Jurnal
Desain Komunikasi Visual
Situs Jurnal
http://jurnal.stikom.edu/index.php/artnouveau

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI GAMELAN JAWA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK VEKTOR SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA ANAK-ANAK

Afrizal Rudiansyah[1)] **Muh. Bahruddin** [2)] **Sigit Prayitno Yosep**[3)]
S1 Desain Komunikasi Visual
Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
Email : 1) afrizalrudiansyah@gmail.com, 2) bahruddin@stikom.edu, 3) sigit@stikom.edu

Abstract: *Gamelan is a traditional musical instrument that was in Indonesia, which has its own historical and artistic value. For the Javanese gamelan has become part of their life since the Hindu-Buddhist culture when it was still a lot of influence in Indonesia. Gamelan is a collection of various kinds of musical instruments consisting of drum / drums, Peking, Saron, Demung, Gong, Kempul, Bonang, kethuk, Kenong, Gender, Xylophone, fiddle, zither, flute. At the staging Puppet or Dance and Gamelan often be used as a musical accompaniment. In an effort to preserve and introduce traditional musical instruments to children, it will be the creation of Javanese gamelan book illustrations using vector techniques in an effort introduction of a traditional musical instrument in children. The method used is qualitative methods by conducting interviews, observation, documentation and literature to obtain the data used in the creation of book illustration traditional Javanese gamelan musical instruments. From analysis obtained then found the keyword "Harmony". Keyword is applied in the creation of book illustrations by describing the concept of harmony and harmony in book illustration.*

Keywords*: Illustration Book, Traditional Musical Instruments, Javanese Gamelan, Local Cultural Heritage*

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang berada di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak budaya Hindu–Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia. Gamelan merupakan kumpulan dari berbagai macam alat musik terdiri dari gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling. Pada pementasan wayang atau tari dan seringkali gamelan di pakai sebagai musik pengiring. Gamelan sendiri merupukan seni karawitan, karawitan sendiri adalah seni memainkan musik menggunakan alat musik tradisional. Dengan kata lain karawitan adalah seni musiknya dan gamelan adalah alat musiknya yang digunakan dalam karawitan.

Di zaman modern ini masyarakat secara perlahan mulai meninggalkan dan memiliki minat yang kurang terhadap budayanya sendiri. Hal ini di karenakan terjadinya interaksi budaya, antara budaya asing yang masuk ke negara indonesia tanpa ada penyaringan, dan sikap mereka yang cenderung tidak peduli terhadap budayanya sendiri. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik

tradisional pada anak-anak. Kesenian khas ini sendiri telah menjelajah ke mancanegara namun kenapa di negri sendiri gamelan dipandang sebelah mata. Seharusnya sebagai warga negara Indonesia kita harus menjunjung tinggi kebudayaan bangsa serta mempelajari kebudayaan di Indonesia dan melestarikannya.

Alat musik pada Gamelan memiliki cara sendiri-sendiri dalam memainkannya seperti gendang/kendhang cara menggunakannya dipukul dengan tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu, kemudian gender cara memainkannya yaitu dengan cara ditabuh dengan menggunakan alat yang berbentuk bulat dan dilapisi dengan kain dan memiliki tangkai yang cukup pendek, peking, saron dan demung cara menggunakan instrumen ini yaitu dengan cara dipukul dengan menggunakan pemukul yang terbuat dari kayu. Untuk itu perlu sebuah buku untuk mengenalkan setiap alat musik yang ada pada Gamelan kepada anak-anak agara mereka nantinya dapat melestarikan musik tradisional Gamelan (http://umum.kompasiana.com).

Pada penelitian ini nantinya akan meneliti instrumen alat musik gamelan antara lain : gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, gender, gambang, rebab, siter, suling. Instrumen alat musik tersebut merupakan bagian penting dalam alat musik gamelan saat pentas dan paling banyak digunakan.

Menurut pendapat Hurlock (1980:147) yaitu masa anak (> 2 tahun), anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga dia merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan yang ada. Jadi jika anak-anak diperkenalkan dengan hal-hal yang bermanfaat maka nantinya mereka akan melakukan hal-hal yang bermanfaat pula.

