



# 4.9%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2024, 4:00 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL 0.19%      ● CHANGED TEXT 4.71%

## Report #22059533

1 BAB I PENDAHULUAN AN 1.1 Latar Belakang Kebudayaan lahir dari sistem kehidupan sosial. Kebudayaan tidak pernah bisa dipisahkan dari kehidupan sosial, karena masyarakat melahirkan, menciptakan, dan mengembangkan kebudayaan. Kebudayaan telah ada sejak lama dan dilestarikan secara turun - temurun. Seiring berjalannya waktu, modernisasi dan globalisasi membawa perubahan besar pada gaya hidup masyarakat, termasuk anak - anak. Minat anak terhadap budaya semakin berkurang. Kebudayaan terdapat berbagai macam jenis salah satunya kebudayaan yang ada di Indonesia adalah alat musik tradisional. Setiap daerah mempunyai peninggalan sejarahnya masing - masing, beberapa diantaranya yang terdapat di Inonesia adalah alat musik tradisional yang berasal di Wilayah DKI Jakarta, Betawi budayanya. Suku Betawi adalah suku Indonesia yang tinggal di provinsi DKI Jakarta. Banyak kesenian dan tradisi Betawi yang masih hidup hingga saat ini. Salah satunya adalah ragam alat musik Betawi yang bisa disaksikan di festival - festival lokal. Alat atau kesenian tradisional Betawi ini mungkin akan hilang dikemudian hari. Maka generasi muda harus mengetahui dan menjaga (Sayekti, 2017 ). Minimnya minat anak muda mengeksplorasi alat musik tradisional, fenomena itu disorot oleh musisi gilang ramadhan, dalam sesi Pra Kongres Musik Tradisional Nusantara. Harus ada gerakan untuk memperkenalkan alat musik tradisional ke seluruh 2 anak Indonesia bahkan dunia, musik tradisional merupakan kekayaan budaya dan identitas bangsa

Indonesia yang menjadi warisan turun temurun yang wajib dilestarikan (Ramadhan & Wijaya, 2021) Saat ini, musik tradisional mulai dilupakan karena dianggap tidak pantas dan ketinggalan jaman. Sebagai anak muda dan generasi bangsa, sangat penting untuk mengetahui alat musik tradisional, minimal mengetahui alat musik tradisional 3 daerah tempat anda tinggal. 

Meski kini perannya sebagai alat musik tradisional mulai tergantikan dan bisa dikatakan semakin langka, namun peran alat musik tradisional Betawi tidak bisa dianggap remeh dan patut untuk dilestarikan.  Pesatnya perkembangan ibu kota dan minimnya kemauan generasi muda untuk melestarikan warisan budaya disebut – sebut menjadi salah satu penyebab minimnya pertunjukan budaya tradisional (Rifda A, 2023). Fenomena ketidaktahuan anak terhadap alat musik tradisional Betawi ini terdapat di PAUD Darussalam dan KB – TK Islam Raih Impian. anak – anak belum mengenal alat musik tradisional Betawi. Minimnya kesempatan untuk mengenalkan alat musik tradisional Betawi menjadi salah satu penyebab masih banyaknya anak – anak yang belum mengenal alat musik tersebut. Buku interaktif sebagai media pembelajaran anak mendapatkan perhatian khusus dalam pendidikan karena potensinya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak. Efektivitas buku interaktif dalam pembelajaran anak dapat mengembangkan kemampuan literasi, tetapi penggunaan buku interaktif perlu diimbangi dengan bimbingan guru atau orang tua untuk memastikan bahwa anak mendapatkan manfaat maksimal dari media ini. Untuk itu solusinya adalah dengan membuat buku interaktif tentang alat musik Betawi. Alat musik Betawi ada banyak jenisnya, dan buku ini fokus mengenalkan tanjidor (alat musik tiup dari daerah Betawi). Melalui penciptaan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk melestarikan alat – alat musik Betawi khususnya tanjidor. Dan meningkatkan interaksi sosial antara anak dengan teman sebayanya. Buku interaktif ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya media dalam mengenalkan alat musik tradisional Betawi dan buku 4 interaktif ini dapat melatih sistem motorik anak.  1.2 Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi berdasarkan konteks latar belakang masalah, penulis

mengidentifikasi masalah sebagai berikut : 1. Kurangnya media dalam mengenalkan alat musik Betawi, khususnya tanjidor kepada anak 2. Kurangnya informasi mengenai alat musik Betawi, khususnya tanjidor 5 3. Rendahnya minat anak usia dini dalam mengenal alat musik Betawi, khususnya tanjidor 1.3

Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Media seperti apa yang dibutuhkan untuk mengenalkan alat musik Betawi, khususnya tanjidor ? 2. Bagaimana merancang buku interaktif yang dapat meningkatkan minat anak terhadap alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor ? 1.4 Tujuan Penelitian Penulis mempunyai tujuan dalam penulisan ini, yaitu : a. Memberikan pengetahuan tentang pengenalan tradisional Betawi, khususnya tanjidor kepada anak b. Meningkatkan daya tarik anak dalam mengenal dan mempelajari alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor . c. Merancang buku interaktif yang menarik, mudah dipahami, dan dapat melatih sistem motorik anak 1.5 Manfaat Penelitian Manfaat – manfaat penelitian dirangkum dan dijelaskan dibawah ini : 1.5.1Manfaat Bagi Peneliti Menghasilkan perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak dalam mengenal alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor dan dapat meningkatkan kompetensi di bidang desain dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang visual yang menarik. 1.5.2Manfaat Bagi Institusi 6 Manfaat institusi dalam penelitian ini adalah meningkatnya minat masyarakat atau generasi muda mempelajari alat musik Betawi dan memperluas 7 pengetahuan masyarakat terhadap alat musik Betawi untuk melestarikan budaya alat musik tradisional Betawi, Khususnya tanjidor . 1.5.3Manfaat Bagi Guru PAUD dan TK Manfaat bagi guru PAUD dan TK dalam penelitian ini, yaitu meningkatkan interaksi yang baik antara anak dan guru, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pemahaman yang akan dipelajari. 1.5.4Manfaat Bagi Anak – Anak Manfaat bagi anak – anak dari penelitian ini adalah peningkatan pengetahuan tentang alat musik tradisional Betawi khususnya tanjidor , melatih sistem motorik anak, dan

peningkatan minat anak dalam membaca buku. 1.5.5 Manfaat Bagi Masyarakat  
Manfaat bagi masyarakat dari penelitian ini adalah anak – anak akan lebih tertarik mempelajari alat musik Betawi khususnya tanjidor melalui buku interaktif ini sebagai sarana pembelajaran. 6 1.6 Sistematika Penulisan BAB I

PENDAHULUAN Bab ini memuat tentang latar belakang, pengertian dan rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian dan sistematika penulisan. BAB II

TINJAUAN UMUM Bab ini mencakup tinjauan teks dan teori serta ringkasan argumen utama, teori pendukung, dan ringkasan kesimpulan teoritis untuk Tugas Akhir. BAB III METODELOGI DESAIN 8 Bab ini mencakup perancangan sistematika, metode perolehan data, bidang studi, analisis data, hasil analisis akhir, dan pemecahan masalah. BAB IV STRATEGI KREATIF 9 Bab ini mencakup strategi komunikasi, analisis STP, SWOT, dan model 5W+1H, strategi desain media, konsep kreatif dan gaya desain, konsep visual dan kinerja media utama dan media pendukung untuk tujuan terakhir ini. BAB V PENUTUP Bab ini akan meringkas hasil penelitian kedalam sub bab, kesimpulan dan memberikan masukan terhadap penelitian selanjutnya dalam sub saran penelitian. 1 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Membahas tentang perancangan buku interaktif, Buku interaktif adalah buku yang dirancang untuk menggabungkan elemen-elemen interaktif, seperti gambar, aktivitas, dan lain-lain dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih efisien, menarik, interaktif bagi anak dan meningkatkan pengalaman membaca dan pembelajaran anak (Kompas.com, 2023). Berikut ini beberapa jurnal dan buku untuk menunjang kebutuhan dalam merancang tugas akhir : a. Kajian Musik Tradisional. Jurnal Univ PGRI Palembang, 431 – 432. b . Bintang.Panduraja.Siburan. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Jurnal Global Citizen , 34. masyarakat telah merambat secara drastis, khususnya dikalangan satu penyebab memudarnya tradisi lokal. Mas’ud.Abid. (2019). Tumbuhnya Minat Generasi Muda Terhadap Jurnal ini menyoroti pentingnya memperkenalkan kesenian lokal untuk mendorong minat generasi muda mempelajari warisan budaya dan menyadarkan masyarakat akan kesenian tersebut. Generasi muda saat ini menyukai dan meniru budaya asing

semakin besar. Akibatnya, generasi muda tidak menyukai budaya lokal dan menganggapnya kuno. Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Seni Tradisional Indonesia. Jurnal ini mempunyai pengaruh besar dalam hidup dan pola pikir masyarakat Indonesia maupun masyarakat dunia. Laju globalisasi generasi muda. Generasi muda lebih terpengaruh oleh tren global dan terbuka terhadap perubahan. Perubahan ini dan berisiko kehilangan identitas Indonesiannya. Era globalisasi ini disebut – sebut menjadi salah 11 c . Permainan Alat Musik Tradisional Terhadap Kecerdasan Emosi pada Anak Usia TK. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4229.

