

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN  
CARA BERMAIN DRUM UNTUK ANAK-ANAK**



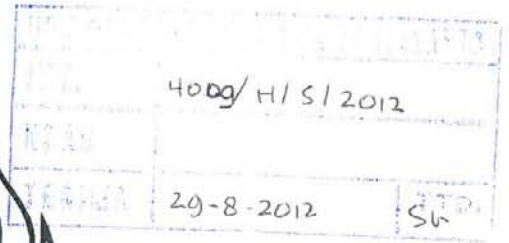
**TUGAS AKHIR DESAIN**

**Wahyu E Janrosi**

**0511527024**

**PROGRAM STUDI  
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN  
CARA BERMAIN DRUM UNTUK ANAK-ANAK**



**TUGAS AKHIR DESAIN**

**Wahyu E Janrosi**

**0511527024**



**PROGRAM STUDI  
S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

**Tugas Akhir Karya Desain berjudul :**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN CARA BERMAIN DRUM UNTUK ANAK-ANAK**, oleh Wahyu E Janrosi, NIM 0511527024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Agustus 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, M.S

NIP. 195808241985031001

Pembimbing II / Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn

NIP. 196409211984031001

Cognate / Anggota

M. Faizal Rochman, M.Sn.

NIP. 197802212005011002

Kaprodi DKV / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan / Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui,

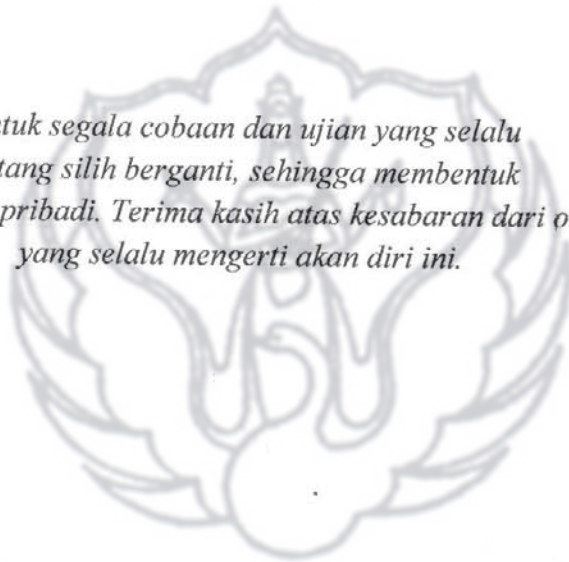
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

*Untuk segala cobaan dan ujian yang selalu datang silih berganti, sehingga membentuk pendewasaan pribadi. Terima kasih atas kesabaran dari orang tua yang selalu mengerti akan diri ini.*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala yang diberikan kepadaku, keluargaku, bangsaku, dan seluruh alam semesta.
2. Ibu, Bapak, dan keluarga yang memberikan kasih sayang, doa, semangat dan segalanya.
3. Bpk. Drs. M. Umar Hadi, M.S. selaku Dosen Pembimbing I terima kasih atas bimbingan dan kesabarannya.
4. Bpk. Endro Tri Susanto, S.Sn selaku Dosen Pembimbing II terima kasih atas bimbingan dan semangatnya.
5. Bpk. Drs. Hartono Karnadi M.Sn selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bpk. Drs. Lasiman, M.Sn. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bpk. M. Faizal Rochman, M.Sn. selaku coknate.
8. Bpk. FX. Widyatmoko M.Sn selaku Dosen Wali.

9. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu Prof. Dr. A.M Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas bimbingan yang pernah diberikan.
12. Istriku Riskha Ardilla beserta Riwanaku Lakilaki.
13. Team Sukses TA ku: Keluarga besar FORMMISI YOGYAKARTA, keluarga besar SAKATO, dan semua pihak yang ikut serta membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
14. Teman seperjuangan semasa kuliah tanpa terkecuali.

Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya almamater tercinta.