Anak-anak lebih mudah untuk diajari ketimbang mereka yang sudah mulai beranjak dewasa karena anak-anak masih memiliki minat dan keinggin tahuan yang tinggi akan sesuatu yang baru menurut mereka. Dengan mengenalkan alat musik tradisional Gamelan kepada anak-anak sejak dini dapat membantu melestarikan alat musik tradisional Gamelan agar tidak hilang/punah ditelan oleh zaman.

Dengan menggunakan media sebuah buku sebagai media pembelajaran yang cocok selain untuk melatih anak-anak untuk membaca dan juga sebagai jendela pengetahuan bagi mereka. Untuk membuat anak-anak tertarik membaca buku hendaknya buku tersebut tidak hanya berisi akan tulisan saja melainkan memiliki gambar-gambar yang membuat anak-anak tidak bosan dalam membaca buku.

Menggunakan ilustrasi pada buku akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca dan membuat mereka tidak cepat bosan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Dalam buku illustrasi akan berisi berbagai informasi dalam mengenalkan alat musik tradisional Gamelan kepada anak-anak. Dengan menggunkan gambar-gambar yang menarik agar anak-anak tidak mudah bosan dan nantinya dalam buku ini anak-anak juga dapat belajar untuk mencintai kebudayaannya sendiri sehingga tidak mudah untuk terpengaruh oleh budaya asing.

Pada buku ini teknik desain yang dipakai menggunakan basis vektor sebagai teknik untuk pembuatan illustrasi pada buku ini nantinya. Teknik vektor sendiri memiliki warna-warna yang solid yang cocok digunakan dalam pembuatan bentuk-bentuk gambar sederhana, pembuatan kartun, logo dan sebagainya. Vektor juga mudah untuk di ubah ukurannya dari kecil atau besar tanpa merubah kualitas gambar sedikitpun.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dan menganalisa gejala dan fenomena yang terjadi pada anak-anak terhadap pengenalan alat musik tradisional gamelan.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kulitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori

substantif dan hipotesis penelitian kualitatif (Sumanto 1995:30).

Metode penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan induktif. Metode ini berangkat dari data yang ada, bukan dari teori. Jadi fokus penelitian kualitatif bukan pada pembuktian sebuah teori yang sudah ada. Adapun landasan teori biasanya sekedar digunakan sebagai penopang fokus penelitian.

Alasan kenapa memilih metode penilitian kuantitatif adalah karena masalah yang diteliti lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks. Akan tetapi masalah pada metode penelitian kualitatif berwilayah pada ruang sempit dengan tingkat variasi yang rendah namun nantinya dalam penelitian tersebut dapat berkembang secara luas sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan. Pada metode ini dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau dari wawancara untuk mengumpulkan data.

Penelitian kualitatif menuntut keteraturan, ketertiban dan kecermatan dalam berpikir, tentang hubungan data yang satu dengan data yang lain dan konteksnya dalam masalah yang akan diungkapkan. Beberapa alasan mengenai maksud dilakukannya penelitian kualitatif:

1. Untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilanng seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif, sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap.
2. Untuk menanggulangi kecenderungan menggali data empiris dengan tujuan membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan berpikir deduktif seperti dalam penelitian kuantitatif.
3. Untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yangsebelumnya, seperti dalam penelitian kuantitatif, padahal permasalahan dan variabel dalam masalah sosial sangat kompleks.
4. Untuk menanggulangi adanya indeks-indeks kasar seperti dalam penelitiankuantitatif yang menggunakan pengukuran enumirasi (perhitungan) empiris, padahal inti sebenarnya berada pada konsep-konsep yang timbul dari data.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan pada anak-anak, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa. Teknik pengumpulan data akan berupa hasil dari observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, studi eksisting, studi kompetitor, dan *focus discussion group*. Dengan menggabungkan teknik pengumpulan data tersebut diharapkan dapat menjadikan penelitian ini memliki hasil data yang *valid*.