Ardipal.,&Ayu.Niza.Machfauzia.,&Ilham.Zamil. (2023). Pengaruh 12 Jurnal ini mengkaji dampak memainkan Alat musik tradisional untuk kecerdasan emosional pada masa kanak -kanak. Penelitian ini mengkaji lima dimensi pengetahuan psikologis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memainkan alat musik tradisional berpengaruh bermanfaat bagi kecerdasan emosional anak. d.

Shofia.Maghfiroh. (2021). Program Pembelajaran Awal di Prasekolah. Jurnal Pendidikan Tambusai, 1563&1556. Jurnal ini berfokus pada prasekolah sebagai kegiatan stimulasi untuk menunjang tumbuh kembang anak usia dini. Media kegiatan pendidikan dapat diartikan sebagai sarana penyampaian pesan atau bahan pembelajaran, sehingga menunjang tercapainya tujuan pekerjaan yang akan dilaksanakan. e. Dr.Beny.A. (2017). **18** Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.

Prenada Media, 266. Buku ini secara komprehesif membahas berbagai pembelajaran jenis- jenis media dan tenologi meliputi media cetak atau teks, media pameran, gambar atau lainnya. Pemanfaatan media disesuaikan dengan atributnya dan dirancang berdasarkan teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang relavan, dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif. f. Wandah

**14** Wibawanto. (2017). **12** **14** Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif.

**12** Cerdas Ulet Kreatif, 195. Buku ini berisi tentang proses perancangan dan prinsip perancangan media pembelajaran untuk membuat media interaktif.

2.2 Tinjauan Teori 13 Tinjauan teori dalam penelitian ini berfungsi sebagai referensi dan pendukung informasi dalam memperkuat justifikasi penelitian. 2.2.1Betawi Betawi berasal dari bahasa Melayu Brunei yang

berarti hiasan telinga. Namanya berasal dari Babelan di Kabupaten Bekasi. Pada abad ke-11 banyak 14 ditemukan cincin dan banyak orang yang menggunakan kata Betawi. Nama Betawi juga terdapat pada pohon kecil bernama Flora Guling Betawi ( Cassia Glauca ). Suku ini terkenal karena letaknya yang dekat dengan kota besar yaitu Jakarta. Bangsa ini mempunyai sejarah panjang dan ikatan dengan Belanda. 2.2.2 Visual Khas Betawi Warna khas betawi adalah warna mencolok. 10 Warna - warna yang melambangkan keindahan alam semesta dan keseimbangan hidup masyarakat Betawi yang sejahtera. Warna identik Betawi diterapkan pada ornamen rumah adat, baju adat, dan lain-lain. 2.2.3 Kesenian Betawi Kesenian Betawi merupakan salah satu kekayaan budaya masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Betawi. Suku Betawi merupakan kelompok minoritas di Jakarta, salah satu wilayah yang tidak lepas dari pengaruh budaya asing. Oleh karena itu, pelestarian kesenian Betawi menjadi tanggung jawab semua pihak. Dalam masyarakat Betawi, kesenian mempunyai banyak bentuk, seperti seni sastra, seni bela diri, seni teater, seni musik, dan lainnya. 16 Suku Betawi merupakan suku asli yang tinggal di wilayah DKI Jakarta. 2 Masyarakat Betawi merupakan penduduk yang menetap di Batavia (DKI Jakarta) pada masa penjajahan abad ke- 17. Lima kesenian daerah masyarakat Betawi adalah : 1. Tanjidor Tanjidor merupakan salah satu kesenian rakyat Betawi yang sangat mirip dengan keunikan musiknya. Instrumen tanjidor antara lain klarinet, terompet, piston, trombon, dll. Sekitar tujuh hingga sepuluh orang yang memainkan musik tanjidor ini. Tanjidor digunakan sebagai pengiring acara dan 15 perayaan pernikahan. 16 2. Ondel – Ondel Gambar II.1 Tanjidor Boneka ondel – ondel dipajang pada pesta ulang tahun di Jakarta. Ondel – ondel berkeliling kota dengan membawakan lagu yang unik. Pada umumnya lencana ondel – ondel mempunyai warna yang berbeda – beda namun bentuk dan coraknya sama. Awalnya ondel – ondel digunakan untuk mengusir sial dan hantu. Seiring berjalannya waktu, ondel – ondel sering dipentaskan pada acara pernikahan, acara – acara publik, dan penyambutan pejabat. 3. Lenong Gambar II. 2 Ondel - Ondel Lenong merupakan teater Betawi yang berkembang pada

abad ke-19. Lenong mirip dengan pertunjukan komedi. Banyak musik yang bisa menghidupkan penampilan. Pada masa awal perkembangannya, lenong bercerita tentang kerajaan. 17 4. Wayang Golek Betawi Gambar II 2 3 Lenong Boneka asli Betawi ini merupakan salah satu jenis wayang golek. Dahulu seorang pria bernama Tizar Purbaya membuat boneka Betawi. Wayang golek Betawi merupakan pertunjukan yang memadukan beberapa kesenian antara lain renong, wayang, dan gambang crommong . 5. Palang Pintu Gambar II 4 Wayang Golek Betawi Kesenian ini sering digunakan pada upacara pernikahan Betawi. Pengantin pria ditantang oleh pengantin wanita untuk menunjukkan kemampuannya dan mengetahui cara mengaji. Setelahnya, para pendekar yang mewakili kedua mempelai saling bertarung dengan syair dan memperagakan jurus silat. 18 19 Gambar II.5 Palang Pintu 2.2.4Alat Musik Tradisional Betawi Peninggalan Betawi sangat beragam terutama dalam bidang kesenian, salah satunya adalah alat musik tradisional. Alat musik Betawi masih bisa disaksikan di banyak festival lokal (Sayekti, 2017) . Saat ini alat musik Betawi sudah sulit ditemukan, yang berbeda dengan masa lalu karena generasi muda kurang memperhatikan musik tradisional (Dwi, 2023). Pada perancangan kedepan, penulis fokus memperkenalkan tanjidor , peninggalan Betawi.

2.2.5Alat Musik Tanjidor Tanjidor merupakan karya musik Betawi yang diadaptasi dari musik Eropa. Karya seni ini berasal dari tahun 1800. Alat musik tanjidor adalah musik atau orkestra di mana beberapa alat musik atau kelompok bermain bersama (Lovely Fida Nurfaiziah, 2022). Instrumen seni ini, pada abad ke – 16 seni musik tanjidor dibawa ke Indonesia melalui jalur perdagangan, dan pada abad ke – 19 diperkenalkan kepada para budak, yang mulai memainkan musik tersebut untuk menemani mereka di festival, acara militer, bahkan acara keagamaan. 9 Pada tahun 1880, perbudakan dihapuskan dan para budak membentuk kelompok Betawi ( tanjidor ) sendiri. Saat itu, lagu – lagu tanjidor lekat dengan kehidupan masyarakat Betawi . Seni musik kuno tanjidor mulai digunakan sebagai pengiring untuk mengumpulkan festival, pernikahan dan merayakan Tahun Baru Imlek. Ada kalanya grup dan seni tanjidor tampil semalaman untuk hiburan malam

Tahun Baru Imlek. Pada tahun 1954, pada masa Walikota Sudiro, kelompok tanjidor dilarang mengembara untuk menerima presentase uang yang dianggap tidak pantas. Sejak saat itu, tanjidor mulai mengalami 2 kemunduran.