Yogyakarta, 26 Agustus 2012

Penulis

Wahyu E Janros

## ABSTRAK

Perancangan *Buku Panduan Cara Bermain Drum Untuk Anak-anak*

*Alat musik drum merupakan alat musik yang sangat baik untuk perkembangan otak anak dan juga perkembangan IQ mereka, bagi anak-anak yang menyukai alat musik ini tentu ada keinginan untuk mempelajari lebih jauh. Namun melihat buku-buku panduan bermain drum sekarang, keinginan anak-anak ini akan sulit untuk diwujudkan, hal ini karena buku-buku panduan bermain drum yang sudah ada sekarang banyak memakai teori-teori musik yang sudah baku, seperti pemakaian not-not balok dan kurangnya pengolahan visual yang disajikan dalam buku-buku panduan bermain drum yang sudah ada tersebut, ini tentu menimbulkan rasa jenuh apalagi untuk disajikan kepada anak-anak. Oleh karena itu maka penulis berinisiatif untuk memberikan alternatif solusi berupa “*Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak-anak* “. Dalam buku panduan ini penulis akan menyederhanakan teori-teori dasar musik yang sudah ada serta pengemasan ilustrasi yang cocok untuk anak-anak, sehingga buku panduan ini akan bermanfaat untuk anak-anak dan masyarakat luas.*

Key : *Buku panduan main drum untuk anak, Panduan Bermain drum anak*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Manfaat Perancangan .....	11
E. Metode Perancangan .....	12
F. Sistematika perancangan .....	14



## BAB II IDENTIFIKASI

A. Drum .....	15
1. Sejarah Drum .....	15
B. Tinjauan Perkembangan Anak .....	28
1. Tahapan Perkembangan Anak .....	28
2. Aspek-aspek Perkembangan Anak .....	29
a. Perkembangan Fisik (Motorik) .....	29
3. Perkembangan Motorik Anak .....	31
4. Bermain Drum Dan Pengaruhnya Bagi Perkembangan Otak Dan IQ Anak .....	32
C. Tinjauan Buku .....	33
1. Definisi Buku .....	33
2. Sejarah Singkat Buku .....	34
3. Pembagian Buku Berdasarkan Jenis .....	38
a. Buku Fiksi .....	38
b. Teks Book .....	39
c. Buku Diklat .....	39
d. Buku How To .....	39
e. Buku Agama .....	40
f. Buku Agro Bisnis .....	40
g. Buku Biografi .....	41
h. Buku Autobiografi .....	41

i. Buku Terjemahan .....	41
j. Buku Anak .....	41
4. Anatomi Buku .....	42
a. Sampul .....	42
b. Halaman Buku .....	44
D. Tata Desain Dalam Buku .....	45
1. Layout .....	45
2. The Law Of Balance (Hukum Keseimbangan) .....	49
a. Keseimbangan Simetri .....	49
b. Keseimbangan Memancar .....	50
c. Keseimbangan Sederajat .....	50
d. Keseimbangan Tersembunyi (Asimetri) .....	50
3. Tipografi .....	51
a. Memilih Jenis Huruf Dan Ukuran .....	51
b. Menentukan Letter Spacing .....	51
c. Lebar Paragraf .....	52
4. Warna .....	52
a. Warna Untuk Anak-anak .....	52
b. Lingkaran Warna .....	55
c. Warna Primer Subtraktif .....	56
d. Warna Primer Additif .....	57
e. CMYK .....	58

5. Ilustrasi Dalam Buku .....	60
6. Desain Instruksional .....	61
7. Garis .....	67
a. Karakter Garis .....	67
E. Analisa Data .....	68
1. Analisa Buku .....	68
2. Analisa Media .....	71
a. Analisis SWOT .....	71
b. Hasil Studi Wawancara .....	72
c. Kesimpulan Analisis Media .....	74

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Tujuan Perancangan .....	75
1. Aspek Kebaruan .....	75
B. Konsep Kreatif .....	78
1. Tujuan Kreatif .....	78
2. Strategi Kreatif .....	78
a. Sekmentasi Target Audience .....	79
b. Pesan .....	79
3. Program Kreatif .....	87
4. Biaya Kreatif .....	91

C. Konsep Media .....	93
1. Tujuan Media .....	93
2. Strategi Media .....	93
3. Biaya Media .....	95

#### **BAB IV PERANCANGAN**

A. Studi Visual .....	101
1. Perlengkapan Drum Dan Penggunaan Tangan Dan Kaki Dalam Ilustrasi Buku .....	101
2. Pemilihan Tangan Dan Visualisasi .....	106
3. Pemilihan Kaki Dan Visualisasi .....	110
B. Studi Tipografi .....	111
1. Jenis Font Yang Akan Digunakan Dalam Judul Dan Sub Judul .....	111
2. Jenis Font Isi Buku .....	112
3. Jenis Font Judul Utama Sampul Buku .....	112
a. Layout Alternatif Tipografi .....	112
b. Alternatif Pewarnaan Font Judul Buku .....	114
c. Master Judul Buku .....	115

