

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kurangnya pelestarian warisan budaya khususnya lagu tradisional populer pada anak Sekolah Dasar, pada saat ini dikategorikan sebagai Generasi Alpha, merupakan suatu masalah yang diangkat dalam perancangan ini. Pada dasarnya, permasalahan ini tidak bisa dijawab hanya dengan mengandalkan perancangan ini saja, namun juga dengan didasari antusias Generasi Alpha untuk menambah wawasan mengenai lagu tradisional populer. Walaupun demikian, *Visual Sound Book* merupakan salah satu solusi yang ditawarkan oleh penulis untuk melestarikan lagu tradisional populer dengan cara belajar yang baru kepada Generasi Alpha.

Untuk itu, penulis mengombinasikan antara penerapan metode Visual Storytelling dengan mengemas dongeng berbasis lagu tradisional populer dan penerapan audio visual yang menyesuaikan gaya belajar anak sebagai media yang dapat mengedukasikan serta melestarikan lagu tradisional populer. Dalam prosesnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. *Visual Sound Book* merupakan salah satu solusi baru untuk mendukung upaya pelestarian lagu tradisional populer yang menawarkan kegiatan berliterasi sekaligus yang menghadirkan pengalaman baru yaitu dengan adanya narasi audio yang diperdengarkan langsung sembari membaca cerita. Adapun teknis audio yang menggunakan MP3 maupun audio online melalui gawai pribadi adalah bagian dari pemanfaatan teknologi, yang mana menyesuaikan dengan hal yang sudah menjadi bagian dari keseharian Generasi Alpha.
2. Peran audio didukung oleh visual yang didasari oleh metode *Visual Storytelling*, di mana pesan yang disampaikan diwakilkan oleh gambar. Dengan menggambarkan apa yang terjadi dalam cerita secara jelas dan menarik, diharapkan pembaca dapat lebih mudah untuk menerima pesan maupun nilai moral dari cerita. Adapun cerita yang disajikan merujuk pada permasalahan

sederhana yang dapat dimengerti dengan mudah dan relevan dengan Generasi Alpha, sehingga turut memudahkan Generasi Alpha dalam mencerna cerita.

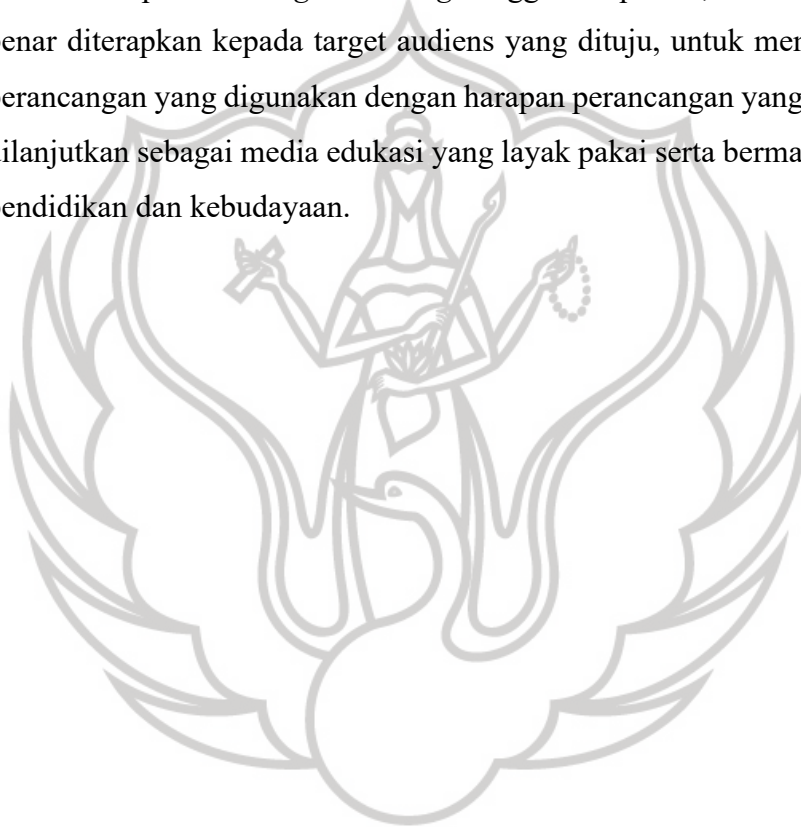
3. Dalam studi literatur dan wawancara ahli, ditemukan bahwa Generasi Alpha memang mudah terpapar informasi dari luar, namun mereka memiliki karakteristik yang mau belajar jika dibimbing dengan baik. Oleh karena itu, pelestarian lagu tradisional populer ini bisa diimplementasikan dalam bentuk *Visual Sound Book*.
4. Cerita pada dongeng diangkat berdasarkan permasalahan yang sering terjadi pada Generasi Alpha. Contohnya seperti bertemu dengan kegagalan dan bagaimana caranya untuk bangkit dari kegagalan tersebut ketika di sekolah. Sehingga, lagu “Kicir-kicir” yang memiliki penafsiran lirik tentang “Semangat Hidup” adalah lagu tradisional populer yang tepat untuk diangkat sebagai tema perancangan. Selain itu, dengan mengangkat lagu “Kicir-kicir” yang memiliki irama yang ceria dan diaransemen kembali dengan menyesuaikan genre lagu-lagu yang tren sekarang, lagu “Kicir-kicir” bisa lebih mudah didengar dan diterima oleh Generasi Alpha.