2.2.6 Jenis-Jenis Alat Musik Tanjidor Sebuah band tanjidor terdiri dari 7 sampai 20 orang. Alat – alat yang digunakan dalam seni tanjidor adalah

: 1. Klarinet 21 Klarinet adalah alat musik tiup yang populer, sering digunakan oleh musisi dan band . Ciri – ciri bunyi alat musik ini

unik, serta dapat menghasilkan berbagai macam bunyi dan efek musik yang bagus. Untuk menghasilkan bunyi, alat musik ini dimainkan dengan cara menyentem dan jari – jari pemain mengubah nada dan oktafnya. 2

. Piston Gambar II.6 Klarinet Perangkat piston adalah jenis perangkat pneumatik yang menggunakan sistem cincin pada piston untuk mengontrol aliran udara dan menghasilkan suara. 3. Terompet Gambar II.7 Piston

Terompet adalah alat musik tiup yang populer dan sering digunakan dalam berbagai gaya musik, mulai dari musisi klasik hingga band dan jazz .

Alat musik ini menghasilkan suara bernada tinggi yang melengkapi komposisi musik dengan warna dan gaya yang unik. 22 4. Trombon Gambar II.8

Terompet Trombon merupakan alat musik tiup kuningan dengan tampilan yang unik. Seperti alat musik tiup lainnya, bunyinya dihasilkan dengan cara menggetarkan bibir, secara harfiah, trombon adalah terompet berukuran besar.

5. Drum Gambar II.9 Trombon Seperangkat alat musik cara memainkannya kulit diregangkan dan dipukul dengan tangan atau tongkat. Drum ditemukan

di seluruh dunia dan ada banyak jenisnya. Drum menghasilkan berbagai macam suara yang mempengaruhi tempo dan ritme lagu. 6. Simbal 23

Gambar II.10 Drum Alat musik dengan dua simbal (pelat logam tipis)

yang dapat dipukul hingga menghasilkan suara. 24 7. Tambur Gambar II.11

Simbal Tambur merupakan alat musik kuno yang berbentuk gendang besar.

Selalu digunakan di kempur. Bila gendang dan gong dimainkan secara bersamaan maka akan timbul bunyi yang nyaring atau mendengung. Gambar

II.12 Tambur 2.2.7 Jenis-Jenis Lagu Tanjidor Lagu – lagu tanjidor , sebagai bagian dari musik tradisional Betawi, memiliki beragam jenis yang

mencerminkan kekayaan budaya dan kehidupan sosial masyarakat Betawi. Berikut ini adalah beberapa jenis lagu tanjidor menurut jurnal dan penelitian (Suhartono, 2018) (Mulyani, 2019) (Santoso, 2020).

1. Lagu – Lagu Tradisional dan Rakyat 25 - Cente Manis : Lagu ini biasanya dimainkan dalam suasana gembira dan penuh semangat. Cente manis sering menjadi lagu pembuka dalam pertunjukan tanjidor . - Kramton : Lagu yang memiliki irama khas dan sering dimainkan dalam berbagai acara. Termasuk pernikahan dan acara lainnya. - Cokek : Lagu dengan nuansa riang yang biasanya dimainkan untuk menggiring tarian cokek, tarian tradisional Betawi.
2. Lagu – Lagu Religi dan Keagamaan - Ya Habibi : Lagu bernuansa islami yang sering dimainkan pada acara keagamaan atau untuk menggiring ritual – ritual tertentu. - Marhaban : Lagu yang biasa dinyanyikan dalam acara Maulid Nabi atau perayaan keagamaan lainnya.
3. Lagu - Lagu Pengiring Upacara dan Seremonial - Oncom Lenyek : Lagu yang biasa dimainkan untuk menggiringi prosesi adat atau upacara tradisional Betawi. - Kebang Mores : Lagu ini sering dimainkan dalam upacara penyambutan tamu penting atau resmi lainnya.
4. Lagu – Lagu Hiburan atau Perayaan - Jali – Jali : Salah satu lagu Betawi yang paling terkenal, sering dimainkan dalam pertunjukan tanjidor sebagai hiburan - Sirih Kuning : Lagu yang penuh semangat dan kegembiraan, sering dimainkan dalam acara perayaan seperti pernikahan dan pesta rakyat.
5. Lagu – Lagu Campuran dan Kontemporer - Cinta Betawi : Lagu yang lebih modern , menggabungkan elemen - elemen musik tanjidor dengan musik kontemporer untuk menarik minat generasi muda. - Keroncong Betawi : Merupakan campuran antara musik keroncong dengan alat musik tanjidor , menciptakan nuansa baru yang tetap berakar pada tradisi Betawi.

27

2.2.8 Jenis Buku Interaktif Menurut New Oxford of English , buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. Artinya terdapat hubungan dua arah antara buku sebagai alat pembelajarannya dan pembacanya (Siregar, 2020). Berikut adalah contoh buku interaktif : 1. Bussy Book Buku ini berisi berbagai aktivitas

menyenangkan yang cocok untuk anak segala usia. Buku bussy book terbuat dari kain flaner dengan warna yang cantik. Buku ini akan membuat anak – anak sibuk bermain dan mempelajari berbagai hal melalui permainan (Nikit a Rosa, 2022).

2. Touch and Feel Gambar II.13 Bussy Book Buku touch and feel digunakan untuk engenalkan anak pada tekstur suatu benda merupakan bagian terpenting dalam perkembangannya. Melalui eksplorasi ini, anak belajar bahwa semua benda memiliki tekstur yang berbeda – beda. Buk u jenis inni berisi benda – benda yang dapat disentuh anak tanpa rasa khawatir (Bernandine Natasha, 2020 ).

28 Gambar II.14 Touch and Feel Book 29 3. The Lift The Flap The lift the flap book adalah salah satu komik terbaru. Penjilidan paper dilakukan dengan menyusun beberapa lembar kertas, menghalangi satu lapisan kertas dan menyisakan kertas lainnya untuk menutup dan membuka kembali. Mengangkat sampulnya akan membuat anak semakin tertarik dengan buku cerita.

4. PopU p Gambar II.15 Flip The Flap Book Popup merupakan inovasi teknik kertas yang mulai populer dan berkembang di Indonesia. Buku pop-up merupakan elemen tiga dimensi yang menampilkan adegan cerita yang tampak bergerak saat halaman dibuka. Menurut Halez Achda, seniman Indonesia yang menciptakan metode mobile book pada karya buku pop-up metode sederhana adalah sebuah buku yang dapat menampilkan gambar dalam tiga bagian. Gambar yang dihasilkan membangkitkan rasa ingin tahu dan imajinasi orang yang melihatnya (Alvin Henanda, 2021).

3 5. Games Book Gambar II.16 Pop Up Book Buku permainan merupakan salah satu wadah pembelajaran yang dapat menyampaikan materi atau pembelajaran melalui permainan. membantu anak – 31 anak fokus dan menindaklanjuti. Games book merupakan bentuk baru pembelajaran aktif dan kooperatif bagi anak untuk meningkatkan minat membaca (Rahmat, 2018 ).

6. Sound Book Gambar II.17 Games Book Buku audio adalah buku yang berisi informasi atau cerita spesifik yang dapat diubah menjadi suara atau ritme. Buku audio biasanya berupa buku bersampul tebal. Buku audio berisi sebaris teks dengan suara atai ketukan tertanam didalamnya yang terdengar saat anda menekan suatu bagian.

Selain sebagai bahan bacaan, audiobook efektif merangsang pendengaran anak dan dapat melatih sistem motorik anak (Babylogist, 2019 ). Gambar II.18

Sound Book 2.2.9 Pengembangan Buku Interaktif Pengembangan buku interaktif dapat meningkatkan 32 keterampilan emosional, perkembangan kognitif, keterampilan motorik, partisipasi aktif, kreativitas dan imajinasi pada anak. Referensi dan berbagai penelitian dan ahli 33 pendidikan menunjukkan bahwa buku interaktif merupakan alat yang sangat bermanfaat dan mendukung perkembangan anak usia dini. Sumber terpercaya seperti American Academy of Pediatrics dan National Assosiacion for the Education of Young Children.

2.2.10 Manfaat atau Value Buku Interaktif Cetak Manfaat atau value buku interaktif cetak menurut jurnal Reading Research Quarterly (J.Smith & Davis, 2020) :

1. Peningkatan Keterlibatan Pembaca Elemen interaktif fisik menarik perhatian anak-anak dan membuat proses membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Pengembangan Motorik Halus Aktivitas seperti membuka dlap, memutar, atau menarik slider membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak – anak.
3. Meningkatkan Pemahaman Interaksi fisik dengan elemen – elemen buku dapat membantu anak – anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
4. Pengalaman Multisensorial Kombinasi visual , taktil, dan kadang – kadang auditori (dengan buku yang memiliki suara) memberikan pengalaman belajar yang kaya dan menyeluruh.