C. Tahap Finishing Desain .....	115
1. Alternatif Desain Sampul .....	115
2. Alternatif Pewarnaan Desain Sampul Buku Terpilih .....	117
3. Perancangan Final Sampul Buku .....	118
4. Layout Halaman Buku .....	118
D. Rancangan Final Buku .....	125
1. Sampul Depan .....	125
2. Sampul Belakang .....	126
3. Halaman Isi .....	126
E. Desain Media Pendukung .....	136
1. Pembatas Buku .....	136
2. Pin .....	137
3. Kaos .....	137
4. Poster .....	138

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	139
B. Saran .....	140

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>141</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>145</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan Perancangan .....	14

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel Hasil Studi Wawancara .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Buku panduan bermain drum yang sudah ada .....	3
Gambar 2.	Teori musik yang akan disederhanakan .....	7
Gambar 14.	Drum terpisah jaman dulu .....	15
Gambar 15.	Drumset .....	17
Gambar 16.	Bass drum .....	18
Gambar 17.	Snare Drum .....	19
Gambar 18.	Tom toms Drum .....	20
Gambar 19.	Cymbals .....	21
Gambar 20.	Chinesse Cymbals .....	22
Gambar 21.	Splash Cymbals .....	23
Gambar 22.	Sizzle Cymbals .....	23
Gambar 23.	Orkes Cymbals .....	24
Gambar 24.	Finger Cymbals .....	24
Gambar 25.	Hi hat drum .....	25
Gambar 26.	Crash Cymbals .....	26
Gambar 27.	Ride Cymbals .....	27
Gambar 28.	Kertas Papyrus .....	34
Gambar 29.	Penulisan huruf pada daun lontar .....	35
Gambar 30.	bentuk kertas pada awal-awal ditemukan .....	35
Gambar 31.	Penulisan huruf Cina pada kulit bambu yang disatukan .....	36
Gambar 32.	Alat cetak yang diciptakan oleh Johann Gutenberg .....	37
Gambar 33.	macam-macam keseimbangan .....	50
Gambar 34.	Warna hangat dan dingin .....	54
Gambar 35.	Warna primer subtraktif .....	57
Gambar 36.	Campuran warna additif .....	57
Gambar 37.	Campuran warna subtraktif .....	58
Gambar 38.	Contoh desain instruksional peringatan .....	61
Gambar 39.	Contoh desain instruksional identifikasi .....	62

Gambar 40.	Contoh desain insruksional komposisi.....	62
Gambar 41.	Contoh desain instruksional lokasi & orientasi.....	63
Gambar 42.	Contoh desain instruksional rangkaian .....	63
Gambar 43.	Contoh desain instruksional gerakan .....	64
Gambar 44.	Contoh desain instruksional hubungan .....	64
Gambar 45.	Contoh desain instruksional tindakan .....	65
Gambar 46.	Contoh desain instruksional sebab akibat .....	65
Gambar 47.	contoh desain instruksional penggunaan tanda .....	66
Gambar 48.	Sampul Depan Dan Belakang .....	69
Gambar 49.	Halaman isi buku.....	70
Gambar 50.	Halaman isi buku.....	71
Gambar 51.	Teori Musik Yang Akan Disederhanakan.....	77
Gambar 52.	Teori Musik Yang Akan Disederhanakan.....	77
Gambar 53.	Teori Musik Yang Akan Disederhanakan.....	78
Gambar 54.	Teori Musik Yang Akan Disederhanakan.....	78
Gambar 55.	Garis yang akan digunakan sebagai simbol cepat dan lambat suatu tempo .....	82
Gambar 56.	Garis yang akan digunakan sebagai simbol cepat dan lambat suatu tempo .....	83
Gambar 57.	Contoh layout asimetri .....	87
Gambar 58.	Ukuran buku.....	89
Gambar 59.	Pedal Bass Drum .....	101
Gambar 60.	Pedal Bass Pada Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak Drum .....	102
Gambar 61.	Snare Drum .....	102
Gambar 62.	Snare Drum Pada Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak Drum .....	103
Gambar 63.	Hi hat cymals.....	103
Gambar 64.	Hi hat cymals Drum Pada Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak.....	104
Gambar 65.	Battom Half of hi hat stand .....	104