B. Saran

Perancangan ini tidak luput dari ketidaksempurnaan di mana penulis memiliki beberapa keterbatasan dikarenakan adanya kendala waktu dan kemampuan. *Visual Sound Book* merupakan media yang baru diusulkan sehingga belum memiliki banyak referensi perancangan terdahulu. Adapun keterbatasan penulis dalam perancangan ini adalah hanya bisa mengangkat satu lagu tradisional populer saja. Walaupun konsep dari *Visual Sound Book* ini adalah buku berseri, namun terdapat kendala waktu karena literasi lagu tradisional juga terbatas mengingat sifatnya yang turun temurun dan biasanya tidak diketahui penciptanya. Berikut merupakan saran dari penulis:

1. Bisa melakukan riset lebih dalam pada lagu tradisional populer yang ingin diangkat jika ingin melakukan perancangan serupa.

2. Melakukan wawancara ahli sebagaimana penulis melakukan wawancara kepada orang-orang yang memahami target audiens dengan baik, contohnya psikolog anak dan pengajar.
3. Pada perancangan ini penulis hanya bisa menawarkan teknis audio melalui MP3 dan audio online melalui platform Soundcloud. Jika ada yang ingin melakukan perancangan serupa, bisa mencoba untuk riset mengenai teknis yang lebih efektif dan efisien.
4. Melakukan proses *Design Thinking* hingga tahap *Test*, dalam hal ini benar-benar diterapkan kepada target audiens yang dituju, untuk memenuhi metode perancangan yang digunakan dengan harapan perancangan yang diusulkan bisa dilanjutkan sebagai media edukasi yang layak pakai serta bermanfaat di bidang pendidikan dan kebudayaan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asfandiyar, A.Y. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Danandjaja, James. 1997. *Foklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Eades, Jennifer. 2005. *Classroom Tales: Using Storytelling to Build Emotional, Social and Academic Skills across the Primary Curriculum*. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers
- Ghozalli, Evelyn. 2020. *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Lewrick, Michael, dkk. 2020. *The Design Thinking Toolbox (A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods)*. New Jersey, Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- L, Priscilla. dkk. 2008. *Literacy for Young Children: A Guide for Early Childhood Educators*. California: Corwin Press
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- McCordle, M. 2021. *Generation Alpha*. Australia: Headline
- Priyono, Kusumo. 2006. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: PT Cerdas Gramedia
- Trimansyah, Bambang . 2020. *Panduan Penulisan Buku Cerita*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Walter, Ekaterina & Jessica Gioglio. 2014. *The Power of Visual Storytelling: How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand*. United States: McGraw-Hill Education
- Widiatmoko, Hani. Dicky Maulana. 2017. *Kumpulan Lagu Wajib Nasional, Tradisional, & Anak Populer*. Jakarta: PT Cerdas Interaktif
- Widjajanti, Anita. 2016. *PEMANFAATAN NILAI EDUKASI LAGU DAERAH DI INDONESIA DALAM PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA dalam JEJAK LANGKAH PERUBAHAN DARI USING SAMPAI INDONESIA*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Jurnal

