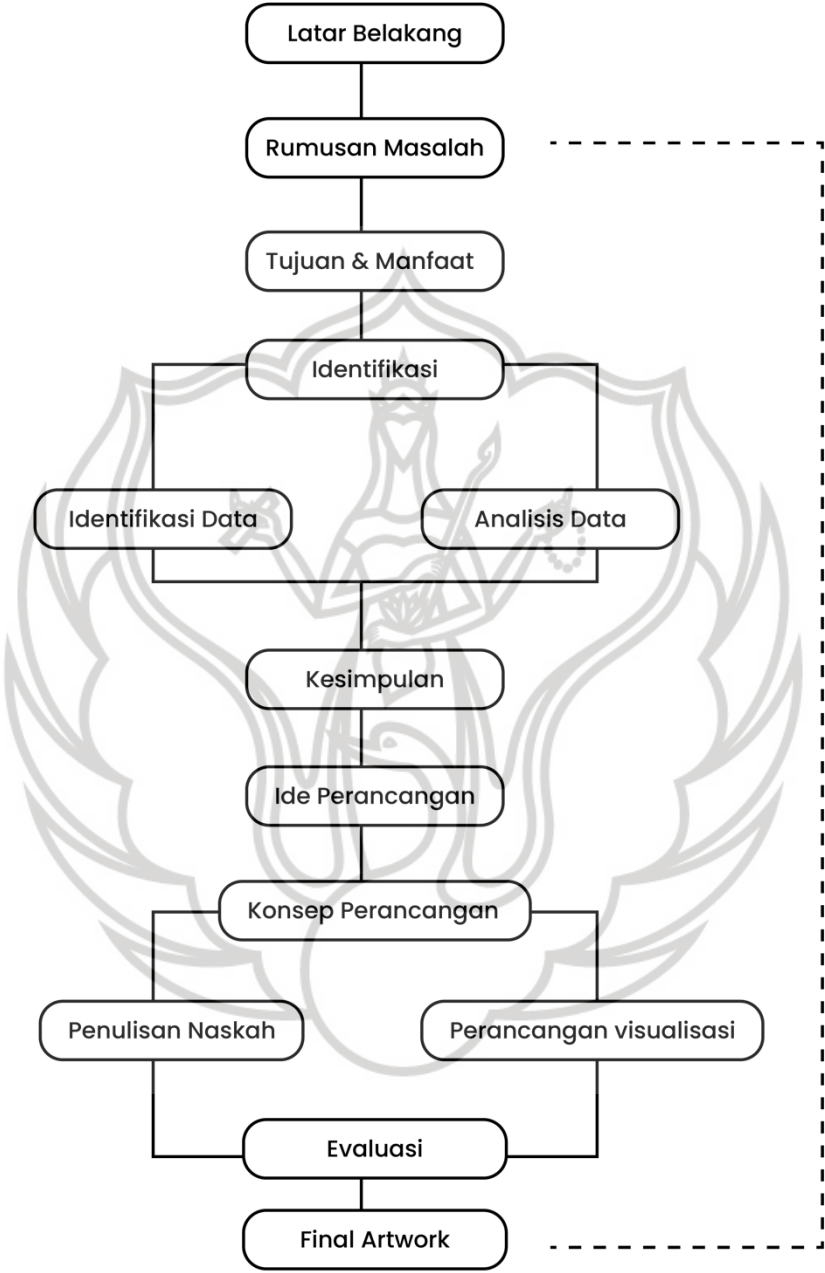
## **H. Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam menganalisis data dan mengambil kesimpulan dari data-data yang diperoleh adalah 5W+1H. Dengan 5W+1H, data yang telah terkumpul dapat dianalisa dan memperjelas mengapa perancangan ini perlu dilakukan. 5W + 1H meliputi:

1. *What* (apa): Masalah apa yang diangkat dalam perancangan ini?
2. *Who* (siapa): Kepada siapa perancangan ini ditargetkan?
3. *Where* (dimana): Dimana perancangan ini akan dipublikasikan?
4. *When* (kapan): Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
5. *Why* (menapa): Menapa tema ini diangkat sebagai perancangan?
6. *How* (bagaimana): Bagaimana cara menyelesaikan masalah yang diangkat dengan menawarkan solusi yang tepat?



**I. Skematik Perancangan**



**Gambar 1.1 Skema perancangan**  
(sumber: dokumen pribadi Lintang Andamari H. S.)