

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era modern ini, terjadi pergeseran minat yang signifikan di kalangan generasi muda, dimana hal-hal tradisional seringkali terabaikan demi hal-hal modern. Berdasarkan laporan Jakpat (Jakarta Pendapat) Indonesia oleh Nada Naurah pada tahun 2023, tercatat bahwa lebih dari 70% remaja dan anak muda di Indonesia lebih memilih mendengarkan musik populer dan global seperti *pop*, *rock*, dan *hip-hop* dibandingkan dengan musik tradisional Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara perupa dengan narasumber ahli bapak Gandung Joko Srimoko, S.Sn., M.Sn mengatakan bahwa seni tradisional lama kelamaan akan punah apabila generasi muda jaman sekarang lebih tertarik dengan budaya luar dan mengabaikan budaya lokal. Namun sebagai pewaris budaya, penting untuk mempertahankan dan memperkenalkan kembali warisan nenek moyang kepada generasi muda.

Salah satu aspek penting dari warisan budaya Indonesia adalah seni musik tradisional, contohnya seperti seni karawitan. Meskipun musik modern mendominasi preferensi remaja dan anak-anak saat ini, masih ada ruang untuk memperkenalkan seni musik tradisional kepada mereka, terutama pada usia yang sangat penting dalam pembentukan minat seni, yaitu pada usia 7-10 tahun. Usia ini dipilih secara spesifik karena berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak pada rentang usia tersebut berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap benda nyata dan memahami hubungan sebab-akibat, namun masih membutuhkan

media visual dan aktivitas nyata untuk memperkuat pembelajaran. Pada tahap ini, anak-anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang besar untuk mencoba hal-hal baru, serta keterbukaan terhadap pengalaman budaya. Berbeda dengan anak usia 7–10 tahun yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret dan sangat reseptif terhadap pembelajaran visual serta permainan edukatif, anak usia 12–15 tahun telah memasuki masa remaja awal. Pada tahap ini, menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson (1968), individu berada dalam tahap pencarian identitas versus kebingungan peran. Hal ini menyebabkan minat dan preferensi mereka lebih dipengaruhi oleh faktor sosial, tren, dan keinginan untuk membentuk identitas diri, seperti ketertarikan terhadap budaya populer dan pengaruh dari kelompok sebaya.



*Gambar 1. Dokumentasi Pertunjukan Seni Karawitan
Sumber : Detik.com*

Karawitan adalah musik yang berlaras slendro atau pelog, baik vokal, instrumental, maupun campuran. Menurut Soeroso (1993) Karawitan sebagai ungkapan jiwa manusia yang dilahirkan melalui nada-nada yang berlaras slendro dan pelog, diatur berirama, berbentuk, selaras, enak didengar dan enak dipandang, baik dalam vokal, instrumental, maupun garap campuran. Seni pertunjukan Sunda merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memiliki beragam bentuk ekspresi, mulai dari seni tari, seni drama (sandiwara), hingga seni wayang golek. Setiap seni pertunjukan tersebut tidak terlepas dari

peran penting iringan musik tradisional yang disebut karawitan. Menurut Kartomi (2012) dalam bukunya yang membahas musik tradisional Indonesia, karawitan Sunda adalah seni musik yang dimainkan dengan laras pelog dan slendro, yang mampu menghadirkan suasana sakral, meriah, atau penuh kehangatan sesuai dengan konteks pertunjukannya. Selain dipentaskan sebagai bentuk ekspresi musikal tersendiri, seni karawitan juga berperan sebagai pengiring dalam berbagai bentuk seni pertunjukan Sunda, seperti tari, teater tradisional, dan upacara adat.