Teknik Analisis Data

Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian. Metode untuk menalisis data menggunakan metode SWOT. SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Untuk itu dibutuhkan kompetitor untuk menjadi pembanding untuk analisa SWOT untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) pada buku yang akan dibuat.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Analisis Kompetitor

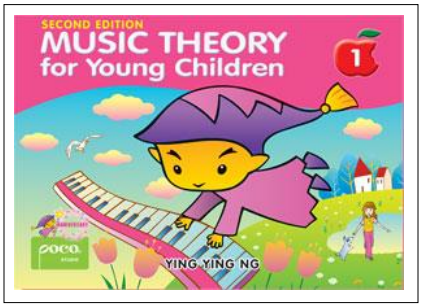
Dalam pembuatan tugas akhir ini dibutuhkan sebuah kompetitor untuk menjadi bahan pembanding dengan karya yang nantinya akan dibuat buku illustrasi alat musik gamelan Jawa

1. Music Theory For Young Children

Kompetitor yang digunakan adalah buku *Music Theory For Young Children.*Salah satu buku yang berisi tentang mengajari tentang musik. Buku ini juga beredar di toko buku lokal dan juga didapatkan lewat

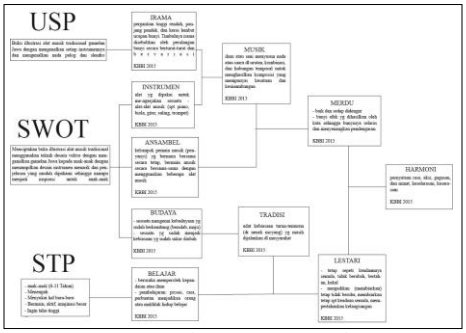
pembelian online. Keunggulan dan kelemahan dari buku ini sebagai berikut :

a. Keunggulan Buku
   Buku *Music Theory For Young Children* diterbitkan oleh pocostudio ini berisi tentang pembelajaran dan pengenalan akan musik secara mudah. Buku ini diperuntukkan untuk anak-anak yang baru belajar tentang musik untuk pertama kali. Desain buku tampak lucu dengan berbagai warna yang menarik serta ditambah dengan gambar-gambar yang imajinatif. Buku ini menggunakan teknik vektor hal ini bisa dilihat ilustrasi dan warna yang begitu cerah sehingga membuat anak tidak bosan melihatnya. Dalam buku tersebut juga diajarkan bagaimana cara memainkan musik dengan metode lebih menyenangkan dengan menggabungkan edukasi dan permainan.
b. Kelemahan Buku
   Sebagai buku yang mengajarkan dan mengenalkan anak-anak tentang musik buku *Music Theory For Young Children* memiliki gambar yang menarik. Tetapi terdapat beberapa hal yang masih kurang apabila buku tersebut digunakan untuk pengenalan musik untuk anak-anak. Buku tersebut membutuhkan bantuan orang tua/guru musik untuk mengajari anak-anak untuk bermain jadi anak-anak tidak akan mengerti apabila membaca buku tersebut sendirian. Buku *Music Theory For Young Children* banyak berisi soal-soal yang digunakan untuk melatih anak-anak namun buku ini belum bisa dijadikan sebuah buku referensi karena buku ini digunakan untuk melatih anak-anak untuk mengenal not-not musik.



Gambar 1 *Music Theory For Young Children*
(Sumber : pocostudio.org)

Analisis Keyword/Konsep



Gambar 2 *Keyword*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar penciptaan buku illustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang subdah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting dan kompetitor.

Perancangan Kreatif

1. Tujuan kreatif

Penciptaan buku illustrasi gamelan Jawa memiliki tujuan untuk mengenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak yang saat ini mulai kurang di minati oleh anak-anak. Pada pembuatan buku ini nantinya akan mengenalkan berbagai macam instrumen pada gemlan Jawa seperti Gendang/Kendhang, Peking, Saron, Demung, Gong, Kempul, Bonang, Kethuk, Kenong, Gender, Gambang, Rebab, Siter, Suling serta nada pelog dan slendro yang merupakan nada khas pada alat musik gamelan Jawa. Dengan pembuatan buku ini mampu membuat anak-anak serta masyarakat luas untuk mengenal alat musik tradisional gamelan Jawa yang sudah menjadi bagian budaya masyarakat sejak zaman dahulu dan sekaligus sebagai upaya pelestarian kesenian tradisional agar tidak punah di telan oleh zaman.

Dengan adanya *keyword* diharapkan mampu menjadi kunci dalam perancangan visual yang sesuai dengan yang disukai oleh anak-anak dan juga mampu mengenalkan kesenian tradisional gamelan Jawa. *Keyword* yang digunakan adalah harmoni yang merupakan hasil yang diperoleh melalui wawancara, observasi, studi literatur, analisa SWOT, USP, studi eksisting dan studi kompetitor yang telah melalui proses analisa sehingga menjadi konsep harmoni

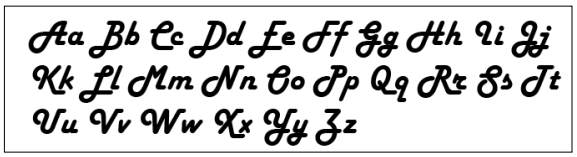
sebagai dasar pembuatan buku illustrasi gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional kepada anak-anak.