Gambar 66.	Battom Half of hi hat stand Drum Pada Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak.....	105
Gambar 67.	Ride Cymbals .....	105
Gambar 68.	Ride Cymbals Pada Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak.....	106
Gambar 69.	sketsa cara memegang stick yang benar tahap pertama .....	106
Gambar 70.	final ilustrasi cara memegang stick yang benar tahap pertama .....	107
Gambar 71.	sketsa cara memegang stick yang benar tahap kedua .....	107
Gambar 72.	final ilustrasi cara memegang stick yang benar tahap kedua .....	108
Gambar 73.	sketsa cara memukul hi hat dan cymbals .....	108
Gambar 74.	final ilustrasi cara memukul hi hat dan cymbals .....	109
Gambar 75.	sketsa cara memukul snare.....	109
Gambar 76.	final ilustrasi cara memukul snare.....	110
Gambar 77.	sketsa ilustrasi kaki dalam open close hi hat dan memainkan pedal drum .....	110
Gambar 78.	final ilustrasi kaki dalam open close hi hat dan memainkan pedal drum .....	111
Gambar 79.	layout alternatif tipografi.....	113
Gambar 80.	alternatif pewarnaan tipografi .....	114
Gambar 81.	master judul buku.....	114
Gambar 82.	aternatif desain <i>cover</i> .....	116
Gambar 83.	alternatif pewarnaan desain <i>cover</i> .....	117
Gambar 84.	pewarnaan final desain <i>cover</i> .....	117
Gambar 85.	<i>layout</i> halaman buku rancangan.....	124
Gambar 86.	sampul depan.....	125
Gambar 87.	sampul belakang.....	125
Gambar 88.	halaman isi buku.....	126

Gambar 89.	media pendukung pembas buku .....	136
Gambar 90.	media pendukung pin .....	137
Gambar 91.	Media pendukung kaos.....	137
Gambar 92.	Media pendukung poster .....	138



# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Drum merupakan salah satu dari sekian banyak *instrumen* yang digolongkan kepada instrumen perkusi. Pada awalnya instrumen perkusi hanya beberapa buah saja, antara lain: tim-pani, bass drum, cymbal, snare drum dan hanya dimainkan untuk orkes simponi bersamaan dengan biola, cello, contra bass, obo, corno, dan lain sebagainya.

Kemudian seiring lahirnya industri musik, *instrumen* perkusi yang semula memiliki fungsi sendiri-sendiri akhirnya disatukan secara kolektif menjadi instrumen drum set yang terdiri dari: snare drum, bass drum, hi-hat, tom-tom, dan cymbal.

Ditinjau dari sejarahnya pada dasarnya drum adalah sebuah membranophone atau sebuah alat yang dimainkan dengan cara memukul selaput yang diregangkan. *Membranophone* digunakan oleh masyarakat yang tinggal di pedalaman hutan. Adapun bagian bagian dari sebuah drum terdiri atas tubuh drum atau sebuah potongan yang dilubangi, selaput / *membrane* yang terbuat dari kulit hewan atau benda-benda sintetik yang dipasang pada bagian atas, pancang atau alat yang digunakan untuk memasang selaput / *membrane* pada tubuh drum (pemasangan pancang ini mempengaruhi bunyi yang dihasilkan sebuah drum), dan bagian drum yang terakhir adalah pemukul,

yaitu alat yang biasanya berbentuk tongkat untuk memukul *membrane* / selaput dan menghasilkan suara.

Seiring dengan perkembangan musik Indonesia dan banyaknya acara-acara pencarian bakat cilik yang disiarkan di TV, *instruman* drum menjadi salah satu *instrumen* yang diminati anak-anak, hal ini didukung dengan munculnya talenta cilik yang telah menjadi sorotan media dan publik yaitu seorang anak perempuan yang masih berusia 10 – 12 th menjadi finalis program Trans TV Indonesia Mencari Bakat yang bernama JP Melanix, JP terlihat sangat piawai dalam memainkan drum dan tentunya juga menjadi inspirasi untuk anak-anak Indonesia lainnya.