Seni karawitan pada seni pertunjukan Sunda tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat nuansa dramatik, menandai perubahan adegan, serta membangun komunikasi emosional antara pemain dan penonton. Seperti yang dijelaskan oleh Sumarsam dalam kajiannya tentang gamelan (1999), dalam pertunjukan wayang golek, gamelan karawitan memainkan peran penting dalam mengiringi adegan pertempuran, dialog, maupun humor. Sementara dalam seni tari seperti Jaipongan atau Tari Topeng Sunda, iringan karawitan membantu menjaga ritme dan ekspresi gerak penari agar lebih hidup dan terstruktur. Instrumen musik yang digunakan dalam karawitan Sunda terdiri dari berbagai jenis alat musik pukul, petik, dan tiup. Alat musik pukul atau tabuh menjadi unsur utama dalam ansambel karawitan Sunda, seperti kendang, bonang, saron, peking, gong, dan jengglong. Masing-masing instrumen tersebut dimainkan menggunakan alat bantu yang disebut peranti atau pemukul. Seperti yang dipaparkan oleh Soedarsono dalam penelitiannya (2002) tentang instrumen gamelan, saron, peking, dan bonang dimainkan dengan pemukul kayu atau pemukul berlapis karet yang disebut tabuh/panakol. Sementara itu, kendang dimainkan langsung dengan tangan tanpa alat bantu pemukul. Gong dipukul dengan pemukul khusus berukuran besar dan

empuk, dikenal sebagai tabuh gong, yang menghasilkan suara dalam dan bergetar lama. Pemanfaatan peranti pemukul ini sangat penting dalam menghasilkan warna bunyi yang khas serta menjaga harmoni keseluruhan ansambel karawitan Sunda. Dengan memahami alat dan cara memainkannya, diharapkan generasi muda dapat mengenal dan melestarikan kekayaan budaya karawitan Sunda.

Suhastjarja (1983) menyatakan bahwa pengajaran karawitan kepada generasi muda dapat membantu menumbuhkan rasa kebersamaan dan identitas budaya yang kuat. Menurut Miluningtias (2021), media edukatif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, memperkuat daya ingat, serta memperkaya pengalaman visual mereka. Penelitian yang dipublikasikan di jurnal "*Developmental Psychology*" (2019) menunjukkan bahwa usia 7-10 tahun merupakan periode kritis dalam pengembangan minat seni anak-anak. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih menerima dan tertarik dengan pengalaman seni yang interaktif dan menyenangkan. Menurut laporan UNESCO tentang pendidikan seni dan budaya (2020), pengenalan seni tradisional sejak dini memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak.

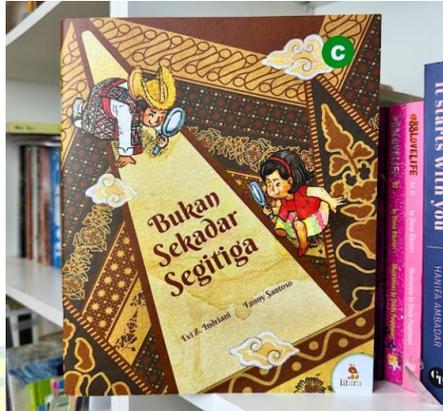
Berbagai jenis media telah digunakan untuk memperkenalkan seni budaya tradisional di Indonesia, salah satunya adalah media animasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aulia dan Rismanto (2019) dijelaskan bahwa penggunaan animasi dalam pelestarian wayang kulit, di mana teknologi digital dan animasi berperan dalam mengenalkan seni tradisional kepada generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, contohnya adalah animasi melalui kanal YouTube Perlindungan Kebudayaan yang berjudul "Angklung: Alat Musik Tradisional yang Mendunia". Animasi ini

menceritakan tentang seorang anak perempuan yang bernama Kencana yang sedang berkunjung ke rumah kakeknya, disana ia melihat kakeknya sedang membersihkan angklung-angklungnya dengan tekun., dengan rasa penasaran Kencana membantu kakeknya membersihkan angklung-angklung dan mempelajari cara bermainnya bersama sang kakek. Selain itu juga dalam animasi ini diceritakan tentang bahan dasar dalam pembuatan angklung, cara memainkannya, dan sejarah dari angklung.