2. Strategi Kreatif

Penciptaan buku ilustrasi Gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak memerlukan sebuah strategi kreatif dalam penciptaan tampilan visualnya. Pesan visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah ilustrasi cerita agar mampu menyampaikan pesan yang terdapat didalamnya. Dengan mengusung konsep harmoni yang akan digunakan sebagai desain dalam penciptaan buku illustrasi yang memiliki tujuan mengenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak dengan visualisasi menarik dan tidak membosankan dengan keselarasan warna dan gambar.

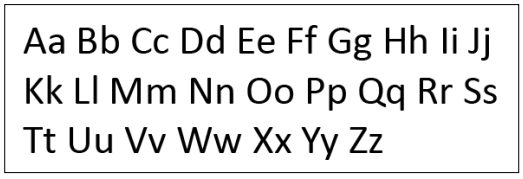
3. Tipografi

Dalam pemilihan tipografi untuk judul menggunakan *font Harlow Solid Italic.* Font tersebut memiliki kesamaan seperti dengan huruf aksara Jawa sehingga cocok untuk jadikan font untuk judul dari buku illustrasi gamelan Jawa.



Gambar 3 *Font Harlow Solid Italic*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Sedangkan untuk isi bacaaan pada buku nantinya menggunakan jenis *font Calibri. Font Calibri* dipilih karena jenis font tersebut mudah udah untuk dikenali dan dapat dibedakan masing-masing hurufnya. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf/karakterkarakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011:74).



Gambar 4 *Font Calibri*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

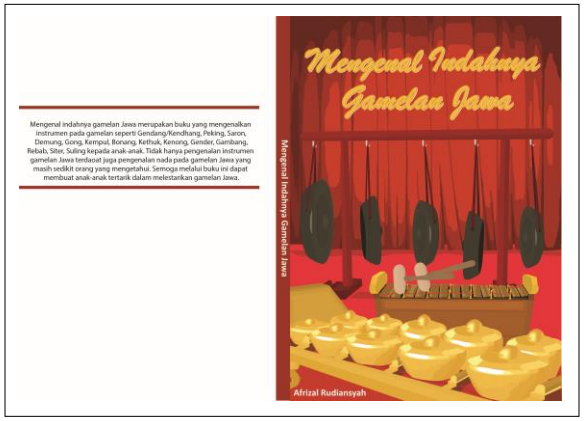
4. Warna

Pada pembuatan buku illustrasi gamelan Jawa ini akan menggunakan warna yang sesuai dengan konsep harmoni. Harmoni sendiri merupakan sebuah keselarasan dan keserasian sehingga enak di lihat serta menimbulkan rasa nyaman. Dalam hal ini warna yang digunakan adalah warna yang nyaman yaitu warna yang tidak terlalu mencolok dan warna-warna yang tidak begitu gelap. Warna yang dipilih adalah warna *Cozy and Comfortable* berdasarkan dari buku teori shigenobu kobayashi.

Gambar 5 *Cozy and Comfortable*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

IMPLEMENTASI DESAIN

1. Cover



Gambar 6 Cover Buku Ilustrasi Gamelan Jawa
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

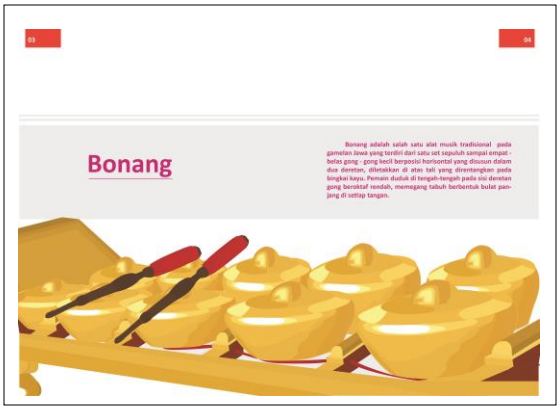
Lihat gambar 6 merupakan desain sampul buku mengenal indahnya gamelan Jawa. Desain sampul menggunakan warna merah serta seperti berada pada sebuah panggung pertunjukkan pagelaran musik gamelan Jawa. Warna menggunakan warna merah serta coklat yang mendominasi agar menimbulka kesan mencolok untuk menarik perhatian. Instrumen yang digunakan pada cover tersebut kenong, gambang dan kempul. Judul menggunakan "Mengenal Indahnya Gamelan Jawa" judul dipilih karena perlunya mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa yang memiliki suara yang indah.