Pernyataan ini juga didukung Bimbim salah seorang pentolan band Slank. Dalam penampilan di Konser 27 Tahun **Slank Anniversary** nanti, band yang dibentuk pada 26 Desember 1983 ini akan berkolaborasi dengan drummer cilik **JP Millenix**. *Frontman* sekaligus drummer **Slank**, **Bimbim** mempunyai alasan tersendiri mengapa dia mengajak **JP** untuk berkolaborasi.

Menurutnya **JP** bisa menjadi inspirasi anak-anak bermain drum. "**JP** bisa jadi inspirasi untuk anak gue di rumah," ujarnya saat dijumpai di preskon Konser 27 Tahun **Slank Anniversary** di Gedung Trans TV, Jakarta Selatan, Rabu (8/12). **Bimbim** menceritakan bahwa sebelumnya anaknya tidak pernah mau diajarinnya untuk bermain drum. Namun setelah dia

melihat Indonesia Mencari Bakat (IMB) akhirnya sang buah hati mau juga untuk belajar kepadanya<sup>1</sup>

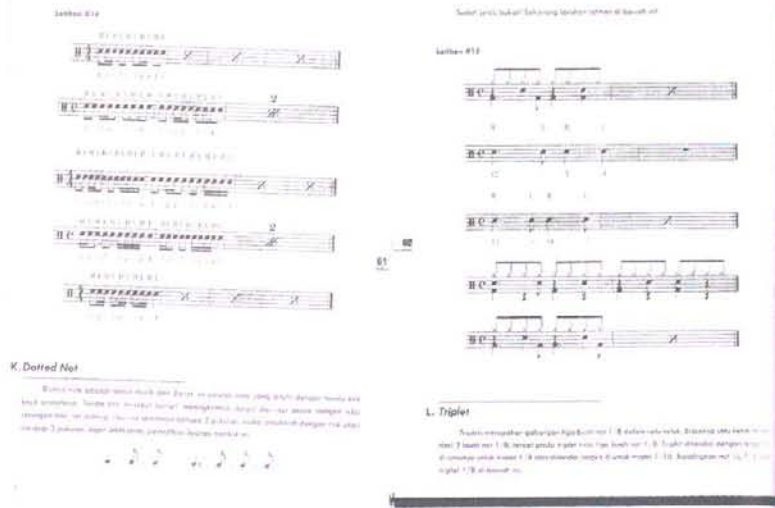
Namun untuk mewujudkan keinginan anak-anak ini terdapat kendala yang serius mengingat manual book yang ada sekarang terlalu rumit untuk dipahami oleh anak-anak, karena banyak memakai teori-teori musik, dan penyajian gambar yang kurang menarik sehingga menimbulkan bosan dan cepat jenuh, seperti pada gambar 1 sampai 5



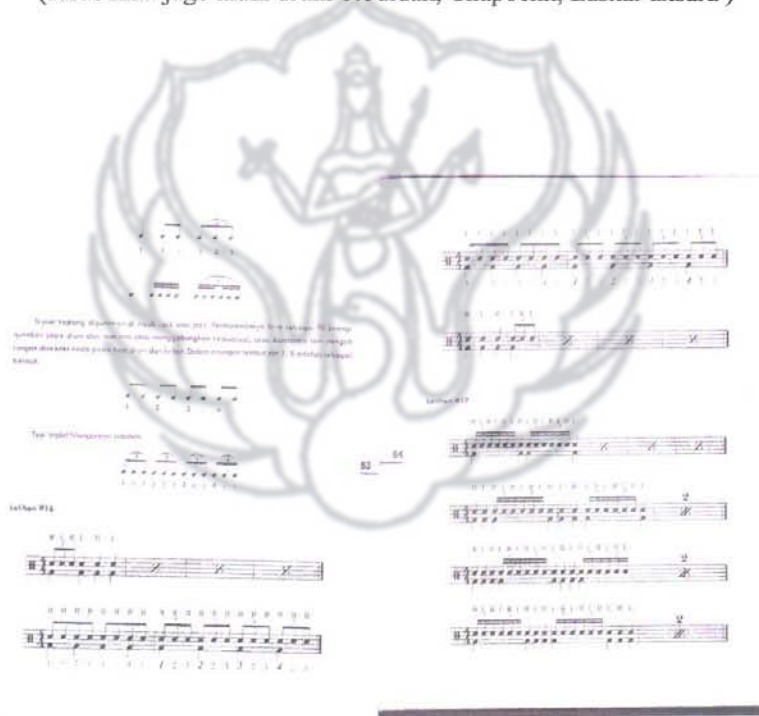
Gambar 1  
Buku panduan bermain drum yang sudah ada  
(Jurus kilat jago main drum otodidak, Chapoenk, Laskar aksara )