*Gambar 2. Video Animasi “Angklung : Alat Musik Tradisional yang Mendunia”
Sumber : Youtube.com*

Ada pula yang menggunakan media buku cerita, salah satunya yang berjudul “Bukan Sekadar Segitiga” yang ditulis oleh Evi Z. Indriani dan diilustrasikan oleh Fanny Santoso. Buku ini menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Wening yang suka membantu Ibu di pameran. Wening bisa menjelaskan tentang batik kepada pengunjung. Tapi ternyata, ada hal-hal yang belum ia ketahui, termasuk mengenai motif batik kesukaannya. Wening pun bertemu dengan Nugi dan mulai petualangannya mengeksplorasi motif kain tradisional.



Gambar 3. Buku Cerita “Bukan Sekadar Segitiga”
Sumber : normalpeople.id

Meskipun berbagai media telah digunakan untuk memperkenalkan seni budaya tradisional Indonesia, terdapat sejumlah permasalahan yang masih menghambat pelestarian budaya. Media seperti animasi dan buku cerita memang efektif dalam memperkenalkan seni budaya, namun fokusnya seringkali terbatas pada jenis-jenis seni yang lebih populer atau lebih mudah dipahami oleh anak-anak, seperti angklung atau wayang, yang memiliki daya tarik visual lebih kuat. Seni karawitan, yang merupakan bagian integral dari budaya musik tradisional Indonesia, sering kali kurang mendapat perhatian karena karakteristiknya yang lebih rumit dan lebih berbasis pada pendengaran daripada visual. Hal ini membuatnya lebih sulit untuk dikenalkan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak. Hal ini juga diperparah dengan dominasi budaya luar yang lebih mudah diakses melalui teknologi, seperti media sosial.

Menurut data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa sekolah dasar di Indonesia lebih mengenal budaya populer seperti musik modern atau media berbasis digital dibandingkan dengan seni tradisional. Berdasarkan data dari survei *The Asian Parent Insight* (2014), lebih dari 70% anak-anak di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, menghabiskan lebih dari

dua jam sehari menggunakan gadget untuk bermain *game* atau menonton video, yang menunjukkan kecenderungan mereka untuk memilih hiburan digital ketimbang pembelajaran berbasis media konvensional.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak telah menjadi perhatian utama bagi para ahli pendidikan dan kesehatan, karena dapat berdampak buruk pada perkembangan fisik, kognitif, dan emosional mereka. Berdasarkan laporan dari *American Academy of Pediatrics (AAP)* (2019), anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu lama dengan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan sosial karena kurangnya interaksi langsung dengan teman sebaya. Ketergantungan pada gadget juga dapat mengurangi keterampilan motorik halus dan kasar anak, karena mereka lebih sering duduk diam dibandingkan bermain secara aktif. Selain itu, paparan layar yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur akibat sinar biru yang mengganggu ritme sirkadian alami tubuh. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, media permainan edukasi interaktif yang memperkenalkan seni karawitan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget. Studi dari Suherman dan Rahayu (2020) menunjukkan bahwa media permainan edukasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak hingga 65% dibandingkan metode konvensional seperti membaca atau mendengar cerita.

Berdasarkan hasil seminar proposal yang telah dilaksanakan terdapat beberapa masukan dari dosen penguji, antara lain bentuk dari ujung kartu terlalu tajam, perlu adanya pembeda identitas tiap kartu dan penggunaan grid pada layout setiap kartu. Hal ini menjadi dasar pertimbangan perupa dalam mengembangkan produk kartu permainan tersebut. Berdasarkan masukan tersebut, perupa berupaya mengembangkan permainan kartu

edukatif interaktif bertema seni karawitan Sunda untuk anak-anak dengan mengadopsi sistem permainan kartu Karuta dari Jepang.

Permainan Karuta adalah sebuah permainan tradisional dari Jepang yang medianya menggunakan kartu sebagai alat untuk bermain, di dalam set kartu tersebut terdiri dari 2 jenis kartu yaitu, *yomifuda* (kartu petunjuk untuk dibaca) dan *torifuda* (kartu bergambar untuk diambil). Permainan ini sendiri berasal dari kata “*Carta*” yang merupakan bahasa Portugis dari selembur kartu. Pada zaman dahulu karuta merupakan sebutan untuk permainan kartu remi, namun seiring dengan berjalannya waktu, kini permainan kartu ini sering dijadikan sebagai media permainan edukatif untuk anak-anak di Jepang dalam mempelajari huruf-huruf dan suku kata bahasa Jepang. Menurut Taynton & Yamada dalam Maulluddul Haqq (2019) pernah mengatakan bahwa permainan karuta juga digunakan sebagai media pengajaran di sekolah dasar, menengah dan atas di Jepang.