2. Halaman Awal

Gambar 7 Apa itu Gamelan jawa ?
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 7 merupakan *layout* desain halaman pertama. Pada halaman pertama mengenalkan tentang apa itu gamelan Jawa yang merupakan salah satu alat musik tradisional di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa sendiri gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak Hindu-Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia.

3. Bonang



Gambar 8 Bonang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 8 merupakan desain *layout* alat musik bonang. Pada halaman 3 dan 4 ini mengenalkan alat musik bonang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Alat musik ini terdiri dari satu set sepuluh sampai empat-belas gong- gong kecil berposisi horisontal yang disusun dalam dua deretan, diletakkan di atas tali yang direntangkan pada bingkai kayu. Pemain duduk di tengah-tengah pada sisi deretan gong beroktaf rendah, memegang tabuh berbentuk bulat panjang di setiap tangan.

4. Gambang

Gambar 9 Gambang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 9 merupakan desain *layout* alat musik gambang. Pada halaman 05 dan 06 ini mengenalkan alat musik gambang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Merupakan Instrumen mirip keluarga balungan yang dibuat dari bilah – bilah kayu dibingkai pada gerobogan yang juga berfungsi sebagai resonator. Berbilah tujuh-belas sampai dua-puluh bilah, wilayah gambang mencakup dua oktaf atau lebih. Gambang dimainkan dengan tabuh berbentuk bundar dengan tangkai panjang biasanya dari tanduk/sungu/ batang fiber lentur.

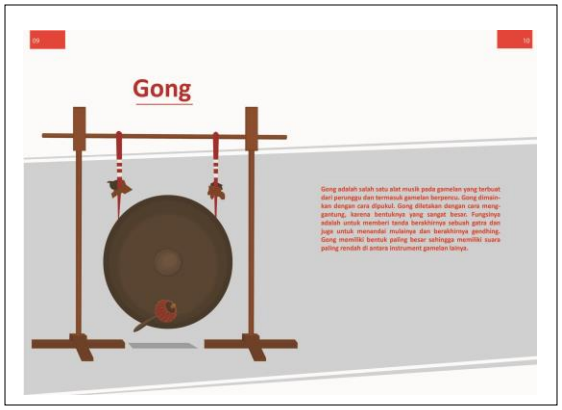
5. Gender

Gambar 10 Gender
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 10 merupakan desain *layout* alat musik gender. Pada halaman 07 dan 08 ini

mengenalkan alat musik gambang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Gender merupakan instrumen pada gamelan yang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Instrumen mirip Slenthem namun dengan wilahan lebih kecil, terdiri dari bilah-bilah metal (Perunggu, Kuningan atau Besi) ditegangkan dengan tali di atas bumbung-bumbung resonator.

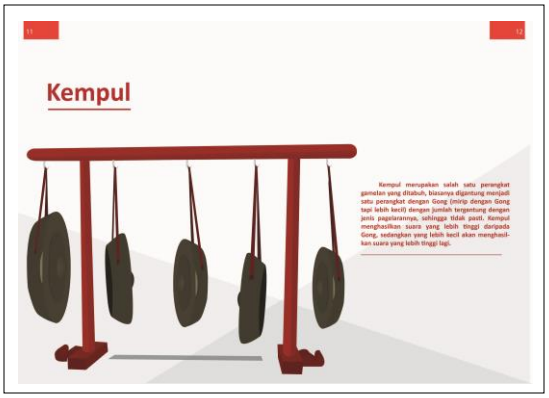
6 Gong



Gambar 11 Gender
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 10 merupakan desain *layout* alat musik gong. Pada halaman 09 dan 10 ini menjelaskan tentang apa itu gong sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Gong adalah salah satu alat musik pada gamelan yang terbuat dari perunggu. Gong di mainkan dengan cara di pukul dan gong diletakkan dengan cara menggantung. Gong memiliki fungsi sebagai pemberi tanda berakhirnya gatra dan juga menandai mulainya/berakhirnya gendhing.