2.2.11 Tantangan dalam Penggunaan Buku Interaktif Cetak

1. Biaya Produksi Produksi buku interaktif cetak lebih mahal dibandingkan dengan buku biasa karena melibatkan proses pembuatan yang lebih kompleks dan bahan yang lebih banyak.
2. Kerentanan Terhadap Kerusakan Elemen – elemen interaktif yang rentan rusak, terutama ketika digunakan oleh anak – anak yang masih kecil.
3. Keterbatasan Interaktivitas 35 Meskipun memiliki elemen interaktif, keterbatasan ini tidak sekompleks interaktivitas yang ditawarkan oleh buku digital interaktif.

2.2.12 Kesimpulan Buku Interaktif Cetak Buku cetak dan interaktif memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterampilan motorik halus anak. Terlepas dari tantangan yang terkait dengan biaya produksi dan daya tahan, nilai pendidikan dan

pengalaman multi-indra yang diberikan buku – buku ini menjadikannya alat yang berguna untuk pendidikan anak. Studi dan penelitian yang mendukung ini (J.Smith & Davis, 2020) menunjukkan potensi besar buku interaktif cetak dalam mengembangkan literasi dan keterampilan kognitif anak – anak. 2.2.13 Jenis Ilustrasi Ilustrasi merupakan hasil visualisasi teks dengan menggunakan teknik artistik seperti seni lukis dan gambar yang lebih menekankan pada hubungan antara objek dan teks daripada gambar. Tujuan dari sebuah gambar adalah untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan, menginspirasi, mengkomunikasikan dan memudahkan pemahaman audiens (Aris Kurniawan, 2023). Di bawah ini beberapa jenis ilustrasi : 1.

1. Ilustrasi Naturalistik Ilustrasi naturalistik adalah jenis fotografi yang meniru realitas alam tanpa menambah atau mengurangi warna atau bentuk.

2. Ilustrasi Dekoratif Ilustrasi dekoratif adalah ilustrasi yang digunakan untuk menyederhanakan sesuatu. 3. Ilustrasi Gambar Kartun Gambar kartun

adalah salah satu jenis gambar yang 36 memuat karakter lucu atau unik. 13 Pada umumnya ilustrasi kartun banyak menghiasi cerita komik dan buku anak. 4. Ilustrasi

5. Ilustrasi Karikatur 37 Gambar karikatur adalah gambar fotografi yang disajikan dengan cara yang mengejek atau kritis, dan gambar tubuh yang berbeda dalam gambar tersebut dan dapat ditemukan di surat kabar. 5. Ilustrasi

6. Ilustrasi Buku Bergambar Buku bergambar adalah jenis gambar atau kartun yang dilengkapi teks. Sebuah cerita tentang sebuah cerita berdasarkan sebuah cerita dari sudut pandang yang menarik. 6. Ilustrasi Buku Adalah jenis

ilustrasi yang menjelaskan suatu teks dan topik dalam bentuk gambar dan kutipan ilmiah. 2.2.14 Tipografi Tipografi adalah seni desain yang merancang susunan huruf dan tulisan pada ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu gambar yang unik yang dapat dibaca oleh pembaca (Gamal Thabrani, 2022). Teknik penulisannya sederhana dan nyaman bagi pembaca dari segi kejelasan dan keterbacaan karakter. Keterbacaan huruf adalah sejauh mana mata dapat dengan mudah memahami huruf dan bentuk tulisan. Keterbacaan berkaitan dengan urutan huruf saat membaca dan mempengaruhi jenis huruf, ukuran, spasi, kerning, dan lain – lain (Salma, 2021). 2.2.15 Warna Warn

a merupakan salah satu aspek yang menjadikan suatu benda, simbol, atau desain khusus menjadi lebih hidup. Warna dapat menyampaikan ide, mengungkapkan pesan, menciptakan keinginan dan membangkitkan emosi pada penggunaannya (Adieb, 2021). Didalam teori warna terdapat roda warna atau color wheel , dan color wheel dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu : 38 Gambar II

**11** 19 Color Wheel Warna primer adalah warna yang tidak dapat diciptakan dengan mencampurkan dua warna atau lebih. Dengan kata lain warna pertama adalah warna pertama. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan 2 atau 3 warna primer. Contoh warna sekunder adalah :  Merah + Kuning menjadi Oranye  Biru + Merah menjadi Ungu  Kuning + Biru menjadi Hijau Warna tersier merupakan warna yang dianggap kompleks dibandingkan dengan primer dan sekunder karena merupakan gabungan warna primer dan sekunder. Untuk bisa menikmati warna – warna tersier, perlu mengetahui kategori warna lainnya. 2.2.16 Tata Letak Tata letak merupakan penataan elemen desain menjadi suatu media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Elemen desain utama yang digunakan untuk mendukung desain adalah : Text (Teks) Teks Teks adalah elemen yang memuat isi paragraf. Dokumen 39 harus disajikan teratur dan logis untuk memudahkan pemahaman. Gambar 4 Gambar adalah elemen berupa gambar dan elemen visual seperti gambar yang mendukung peta teks untuk menyampaikan pesan tertentu dan elemen fotografi melibatkan audience dengan pikiran dan perasaan. **15** Garis Garis adalah elemen untuk membagi bagian – bagian suatu desain. Garis juga digunakan untuk menekankan teks. Bentuk Bentuk adalah elemen desain tata letak untuk menambahkan bentuk indah yang muncul atau mirip dengan bentuk. Ruang Kosong Ruang kosong adalah ruang ekstra di antara elemen tata letak. Ruang harus dipikirkan dengan matang agar pengguna tidak melihat isi desain. 2.2.17 Layout Buku dan Buku Interaktif 1. Layout Buku Konvensional Layout dalam buku konvensional mencakup pengaturan teks, gambar, dan elemen desain lainnya untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan informatif (Johnshon & Brown, 2017 ). 2. Layout Buku Interaktif Layout dalam buku interaktif

mencakup elemen – elemen interaktif seperti animasi, gambar, suara, video , dan elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca (Davis & Thompson, 2019).

2.2.18 Anak Masa Prasekolah Pemerintah mendefinisikan anak prasekolah adalah dari awal kelahiran hingga 6 tahun melalui undang – undang Sistem Pendidikan Nasional. Periode dari lahir sampai 6 tahun ditetapkan sebagai masa kanak – kanak, dan masa ini menentukan seperti apa tubuh, pikiran, dan jiwa seorang anak kelak ketika tumbuh dewasa. Pada masa kanak – kanak terdapat pola perkembangan baik fisik, mental, kreatif, dan komunikasi, tergantung dari apa yang dilakukan anak (Adica, 2018 ).

42 2.2.19 Perkembangan Anak Usia Dini Suatu proses dimana seorang anak mengalami perubahan dari masa ke masa. **1** Ini mencakup semua perubahan mulai dari konsepsi hingga kelahiran. Dengan kata lain, ini adalah proses dimana seorang anak berubah dari ketergantungan penuh pada orang tuanya menjadi mandiri. Menurut Elizabeth B Hurlock, psikolog perkembangan remaja yang mengembangkan teori Hurlock, perkembangan anak tidak hanya terdiri dari tahap – tahap perkembangan fisik saja , melainkan tahap – tahap perkembangan terus menerus yang mengarah pada kelemahan. Tumbuh kembang anak berbeda dengan tumbuh kembang. Perkembangan anak tidak hanya pertumbuhan fisik saja, tetapi juga perkembangan mental, bahasa, emosi dan sosial. Walaupun kondisi – kondisi ini tampak terpisah , namun sebenarnya saling mempengaruhi. Ini membantu anak – anak mengembangkan respons emosional dan verbal untuk menggambarkan diri mereka sendiri dan tumbuh kembang anak. Seiring pertumbuhan fisik, mereka juga mengalami perkembangan di banyak bidang. **17** Tahap perkembangan anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Kognitif Perkembangan kognitif adalah proses dimana keterampilan dan pengetahuan anak berkembang seiring berjalannya waktu dan mencakup berbagai aspek seperti, kecerdasan, kemampuan belajar dan kemampuan pemecahan masalah.
2. Interaksi Sosial dan Regulasi Emosi Interaksi sosial dan regulasi emosi adalah 2 bidang utama tumbuh kembang anak. **1** Kedua faktor tersebut mempengaruhi hubungan anak dengan orang lain dan kemampuannya mengelola emosi.
- 43 3. Perkembangan Kemampuan Berbicara