<sup>1</sup> <http://www.merdeka.com/selebri/bimbim-jp-millenix-jadi-inspirasi-anaknya.html>/diakses28juli 2012





Gambar 4  
Buku panduan bermain drum yang sudah ada  
(Jurus kilat jago main drum otodidak, Chapoenk, Laskar aksara )



Gambar 5  
Buku panduan bermain drum yang sudah ada  
(Jurus kilat jago main drum otodidak, Chapoenk, Laskar aksara )

Berangkat dari permasalahan diatas penulis berusaha untuk memberikan solusi kepada anak-anak yang ingin mempelajari drum dengan perancangan “ Buku Panduan Bermain Drum Untuk Anak anak “ , dalam perancangan buku panduan ini penulis akan berusaha mewujudkan buku panduan cara bermain drum yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan menyenangkan, tentunya juga didukung dengan gaya *visual* yang cocok untuk anak-anak sendiri.

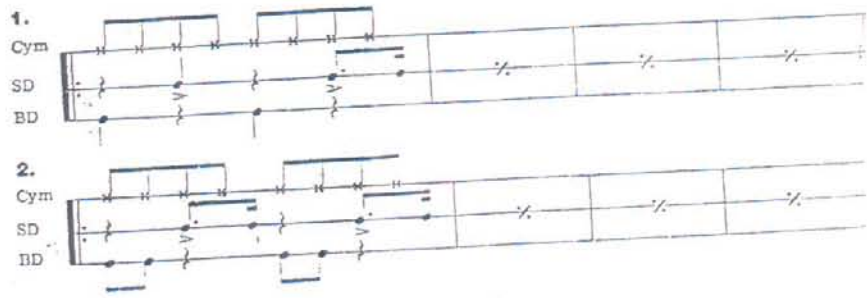
### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang Buku Panduan Bermain Drum yang sederhana, menarik dan menyenangkan bagi anak-anak serta sesuai dengan kaedah DKV.

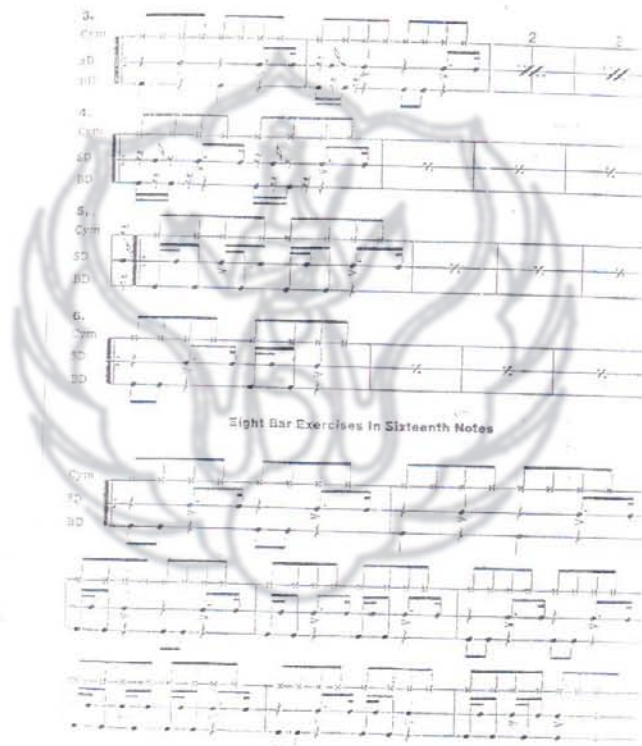
### **C. Batasan Masalah**

1. Mempelajari dan menyederhanakan teori-teori musik yang sudah ada agar memudahkan anak-anak dalam memahaminya, seperti pada gambar 6 sampai 13