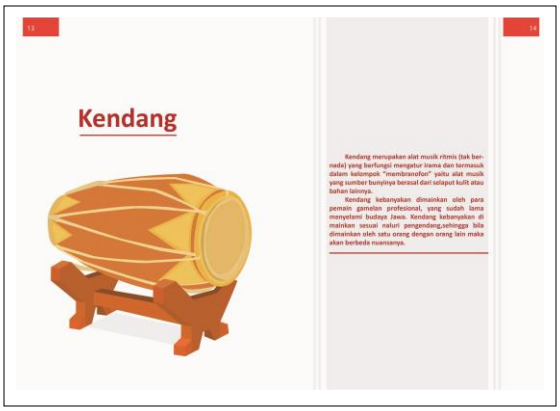
7 Kempul



Gambar 12 Gender
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 12 merupakan desain *layout* alat musik kempul. Pada 11 dan 12 halaman ini mengenalkan alat istrumen kempul yang merupakan salah satu bagian dari alat musik tradisional gamelan Jawa. Kempul merupakan salah satu perangkat gamelan yang ditabuh, biasanya digantung menjadi satu perangkat dengan Gong (mirip dengan Gong tapi lebih kecil) dengan jumlah tergantung dengan jenis pagelarannya, sehingga tidak pasti. Kempul menghasilkan suara yang lebih tinggi daripada Gong, sedangkan yang lebih kecil akan menghasilkan suara yang lebih tinggi lagi.

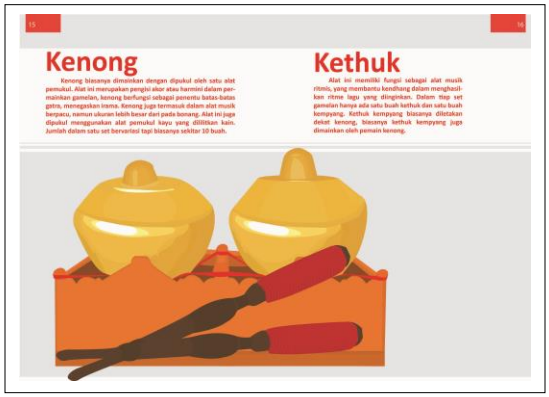
8. Kendang



Gambar 13 Kendang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 13 merupakan desain *layout* alat musik kendang. Pada halaman kali 13 dan 14 ini akan menjelaskan tentang kendhang. Kendang merupakan alat musik ritmis (tak bernada) yang berfungsi mengatur irama dan termasuk dalam kelompok "membranfon" yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari selaput kulit atau bahan lainnya.

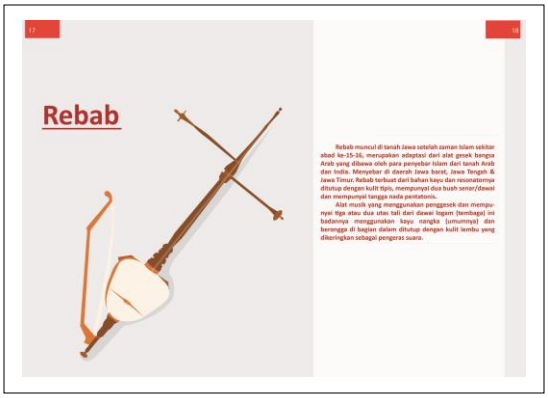
9. Kenthuk dan Kenong



Gambar 14 Kethuk dan Kenong
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 14 merupakan desain *layout* alat musik kenong dan kethuk. Pada halaman 15 dan 16 ini membahas 2 alat musik sekaligus yaitu kenong dan kethuk. Kenong biasanya dimainkan dengan dipukul oleh satu alat pemukul. Alat ini merupakan pengisi akor atau harmoni dalam permainan gamelan. Sedangkan kethuk memiliki fungsi sebagai alat musik ritmis yang membantu kendang dalam menghasilkan ritme lagu yang di inginkan.