Perkembangan kemampuan berbahasa dan berbicara merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang. Hal ini memungkinkan anak – anak untuk 44 terhubung dengan dunia tempat mereka tinggal dan mempengaruhi anak dalam belajar, dan mengekspresikan sesuatu. 4. Pengembangan Keterampilan Fisik Kemampuan anak untuk belajar bergerak dan menggunakan otot melalui keterampilan gerak otot besar serta teknik dan ukuran latihan otot yang baik. Keterampilan gerak otot besar menggunakan seluruh tubuh seperti berjalan dan berlari, sedangkan otot kecil dilatih pada aktivitas yang menggunakan otot jari seperti menulis dan makan. 5. Persepsi Sensorik Persepsi sensorik merupakan suatu aspek penting dalam perkembangan anak yang memungkinkan anak mempersepsi dan merespon dengan indranya terhadap rangsangan di lingkungannya. 45 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematisa Perancangan Bagi peneliti yang membahas permasalahan perkembangan anak usia dini, khususnya literasi musik Betawi, diperlukan kerangka konseptualisasi dan desain yang sistematis. Kerangka kerja ini akan membantu peneliti merancang solusi yang efektif. 3.2 Jenis Penelitian Metode kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan penulis, artinya pendekatan lebih menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap suatu situasi atau masalah tertentu melalui analisis, pengumpulan data, dan interpretasi non – jumlah responden. Metode ini menggunakan cara, langkah, dan teknik untuk memperoleh informasi. 3.3 Metode Perolehan Data Metode perolehan data memegang peranan penting dalam mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan narasumber ahli, observasi dan tinjauan pustaka terkait topik pembahasan. 1. Kajian Literatur Metode penelitian sastra meliputi mengumpulkan, membaca dan mencatat bahan pustaka serta mengolah bahan penelitian. Koleksi penelitian sastra meliputi buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik tersebut. 4 2. Wawancara Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dua orang atau lebih antara informan dengan orang yang diwawancarai, dengan tujuan mengumpulkan data sebagai bentuk komunikasi dan suatu cara pengumpulan data untuk suatu penelitian 46 tertentu. 3. Observasi Observasi sering disebut

penyaringan. Visualisasi sering digunakan untuk mengeksplorasi atau menemukan informasi tentang suatu situasi. Pemeriksaan 47 biasanya dilakukan dengan cara memeriksa dan mempelajari benda sampai diperoleh data yang valid.

3.4 Lokasi Penelitian Penulis melakukan penelitian, wawancara dan observasi di 3 tempat, yaitu : d. KB – TK Islam Raih Impian. Lembaga Pendidikan Anak – Anak, Berlokasi di Jl. Belem No.12 Jombang – Ciputat, Tangerang Selatan, 15414. Wawancara dan observasi ini dilakukan pada tanggal 25 April 2024. e. PAUD Darussalam, Lembaga Pendidikan Anak – Anak , Berlokasi di Jl. Cendana 3 Blok D4, No.6, Kelurahan Kalisuren, Kecamatan Tajurhallang, Kabupaten Bogor. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023. f. Sanggar Margasari, Sanggar Betawi, Berlokasi di Jl. Trikora IV No.227, Rt.11/Rw.07, Kp. Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Daerah Khusus Ibu Kota. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 02 Mei 2024.

3.5 Teknik Analisa Data Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan metode kualitatif untuk menggambarkan suatu peristiwa atau pandangan seseorang atau kelompok terhadap suatu situasi tertentu.

3.6 Kesimpulan Hasil Analisa

3.6.1 Wawancara 01 KB-TK Islam Raih Impian Guru KB – TK Islam Raih Impian baru memperkenalkan satu alat musik tradisional, yaitu angklung kepada murid KB – TK Islam Raih Impian, sehingga anak – anak KB – TK Islam Raih Impian belum mengenal alat musik tradisional Betawi. Menurut guru KB – TK Islam Raih Impian anak-anak perlu diperkenalkan dengan alat musik tradisional Betawi, tetapi diperkenalkan dasar 48 – dasarnya saja. Murid KB – TK Islam Raih Impian lebih menyukai buku bergambar dibandingkan buku yang banyak teksnya. Mereka juga menyukai buku interaktif, tetapi buku interaktif di KB – TK Islam Raih Impian masih sangat terbatas. Mereka cenderung menyukai buku yang memiliki tebal 15 sampai 20 halaman, karena bisa segera menyelesaikan buku tersebut dan beralih ke buku tema lain.

3.6.2 Wawancara 02 PAUD Darussalam terbatasnya media pendukung yang tersedia. Guru PAUD Darussalam dalam mengenal alat musik tradisional Betawi.

3.6.3 Wawancara 03 Sanggar Margasari Sanggar margasari

sudah berdiri sejak tahun 1937 dan telah bertahan selama 3 generasi dengan mewarisi tradisi Betawi secara turun temurun. Sanggar margasari ini memilih fokus memperkenalkan dan melestarikan kebudayaaa Betawi untuk mencegah punahnya warisan budaya Betawi. Kegiatan di Sanggar Margasari meliputi seni topeng, tanjidor, dan lainnya yang beberapa sudah hampir punah. Menurut pak samsudin ketua Sanggar Margasari pentingnya melestarikan kebudayaan betawi salah satunya alat musik tradisional Betawi dari tergerusnya zaman. Warna khas yang sering digunakan oleh suku Betawi adalah warna cerah dan mencolok.

### 3.6.4 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati objek menggunakan panca indera. Peneliti Guru PAUD Darussalam baru mengenalkan satu jenis alat musik tradisional yaitu angklung, sehingga anak – anak belum mengenal alat musik tradisional Betawi. Guru PAUD Darussalam mengalami kesulitan dalam mengenalkan alat musik tradisional lain, salah satunya alat musik tradisional Betawi karena mengkonfirmasi bahwa Dinas Pendidikan menyarankan bahwa anak usia dini perlu diperkenalkan dengan alat musik tradisional lebih luas. Menurut Guru PAUD Darussalam pendekatan dalam mengenalkan alat musik tradisional Betawi harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar dapat menarik minat anak – anak, salah satunya dapat melalui buku interaktif yang dapat mendukung anak – anak 5 melakukan observasi di KB – TK Islam Raih Impian, Tangerang Selatan, untuk mengidentifikasi berbagai kegiatan yang dilakukan anak – anak usia dini didalam dan diluar kelas, sasaran audience terdiri dari anak – anak dengan ekonomi menengah keatas, baik laki – laki maupun perempuan. Secara psikografis, sebagian anak cenderung pendiam, pemalu, dan kurang percaya diri, sementara sebagian lainnya ceria, aktif, dan terbuka dengan hal baru. KB-TK Islam Raih Impian mengatur seluruh kegiatan sekolah mulai dari pukul 07.30 11.00 pagi. Mereka mengintegrasikan enam aspek perkembangan dalam kurikulumnya, salah satunya aspek seni, mereka mengadakan kegiatan yang relevan dengan penelitian ini. Selain itu, KB-TK Islam Raih Impian juga melakukan kegiatan membaca buku dan berinteraksi dengan anak-anak untuk mendiskusikan

isi buku yang telah dibacakan. 3.7 Pemecahan Masalah Berikut pemecahan masalah berdasarkan wawancara, observasi, dan analisis pengetahuan anak terhadap alat musik Betawi : 1. Berdasarkan wawancara dengan di PAUD Darussalam dan KB- TK Islam Raih Impian, data yang dihasilkan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan konten buku interaktif alat musik tradisional Betawi untu anak usia dini. konten ini dianggap relevan dengan masalah yang dihadapi oleh KB – TK Islam Raih Impian dan PAU D Darussalam, dengan fokus pada pembelajaran yang menyenangkan tentang pengenalan alat musik tradisional Betawi, terutama tanjidor . 2. Dari hasil pertanyaan singkat kepada anak – anak dari KB-TK Islam Raih Impain , dapat disimpulkan bahwa mereka belum mengenal alat musik tradisional Betawi, dan mereka tertarik untuk mempelajari atau mengetahui alat musik tradisional Betawi. Dari hasil wawancara singkat anak – anak lebih 5 2 menyukai buku yang berisi visual bergambar daripada buku yang memiliki tulisan. Berdasarkan pernyataan dari pertanyaan yang telah didapatkan peneliti yang dihasilkan dari wawancara kepada kepala sekolah PAUD Darussalam dan Guru 53 KB-TK Islam Raih Impian, dapat disimpulkan bahwa buku dengan tampilan gambar atau buku interaktif sangat disukai oleh anak – anak karena terlihat menarik, daripada buku yang memiliki banya k tulisan. 54 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Berikut adalah strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku interaktif : 1. Pendekatan dan Penekanan Pesan Menerapkan strategi komunikasi dan pendeatan visual yang menarik untuk membangkitkan minat anak terhadap alat musik Betawi khususnya tanjidor melalui elemen visual. 2. Tujuan Pengenalan Tujuan pengenalan dalam perancangan buku interaktif ini adalah untuk memperkenalkan anak usia dini pada alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor yang berasal dari daerah Jakarta. 3. Gaya Pengenalan Dalam perancangan buku interaktif ini, tema pengenalan alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor , digunakan sebagai pendekatan utama. Buku ini dirancang untuk mempermudah anak – anak dalam mengenal alat musi k tradisional Betawi, khususnya tanjidor dengan menyajikan informasi yang