- Artana, I Ketut. (2017). ANAK, MINAT BACA, DAN MENDONGENG. Acarya Pustaka, Vo.3, No.1, Juni 2017
- Bartan, Murat. (2020). *THE USE OF STORYTELLING METHODS BY TEACHERS AND THEIR EFFECTS ON CHILDREN'S UNDERSTANDING AND ATTENTION SPAN*. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, Vol. 9 (1), 2020 (75-84)
- Mianawati, Rena, dkk. (2019). *Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita JAPRA* *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal P-ISSN. 2527-4325*
- Nafiati, Dewi Amaliah. (2021). *Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, ISSN: 1412-1271 (p); 2579-4248 (e). Vol. 21. No. 2. pp. 151-172
- Novianti, R., dkk (2019). *Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman*. *JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial)* Vol. 8. No. 2, 65-70.
- Oey, dkk. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Dan Pelestarian Sugar Glider Di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. *JURNAL DEKAVE* VOL.10, NO.1, 2017
- Semenderiadis, Themistoklis. Rachel Martidou. (2009). *Using audiovisual media in nursery school, within the framework of the interdisciplinary approach*. *Synergies Sud-Est européen n° 2 - 2009* pp. 65-76
- Silitonga, Evi Agustina. Ina Magdalena. (2020). *GAYA BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI CIKOKOL 2 TANGERANG*. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 2, Nomor 1, April 2020; 17-22
- Sobirjonovic, Soliyev Ilhomjon. Hakimova Husnida Bahromjon kizi. (2022). *FAIRY TALES AND THEIR ROLE IN EDUCATION OF PRESCHOOL CHILDREN*. *Journal of Advanced Research and Stability*
- Suharsono, Agus. (2020). *PEMBELAJARAN PENANAMAN NILAI ANTI KORUPSI BAGI CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL DENGAN PERMAINAN DAN LAGU*

TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG. Balai Diklat Keuangan Yogyakarta, Vol.14 No.11

Ria (2020). *Pola Pendidikan Dan Pengasuhan Generasi Alpha. Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 04 No. 2*

Skripsi

Khairunnisa, Claudia. (2017). *Segmentasi Pasar Berdasarkan Psikografi Pada Konsumen Produk “Bali Ratih” di Kota Malang.* (Skripsi Universitas Brawijaya 2017) Diakses dari <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/4024> pada 28 Oktober 2023

Pitriani. 2018. *PEMBELAJARAN LAGU DAERAH DALAM MENANAMKAN APRESIASI MURID KELAS V SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR.* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018) Diakses dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3435-Full_Text.pdf pada 8 Februari 2023

Artikel Internet

Adams, Robert. (2017). *Music Teaching and Bloom’s Revised Taxonomy.* Diakses pada 23 Oktober 2023 melalui: <https://mramusicplace.net/2017/01/12/music-teaching-and-blooms-revised-taxonomy/#:~:text=In%20this%20post%2C%20I'll,complexity%20from%20bottom%20to%20top>

Arbor Dakota. (2019). *Using the Blue Ocean Buyer Utility Map.* Diakses pada 2 September 2023 melalui: <https://arbordakota.com/using-the-blue-ocean-buyer-utility-map/>

Lembaga Kebudayaan Betawi. 2022. *Lagu Kicir-kicir.* Diakses pada 23 Juni 2023 melalui: <https://www.kebudayaanbetawi.com/4970/lagu-kicir-kicir/>

Megawangi, Ratna. (2019). *9 Pilar Karakter.* Diakses pada 20 Agustus 2023 melalui: <https://ihf.or.id/9-pilar-karakter/>

- Nursalikhah, Ani. (2018). *Anak Zaman Now Lebih Kenal Lagu Asing*. Republika.co.id. Diakses pada 12 Februari. 2023 melalui: <https://ameera.republika.co.id/berita/p52frk366/anak-zaman-now-lebih-kenal-lagu-asing>
- Retno, Devita. (2017). *Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Menurut Bloom – Perkembangan dan Peranan*. Diakses pada 15 Oktober 2023 melalui: <https://dosenpsikologi.com/kognitif-afektif-dan-psikomotorik>
- SOA (Sahabat Orang tua dan Anak) Parenting & Education Support Center. (2023). *Berbagai Gaya Parenting Untuk Generasi Alpha*. Diakses pada 23 Juni 2023 melalui: <https://soa-edu.com/berbagai-gaya-parenting-untuk-generasi-alpha/>