10. Rebab



Gambar 15 Rebab
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

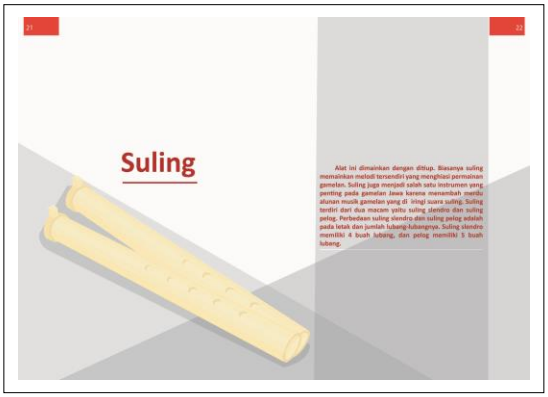
Lihat gambar 15 merupakan desain *layout* alat musik rebab. Pada halaman 17 dan 18 ini akan membahasa tentang rebab. Rebab muncul di tanah jawa setelah zaman islam sekitar abad ke 15-16, merupakan adaptasi dari alat gesek bangsa Arab yang dibawa oleh para penyebar Islam dari tanah Arab dan India. Rebab terbuat dari bahan kayu yang resonatornya ditutup dengan kulit tipis, mempunyai dua buah senar/dawai dan mempunyai tangga nada pentatonis.

11. Saron

Gambar 16 Saron
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 16 merupakan desain *layout* alat musik saron. Pada halaman 19 dan 20 ini mengenalkan alat istrumen saron yang merupakan salah satu bagian dari alat musik tradisional gamelan Jawa. Saron mempunyai ukuran sedang dan beroktaf tinggi. Seperti demung, Saron memainkan balungan dalam wilayahnya yang terbatas. Pada teknik tabuhan imbal-imbalan, dua saron memainkan lagu jalin menjalin yang bertempo cepat. Seperangkat gamelan mempunyai dua Saron, tetapi ada gamelan yang mempunyai lebih dari dua saron.

12. Suling



Gambar 17 Suling
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 17 merupakan desain *layout* alat musik suling. Pada halaman 21 dan 22 ini menjelaskan tentang suling. Alat ini dimainkan dengan ditiup, Biasanya suling dimainkan melodi tersendiri yang menghiasi permainan gamelan. Suling terdiri dari dua macam yaitu suling slendro dan suling pelog . Perbedaan suling slendro dan suling pelog adalah pada jumlah lubang-lubangnya. Suling slendro memiliki 4 buah lubang dan pelog memiliki 5 buah lubang.

13. Siter

Lihat gambar 18 merupakan desain *layout* alat musik siter. Pada halaman 23 dan 24 ini akan mengenalkan tentang siter. Siter dimainkan dengan petikan oleh ibu jari kiri dan alat ini juga memainkan melodi tersendiri. Siter dibuat dengan dua sisi, yaitu sisi atas dan sisi bawah. Masing-masing memmiliki laras pelog dan slendro. Siter mirip dengan kecapi di Jawa Barat. Siter memiliki 11 atau 12 dawai yang unison (satu nada).

Gambar 18 Siter
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

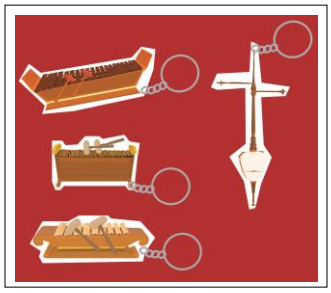
14 Nada Pelog dan Nada Slendro

Gambar 19 Nada Pelog dan Nada Slendro
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 19 dan slendro. Pada halaman terakhir berisi tentang nada pelog dan slendro yang merupakan sistem nada pada gamelan Jawa. Sistem nada adalah susunan nada yang berurutan dengan jarak tertentu. Dalam musik tradisional gamelan, tangga nada yang digunakn adalah tangga nada pentatoni, tangga dalam gamelan sering disebut dengan istilah titi laras.

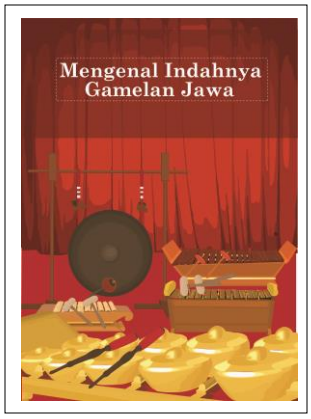
15. Gantungan Kunci

Lihat gambar 20 merupakan desain Gantungan kunci. Menggunakan desain alat musik tradisional gamelan Jawa sehingga nantinya dapat dipakai sehari-hari untuk dapat mengingat alat musik tradisional milik bangsa Indonesia ini agar tidak semakin dilupakan.