singkat serta memasukan unsur games book. 4.2 Analisis STP Analisis STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning) adalah proses strategis yang digunakan oleh layanan bisnis untuk mengidentifikasi kelompok target yang cocok dengan produk yang ditawarkan dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari kelompok target tersebut (Emran, 2023). Berikut ini adalah STP dari perancangan buku interaktif alat musik tradisional betawi : 55

a. Segmentasi Segmentasi dari buku yang dirancang adalah untuk lembaga PAUD, KB dan TK. 56 b. Targeting Sasaran untuk buku yang dirancang ini adalah tenaga pendidik atau guru di PAUD, KB, dan TK. Buku interaktif ini juga dapat digunakan oleh orang tua. c. Positioning Positioning untuk buku yang dirancang ini adalah sebagai sarana pembelajaran dan latihan motorik bagi anak usia dini. buku ini ditujukan untuk mengenal alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor kepada anak usia dini. 4.3 SWOT Tabel IV.1 SWOT Faktor Internal Faktor Eksternal Strengths : g. Buku ini memiliki unsur interaktif h. Aspek visual buku ini lebih indah dari buku – buku sebelumnya Weakness : i . Proses pembuatan buku ini cukup memakan waktu yang tidak singkat sehingga buku yang dihasilkan akan terbatas. j. Biaya Produksi yang cukup 57 tinggi Oppurtunitie s : k. Memiliki beberapa pembaru an dari buku- buku l. Memanfaat kan visual dan unsur interaktif pada buku untuk menarik target, m. Kolaborasi dengan pihak lain untuk menekan biaya produksi 58 pengenalan alat musik tradision al yang terdahulu, seperti pembaru an unsur interaktif . terutama anak – anak guna memperluas jangkauan pengenalan alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor . n. Kolaborasi dengan pihak percetakan buku interaktif untuk mempersingkat waktu produksi buku. Threats : o. Zaman yang serba digital dan perubahan teknologi p. Buku interaktif digital mempunyai potensi yang q. Menonjolkan perbedaan buku interaktif yuk mengenal alat musik tradisional Betawi dari buku yang terdahulu s. Membuat alternatif buku versi digital atau online untuk mengatasi zaman yang serba digital. t. Alternatif membuat 59 lebih kuat dalam menyain gi

buku interaktif cetak. untuk bersaing dengan buku alat musik tradisional lainnya. r. Menciptakan buku interaktif versi digital. buku versi digital dapat digunakan untuk menekan biaya produksi.

#### 6.4.4 Analisa Model 5W+1H

Metode 5W+1H digunakan untuk memecahkan masalah atau mendapatkan informasi dengan lebih mendalam, dengan mempertimbangkan lima pertanyaan pokok ( what, who, why,when, where) dan satu pertanyaan tambahan ( How). Konsep ini dikenal sebagai enam pertanyaan jurnalistik, membantu menyajikan informasi secara sistematis dan komprehensif.

a. What Perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi untuk anak usia 4 – 6 tahun bertujuan untuk memperkenalkan alat musik tradisional Betawi , terutama tanjidor .

b. Who Target dalam perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi yaitu : Target audiens terbagi menjadi 2, yaitu : u. Anak-anak, usia 4-6 tahun, kalangan menengah keatas. v. Tenaga Pendidik, usia 27-35 tahun, kalangan kelas A dan B.

c. Why Diperlukannya media atau sarana yang efektif dan menarik untuk anak usia dini.

d. When Buku interaktif ini digunakan selama pembelajaran di kelas dengan dibimbing pengajar atau guru, serta dirumah dengan bimbingan orang tua untuk anak usia dini.

e. Where Buku interaktif alat musik tradisional Betawi akan ditempatkan di Lembaga PAUD,KB,TK, dan lain-lain

f. How Dengan memperkenalkan alat musik tradisional Betawi, 61 khususnya tanjidor melalui buku interaktif ini yang disesuaikan dengan minat anak – anak. Diharapkan tingkat ketertarikan anak terhadap alat musik tradisional Betawi meningkat. Hal ini 62 bertujuan agar anak – anak mau mempelajari dan mengenal alat musik tradisional Betawi.

#### 4.5 Strategi Perencanaan Media

Strategi perencanaan media adalah proses yang digunakan dalam pemasaran untuk menentukan media terbaik untuk menyampaikan pesan kepada target audience. Strategi perencanaan media yang disusun oleh penulis dibagi menjadi lima bagian yaitu :

##### 4.5.1 Tujuan Media

Tujuan dari pembuatan buku interaktif ini adalah sebagai sarana pembelajaran dan metode pembelajaran untuk membantu guru atau orang tua dalam mengenalkan alat musik Betawi khususnya tanjidor kepada anak usai dini

##### 4.5.2 Strategi

Media Media berikut ini penulis gunakan untuk lebih mengenalkan alat musik tradisional Betawi khususnya tanjidor kepada masyarakat. Informasi yang digunakan adalah : a. Media Utama Buku interaktif bertema alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor . Buku ini akan berisi tentang pengenalan singkat alat musik tradisional Betawi tanjidor yang dikemas dengan visual ilustrasi kartunis. b. Media Pendukung Media Pendukung, diantaranya : - X-Banner, Media ini sebagai alat promosi untuk menampilkan informasi suatu produk sehingga dapat menarik perhatian target audience. - Poster, Media ini digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan informasi atau promosi dengan cara mudah dipahami dan menarik. 63 - Brosur, Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara mendalam tentang produk yang ditawarkan dan sebagai salah satu alat pemasaran yang efektif untuk mendukung penjualan produk, 64 - Thank You Card, Thank You Card digunakan dalam penjualan buku untuk meningkatkan citra brand. - Sosial Media, Memiliki peran penting untuk promosi produk dan berfungsi untuk meningkatkan brand awarness, membangun hubungan dengan audience , dan dapat menjangkau lebih luas sehingga dapat meningkatkan penjualan produk. c. Merchandise - Pin Peniti, Merchandise pin peniti digunakan sebagai media promosi yang efektif dalam mendukung kegiatan pemasaran dan sebagai kenang – kenangan yang bernilai i untuk audience yang berguna untuk menjaga brand tetap diingat dalam jangka panjang. - Keychain, Merchandise keychain digunakan sebagai sarana promosi yang praktis yang dapat meningkatkan loyalitas pelanggan atau audience , dan sebagai alat pemasaran di event atau pameran. - Sticker, sticker sebagai media promosi yang dapat mendukung strategi pemasaran dan branding sehingga dapat menjangkau audience yang luas.

4.5.3Pemilihan Media Ada banyak jenis filter media. Informasi yang digunakan proyek ini adalah sebagai berikut : a. Above The Line Above the line memiliki beberapa jenis yaitu iklan cetak, iklan tekevisi, dan iklan radio. above the line yang digunakan penulis adalah iklan cetak, yaitu X-banner, Poster, Brosur, Thank You Card sebagai media untuk

mencakup jangkauan audience yang cukup luas. b. Digital Media Digital media memiliki beberapa jenis yaitu, audio, video, 65 media sosial, periklanan, berita, dan lainnya. Jenis digital media yang digunakan penulis adalah media sosial seperti instagram, dan lain – lain. 6

6 4.5.4 Panduan Media Buku interaktif ini akan digunakan ketika proses belajar mengajar di Lembaga PAUD atau KB atau TK. Selain dapat digunakan pada proses belajar mengajar buku ini juga dapat digunakan dirumah dengan dibantu oleh orang tua. Berdasarkan wawancara PAUD, KB, dan TK anak – anak memiliki waktu untuk belajar kesenian seperti ala t musik tradisional dan terdapat waktu pembacaan atau pengenalan kesenian yang dapat diajarkan melalui buku bergambar, dan buku interaktif.