Gambar 6  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )



Gambar 7  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

Mora Sixteenth

1. Cym  
SD  
BD

2. Cym  
SD  
BD

3. Cym  
SD  
BD  
1 e - o 2 e + 3 4 - 3 4

4. Cym  
SD  
BD

5. Cym  
SD  
BD

6. Cym  
SD  
BD

7. Cym  
SD

**Gambar 8**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

8. Cym  
SD  
BD

9. Cym  
SD  
BD

10. Cym  
SD  
BD

11. Cym  
SD  
BD

12. Cym  
SD  
BD

13. Cym  
SD  
BD

14. Cym  
SD  
BD

**Gambar 9**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

15.  
Cym  
SD  
BD

16.  
Cym  
SD  
BD

**Twelve Bar Exercise – Sixteenth Notes**

This exercise should be played slowly at first.

Cym  
SD  
BD

**Gambar 10**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

1 e + n

2 e + a

**Part V**

**Gambar 11**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

**Basic Eighth Note Hi-Hat Rhythms**

**Gambar 12**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

HH accents are very effective when accenting BD with it.

**Gambar 13**  
Teori musik yang akan disederhanakan  
( sumber : Realistic Rock Drum Medhodl. Carmine Appice )

2. Mempelajari terlebih dahulu pendekatan-pendekatan yang akan dipergunakan, mengingat target audience adalah anak-anak.
3. Merancang buku panduan yang lebih menonjolkan *visual* agar dapat mendukung materi-materi yang akan disampaikan.
4. Sejarah ringkas alat music drum.
5. Agar anak-anak terampil dalam bermain drum tentu banyak faktor yang harus diperhatikan, baik dari guru pengajar dan fasilitas, oleh karenaitu penulis hanya akan membatasi tanggung jawab kepada pembuatan buku panduan saja.
6. Adapun sasaran yang akan dituju oleh perancangan “Buku panduan bermain drum untuk anak anak ” ini adalah anak SD, umur antara 10 - 15 Th.

#### **D. Manfaat Perancangan**

Buku panduan bermain drum untuk anak anak ini sangat bermanfaat, karena buku ini akan menyederhanakan teori tentang drum dan akan sangat membantu anak-anak dalam proses belajarnya. Bagi rakyat umum akan bermanfaat dalam hal referensi dan menambah wawasan. Sedangkan bagi institusi akan menjadi sebuah bahan baru yang seharusnya bisa lebih dikembangkan sehingga menjadi bermanfaat bagi masyarakat luas.

## E. Metodologi Perancangan

Untuk memperoleh hasil perancangan buku panduan yang komunikatif dan efektif, maka diperlukan sebuah metode yang baik untuk mewujudkannya. Metode Perancangan buku panduan bermain drum untuk anak-anak ini dikelompokkan menjadi empat tahap yaitu :

### 1. Tahap Observasi (pengumpulan data)

Tahap ini meliputi pengumpulan data tentang seluruh aspek yang berkaitan dengan alat musik drum, cara-cara membuat buku panduan yang baik, data tentang psikologi anak usia 10 – 15 Th serta data penggunaan ilustrasi dan warna yang cocok untuk anak itu sendiri. Disamping itu informasi atau data dari internet juga sangat membantu untuk tahap observasi ini. Semua data diatas digunakan sebagai acuan perancangan buku panduan cara bermain drum untuk anak-anak.

### 2. Tahap *Interview* (wawancara)

Pada tahap ini metode pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai langsung anak-anak. Hal ini perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran pasti terhadap seberapa jauh ketertarikan anak-anak kepada alat musik ini.

3. Tahap Analisis (pembahasan)

Pada tahap ini data-data yang telah didapat, dianalisa kembali dengan menggunakan metode analisis 5W + 1H. Hal ini bertujuan agar media yang dirancang dapat berkomunikasi dengan baik kepada target audience.

4. Tahap Artwork (perancangan)

Pada tahap ini semua data yang telah dianalisis akan dirancang pembuatan desain, penggunaan warna dan gaya ilustrasi yang mendukung untuk target *audience*.



## F. Sistematika perancangan