Gambar 20 Gantungan Kunci
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

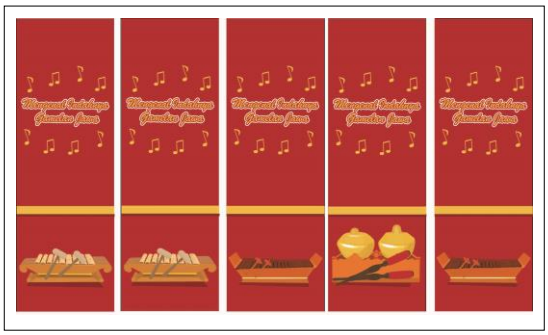
16. Poster



Gambar 21 Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 21 merupakan desain poster. Menggunakan kertas berukuran A3 dan jenis kertas *artpaper*. Dari segi tampilan poster ini tidak begitu berbeda dengan cover buku karena merupakan poster ini nantinya digunakan untuk mempromosikan buku tersebut. Terdapat lebih banyak variasi alat musik gamelan Jawa serta terdapat informasi mengenai apa itu gamelan Jawa.

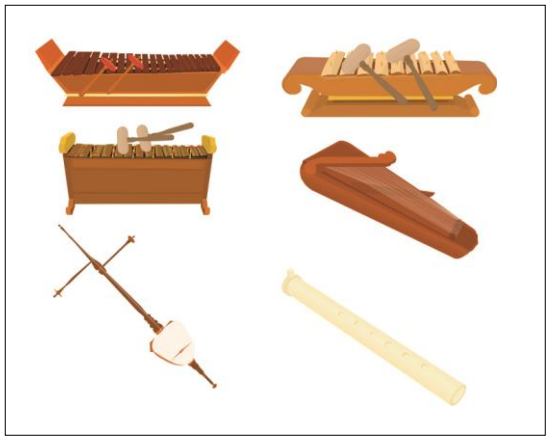
17. Pembatas Buku



Gambar 22 Pembatas Buku
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 22 merupakan desain pembatas buku menggunakan alat musik tradisional suling sebagai bentuk pembatas buku. Suling memiliki panjang yang sesuai sehingga dapat digunakan untuk dijadikan sebagai pembatas buku.

18. Stiker



Gambar 24 Stiker
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Lihat gambar 24 merupakan desain stiker memiliki ukuran 8cm x 2cm atau 7cm x 3 cm itu semua tergantung pada ukuran alat musik tersebut karena alat musik tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penciptaan buku illustrasi gamelan Jawa menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan pada anak-anak sebagai berikut :

1. Dengan adanya penciptaan buku illustrasi diharapkan mampu membuat anak-anak lebih mengenal dan mencintai budayanya sendiri.
2. Pembuatan desain dibuat semenarik mungkin untuk membuat anak-anak merasa penasaran untuk melihat isi yang ada pada buku tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Ferdiansyah, Farabi. 2010. *Kesenian Karawitan - Gamelan Jawa*. Yogyakarta: Garailmu

Hurlock, Elizabeth B . 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Irwanto. 2006. *Focus Group Discussion*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1996. Jakarta: Balai Pustaka 3685.

Koentjaraningrat. 1984, *Kebudayaan Jawa.* Jakarta: PN BAlai Pustaka.

Merriam, Alan P. (1964), *The Anthropology of Music*. Chicago Nortwestern University.

Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Rustan, Surianto. 2008. *Layout dan Dasar Penerapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Salim, Peter dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.

***Website*:**

http://www.desainic.com/31-desain-grafis-cover-buku-super-keren (diakses tanggal 14 Maret 2015)

http://nonobudparpora.wordpress.com/2011/04/07/gamelan (diakses tanggal 24 Februari 2015)

http://belanegarari.com/2010/06/02/gamelan-jawa-sejarah-dan-perkembangannya (diakses tanggal 24 Februari 2015)

http://goblokku.wordpress.com/2011/09/14/gamelan-jawa-tengah-dan-yogyakarta (diakses tanggal 24 Februari 2015)

http://tengkoraksakti.blogspot.sg/2010/05/gamelan-jawa-sejarah-dan-misteri.html (diakses tanggal 25 Februari 2015)