4.5.5 Biaya Media Penulis telah merinci detail dan spesifikasi dari buku interaktif ini agar dapat mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi karya. Spesifikasi Cetak Buku : - Ukuran : 17 x 17 cm

- Cover : Hardcover dan Ring - Isi : Artcartoon 260gr - Jumlah Halaman : 20 Halaman - Laminasi Glossy Spesifikasi Cetak Brosur : - Ukuran A6 - Art Paper Spesifikasi Cetak Poster - Ukuran A4 - Art Paper Spesifikasi Cetak Thank You Card - Ukuran A7 - Artpaper Spesifikasi Cetak Sticker - Ukuran A6 - Vinyl 67 - Laminasi Glossy 68 Spesifikasi Cetak Banner - Ukuran 60 x 160 cm - Flexi China

Tab. IV.2 Biaya Media No Nama Item Harga Jumlah Total 1 Cetak Buku 200.00 1 buku (20 Halaman) 200.00 2 Poster 10.000/Lembar A3 2 Lembar A4 10.000 3 Thank You Card 9.000/Lembar A3 16 Lembar A7 9.000 4 Brosur 10.000/Lembar A3 8 Lembar A6 10.000 5 Sticker 10.000/Lembar A3 8 Sticker Pack /A6 19.000 6 Banner 45.00 1 banner 60 x 160 cm 45.000 Total 293.00

4.6 Moodboard Penulis mengumpulkan dan menyusun beberapa aspek sebagai referensi dalam perancangan buku interaktif ini. Dalam menyusun moodboard terdapat beberapa acuan yang diperhatikan seperti unsur interaktif, cara penggunaan buku, jenis buku dan lain-lain. Berikut adalah moodboard yang penulis gunakan sebagai referensi dalam perancangan yang akan dibuat : 69 Gambar IV.1 Moodboard 7 4.7 Konsep Kreatif dan

Gaya Desain Setelah peneliti melakukan analisa berdasarkan data peneliti memberikan solusi untuk merancang buku interaktif alat musik tradisional Betawi bagi anak usia dini sebagai bahan ajar guru PAUD, KB, dan TK, khususnya KB-TK Islam Raih Impian. buku ini bertujuan mengajarkan alat musik tradisional Betawi, terutama tanjidor kepada anak – anak. Buku interaktif yang menggabungkan interaksi langsung, seperti flip the flap, touch and feel, serta games book dianggap sebagai perpaduan yang ideal. Gaya desain yang digunakan dalam desain ini bersifat ceria, kreatif dan sesuai dengan konteks dan pembaca buku ini, anak – anak yang menyukai produk yang menyenangkan tanpa membosankan. Skema warna yang digunakan adalah skema warna cerah khas Penggunaan teks atau tipografi dalam desain buku interaktif ini memilih jenis teks yang memberikan kesan playfull dan tidak terlalu formal. Selain itu, penggunaan ruang kosong juga digunakan yang berfungsi untuk membantu menciptakan hierarki informasi dalam desain yang dibuat.

#### 4.8 Konsep Visual

Konsep visual yang penulis akan gunakan adalah metode AIDA untuk menarik dan memperkuat keterlibatan konsumen atau target. AIDA memiliki kelebihan yaitu membantu memahami customer journey dan menciptakan pesan yang lebih relevan dan menarik. Visualisasi, ilustrasi, color chat, tipografi, gaya desain.

##### 4.8.1 Visual Utama

Konsep visual yang dibuat menggunakan teknik ilustrasi kartun yang meliputi arakter, dan objek lainnya. Karakter yang digunakan pada perancangan ini disesuaikan dengan tema betawi 71 seperti pakaian adat Betawi dan lainnya.

##### c. Visual Karakter

Visual karakter yang terdapat pada buku interaktif ini meliputi karakter yang menggunakan baju adat betawi, yaitu satu ilustrasi perempuan 72 menggunakan baju adat Betawi, satu laki – laki yang menggunakan baju adat Betawi, dan karakter kelompok yang memainkan alat musik tradisional Betawi tanjidor . Penggambaran karakter yang dibuat sudah dimodifikasi sehingga tidak terlihat seperti nyata, namun masih dapat dikenali bentuk visualnya.

#### Gambar IV.2 Studi karakter Kelompok Tanjidor

#### Gambar IV.3 Studi Karakter Betawi

Penggambaran karakter akan diadaptasi dengan gaya ilustrasi kartunis, dengan

referensi dari gambar aslinya. 73 Gambar IV.4 Sketsa Digital Karakter Kelompok Tanjidor 74 Selain karakter kelompok tanjidor terdapat beberapa karakter lain, seperti dua karakter yang menggunakan baju adat tradisional Betawi, dan karakter lain. Gambar IV.5 Sketsa Digital 2 Karakter Betawi Setelah membuat sketsa karakter dilanjutkan dengan proses pemberian warna pada karakter yang telah dibuat. Gambar IV.6 Pewarnaan Karakter Kelompok Betawi 75 Gambar IV.7 Pewarnaan 2 karakter Betawi d. Karakter Kelompok Tanjidor Karakter yang telah dibuat diambil dari referensi, dan telah diadaptasi dengan gaya ilustrasi kartunis, didalam karakter kelompok tanjidor terdapat 3 karakter yang menampilkan ekspresi yang sama. Karakter ini dibuat untuk menunjukkan gambaran ketika alat musik tradisional Betawi yaitu tanjidor saat dimainkan. e. 2 Karakter Betawi 2 karakter Betawi yang sudah dibuat yaitu satu karakter perempuan, dan satu karakter laki – laki. 2 karakter ini menggunakan baju adat Betawi yang diperuntukan dalam memperkuat kesan Betawi pada buku yang dibuat. 2 karakter ini dibuat untuk melengkapi karakter kelompok tanjidor . Untuk nama karakter laki – laki adalah Jak dan karakter perempuan adalah Arta. Nama Jak dan Arta diambil dari kata Jakarta sesuai dengan dimana suku Betawi tinggal dan mendiami wilayah tersebut, dan nama Jak dan Arta digunakan sebagai penunjuk atau mengenalkan wilayah asal suku Betawi. 76 f. Warna Warna yang diterapkan pada karakter adalah palet warna cerah yang diambil dari inspirasi visual yang bersumber dari hasil wawancara dan observasi adalah 77 menggunakan warna – warna khas Betawi dan favorit anak atau target audience. Warna khas Betawi yang sering digunakan dalam budaya Betawi dan kesenian tradisional mencakup beberapa warna cerah dan mencolok yang melambangkan keceriaan dan keindahan. Warna – warna khas Betawi berdasarkan wawancara dan observasi adalah sebagai berikut : 1. Merah : Warna merah sering digunakan dalam pakaian adat Betawi, terutama pada baju pengantin tradisional dan dekorasi acara pernikahan. Merah melambangkan keberanian dan keberuntungan. 2. Hijau : Warna hijau sering terlihat dalam motif batik betawi dan hiasan rumah tradisional Betawi.

Hijau melambangkan kesuburan dan kedamaian. 3. Kuning : Warna kuning sering digunakan dalam upacara adat Betawi dan pakaian pengantin. Kuning melambangkan kebahagiaan dan kemakmuran. 4. Orange : Warna orange seringkali dikaitkan dengan elemen – elemen budaya Betawi, seperti pakaian tradisional, dekorasi dan ornamen. Orange melambangkan identitas Betawi yang kuat, keceriaan, dan keharmonisan. 5. Putih : warna putih sering digunakan dalam berbagai ritual dan tradisi Betawi.

#### 4.8.2 Visual Pendukung

Selain visual utama terdapat juga visual pendukung untuk mengenalkan tanjidor .

a. Visual Alat Musik Tanjidor

Visual alat musik tradisional tanjidor pada buku interaktif ini meliputi tujuh alat musik tanjidor , yaitu klarinet, piston, terompet, trombon, simbal, Drum, dan tambur. Penggambaran visual alat musik tanjidor yang dibuat udah 78 dimodifikasi sehingga tidak terlihat seperti nyata, namun masih bisa dikenali bentuknya. Membuat sketsa tujuh alat musik tradisional tanjidor , setelah proses sketsa selesai, dilanjutkan dengan proses pewarnaan tujuh alat musik tanjidor .

79 Gambar IV.8 Sketsa Digital Alat Musik Tanjidor

b. Warna Gambar IV.9 Pewarnaan Alat Musik Tanjidor

Warna yang digunakan pada visual alat musik tanjidor adalah melibatkan referensi dan menggunakan warna asli alat musik tersebut. Menggunakan warna cerah.

#### 4.9 Konsep Verbal

Konsep verbal ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan baik pada anak maupun guru PAUD, KB, atau TK. Konsep verbal yang dijelaskan terdapat pada beberapa bagian buku :

- Font atau Tipografi

Dalam perancangan buku interaktif ini memilih jenis tipografi display dan sans-serif, tipografi ini dapat digunakan untuk judul dan teks.

81. Lilita One

81 Font lilita one ini sangat cocok digunakan untuk menarik anak-anak karena bentuknya tidak kaku dengan tampilan lembut dan beberapa detail menarik sehingga memberikan kesan yang menyenangkan, font ini cocok untuk headline atau teks pendek.

2. League Spartan

Gambar IV.10

Font Lilita One Font ini memiliki bentuk geometris. Menggunakan font League Spartan membuat konten tetap singkat dan mudah dibaca.

3. Arimo

Gambar IV.11

Font League Spartan Font arimo merupakan

penyempurnaan dari font arial dan dapat digunakan sebagai headline atau body text. Font ini terlihat seperti font standar yang aman tapi memiliki karakter yang cukup untuk membedakan. 83 Gambar IV.12 Font Arimo 4.10 Warna Penggunaan warna dari keseluruhan perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi adalah sebagai berikut : Gambar IV.13 Penggunaan Warna 4.11 Hasil Karya Hasil karya dari perancangan buku interaktif alat musik tradisional Betawi, khususnya tanjidor memiliki media utama dan media pendukung sebagai berikut : 4.11.1 Media Utama 1. Cover Buku 84 Gambar IV.14 Cover Buku Perancangan desain sampul ilustrasi ini menampilkan Font Lilita One dan Font Arimo. Penggunaan elemen visual yang sederhana dengan menampilkan karakter yang menampilkan alat musik. Sampul depan terdapat judul bertuliskan “Mengenal Alat Musik Tradisional Betawi Yuk”, dan “Betawi punya seni mengenal kesenian betawi” dengan menggunakan Font Lilita One berwarna hitam dan putih. Sampul belakang terdapat latar belakang yang sama seperti sampul depan, dan terdapat teks yang bertujuan untuk mengajak tenaga didik atau orang tua untuk mengenalkan alat musik tradisional Betawi mulai usia dini. 85 4.11.2 Desain Isi Buku Berikut adalah beberapa hasil akhir desain buku interaktif yang telah dibuat : Gambar IV.15 Isi Buku Halaman 1 - 2 Gambar IV.16 Isi Buku Halaman 3-4 86 Gambar IV.17 Isi Buku Halaman 5 - 6 4.11.3 Media Pendukung Perancangan buku interaktif alat musik Betawi memerlukan dukungan media untuk mempromosikannya. Iklan bersponsor untuk diposting termasuk iklan. 1. Poster Gambar IV.18 Poster 2. Banner 87 2) Feed Instagram Gambar IV.19 Banner 3) Brosur Gambar IV.20 Feed Instagram Gambar IV.21 Brosur 88 1. Thank You Card 2. Pin Peniti 3. Keychain Gambar IV.22 Thank You Card Gambar IV.23 Pin Peniti Gambar IV.24 Keychain 89 4. Stiker Gambar IV.25 Stiker 9 BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan buku interaktif berdasarkan dokumen Tugas Akhir yang diberikan adalah pengenalan alat musik tradisional Betawi pada masa kanak – kanak usia 4 hingga 6 tahun di PAUD Darussalam dan KB – TK Islam Raih Impian menginspirasi anak – anak prasekolah yang bel

um memahami budaya, alat musik Betawi. Salah satu penyebabnya adalah belum mengenal alat musik Betawi di usia muda. Buku interaktif ini untuk memberikan pengetahuan tentang alat musik Betawi khususnya tanjidor dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini melalui wawancara kepada Kepala Sekolah PAUD Darussalam, Guru KB – TK Islam Raih Impian, observasi murid KB – TK Islam Raih Impian, dan Sanggar Margasari serta studi penelitian dan literatur. Data yang dikumpulkan akan dijadikan acuan untuk menentukan konsep kreatif dan visual buku. Diharapkan buku interaktif yang telah dibuat dapat bermanfaat sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh Tenaga Didik untuk memperkenalkan warisan budaya Betawi khususnya tanjidor. Selain itu, buku ini juga untuk melatih sistem motorik anak.

5.2 Saran Penulis menyarankan atau memiliki banyak ide bagus untuk yang tertarik mendesain buku.

1. Teliti secara menyeluruh topik dan tujuan buku interaktif yang anda buat. Dapatkan latar belakang fakta dan informasi menarik tentang topik tersebut.
2. Mempelajari karya sejenis yang telah menjadi bahan referensi dengan mengkaji segala kelebihan dan kekurangan.
3. Memilih dan mempelajari perangkat lunak desain yang sesuai untuk menciptakan desain.
4. Merancang konsep buku secara lebih matang untuk menghasilkan buku yang lebih baik dari buku sebelumnya.



REPORT #22059533

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>1.04%</b> <a href="http://www.halodoc.com">www.halodoc.com</a>	●
	<a href="https://www.halodoc.com/kesehatan/perkembangan-anak">https://www.halodoc.com/kesehatan/perkembangan-anak</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.69%</b> <a href="http://www.idntimes.com">www.idntimes.com</a>	●
	<a href="https://www.idntimes.com/life/inspiration/anoraga-ilafi/kesenian-betawi-c1c2">https://www.idntimes.com/life/inspiration/anoraga-ilafi/kesenian-betawi-c1c2</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.67%</b> <a href="http://www.gramedia.com">www.gramedia.com</a>	●
	<a href="https://www.gramedia.com/best-seller/alat-musik-betawi/">https://www.gramedia.com/best-seller/alat-musik-betawi/</a>	
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.42%</b> <a href="http://lib.fkip.untad.ac.id">lib.fkip.untad.ac.id</a>	●
	<a href="https://lib.fkip.untad.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&amp;fid=5424&amp;bid=10632">https://lib.fkip.untad.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&amp;fid=5424&amp;bid=10632</a>	
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.34%</b> <a href="http://www.cnnindonesia.com">www.cnnindonesia.com</a>	●
	<a href="https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220119170300-246-748706/7-alat-m...">https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220119170300-246-748706/7-alat-m...</a>	
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.32%</b> <a href="http://repository.pnj.ac.id">repository.pnj.ac.id</a>	●
	<a href="https://repository.pnj.ac.id/5868/1/Halaman%20Identitas_Laporan%20TA%20%..">https://repository.pnj.ac.id/5868/1/Halaman%20Identitas_Laporan%20TA%20%..</a>	
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.26%</b> <a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a>	●
	<a href="https://repo.undiksha.ac.id/13366/3/1811061004-BAB%201%20PENDAHULUAN...">https://repo.undiksha.ac.id/13366/3/1811061004-BAB%201%20PENDAHULUAN...</a>	
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.24%</b> <a href="http://anyflip.com">anyflip.com</a>	●
	<a href="https://anyflip.com/tdezn/amhj/basic/151-200">https://anyflip.com/tdezn/amhj/basic/151-200</a>	
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.19%</b> <a href="http://eproceeding.itenas.ac.id">eproceeding.itenas.ac.id</a>	●
	<a href="https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/1155/1087/113..">https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/1155/1087/113..</a>	



REPORT #22059533

INTERNET SOURCE		
10. 0.18%	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> <a href="http://digilib.isi.ac.id/3715/7/Jurnal.pdf">http://digilib.isi.ac.id/3715/7/Jurnal.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.17%	<a href="https://taiciken.com">taiciken.com</a> <a href="https://taiciken.com/desain/teori-warna/">https://taiciken.com/desain/teori-warna/</a>	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.14%	<a href="https://scholarhub.uny.ac.id">scholarhub.uny.ac.id</a> <a href="https://scholarhub.uny.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1186&amp;context=jipi">https://scholarhub.uny.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1186&amp;context=jipi</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
13. 0.12%	<a href="https://www.liputan6.com">www.liputan6.com</a> <a href="https://www.liputan6.com/hot/read/4718000/15-jenis-jenis-gambar-ilustrasi-da...">https://www.liputan6.com/hot/read/4718000/15-jenis-jenis-gambar-ilustrasi-da...</a>	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.12%	<a href="http://journal3.um.ac.id">journal3.um.ac.id</a> <a href="http://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/4350">http://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/4350</a>	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.11%	<a href="https://bpmpp.uma.ac.id">bpmpp.uma.ac.id</a> <a href="https://bpmpp.uma.ac.id/2023/03/16/pengertian-5-elemen-desain-layout-manf...">https://bpmpp.uma.ac.id/2023/03/16/pengertian-5-elemen-desain-layout-manf...</a>	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.11%	<a href="https://www.detik.com">www.detik.com</a> <a href="https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6515043/mengenal-21-suku-di-indones...">https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6515043/mengenal-21-suku-di-indones...</a>	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.07%	<a href="https://journal.kualitama.com">journal.kualitama.com</a> <a href="https://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/download/46/68">https://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/download/46/68</a>	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.07%	<a href="https://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> <a href="https://eprints.unm.ac.id/21107/1/ARTIKEL%20PDF.pdf">https://eprints.unm.ac.id/21107/1/ARTIKEL%20PDF.pdf</a>	●