Gambar 4. Kartu Karuta
Sumber : Wordpress.com

Pada awal kemunculannya, permainan kartu Karuta hanya dapat dimainkan oleh kalangan bangsawan istana karena pada masa itu kartu Karuta tergolong barang mewah yang sulit dijangkau oleh rakyat biasa. Baru pada era Edo, Karuta mulai populer di kalangan masyarakat umum seiring dengan berkembangnya teknik percetakan cukil kayu,

yang membuat harga kartu menjadi lebih terjangkau. Seiring waktu, Karuta tidak hanya sekedar permainan kartu, tetapi juga bertransformasi menjadi media pembelajaran, terutama bagi anak-anak.



Gambar 5. Sistem Permainan Kartu Karuta
Sumber : <https://denkeishimbun.co.jp>

Melalui Karuta, mereka dapat mempelajari huruf-huruf, dan setelah beberapa kali bermain, mereka biasanya lebih mudah mengenali huruf serta peribahasa yang tercantum di kartu. Oleh karena itu, Karuta juga sering digunakan oleh warga negara asing yang tinggal di Jepang untuk mempelajari bahasa Jepang. Keunikan permainan kartu ini membuatnya berkembang dalam berbagai tema, bahkan beberapa pemerintah daerah di Jepang menciptakan Karuta dengan tema industri atau budaya lokal untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan daerah asal mereka. Salah satu tema Karuta yang paling klasik dan populer adalah *Iroha-garuta*, yang sangat cocok dimainkan oleh pemula maupun anak-anak.



Gambar 6. Ilustrasi Kartu Karuta "Iroha"
 Sumber : AngelPlayingCard.com

Permainan kartu karuta dapat dimainkan baik secara individu satu lawan satu, maupun regu tim yang terdiri dari 3 atau 5 orang pada masing-masing timnya. Aturan bermain karuta sendiri diharuskan memiliki daya pendengaran, penglihatan dan konsentrasi yang kuat agar bisa saling mencocokkan gambar atau tulisan alam kartu yang ada dihadapan para pemain, dengan kartu yang hendak dibacakan oleh pembaca puisi. Kemudian, pemain yang berhasil menebak kartu yang cocok dengan bacaan puisi berhak menumpuk kartu tersebut menjadi miliknya. Pemenang permainan ini ditentukan oleh kartu-kartu yang lebih dulu habis di dalam areanya.

Berdasarkan paparan diatas, pengenalan seni karawitan melalui media permainan kartu edukatif seperti karuta sebagai cara yang kreatif dan interaktif untuk membuka pintu kepada anak-anak terhadap keberagaman dan kekayaan alat musik tradisional Indonesia khususnya dari daerah Sunda. Permainan kartu edukaif ini dirancang dengan menggunakan gambar-gambar alat musik, seni pertunjukkan Sunda, dan peranti karawitan, serta mencantumkan informasi ataupun ciri-ciri serta suara dari alat musik, seni pertunjukkan serta peranti karawitan, sehingga anak-anak dapat lebih mengenal dan

memahami elemen-elemen dasar dari seni karawitan serta mengadopsi sistem permainan kartu Karuta.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan ini pertama kali muncul ketika hendak memasuki mata kuliah metode penelitian desain. Perupa mempersiapkan tema yang ingin diangkat, mulai dari hal yang terdekat sebagai pemilihan topik wacana, perupa mengangkat pengalaman pribadi dan observasi terhadap kondisi seni tradisional di sekitar. Salah satu seni tradisional yang cukup mengkhawatirkan keberlangsungannya adalah seni karawitan. Jika dilihat lebih jauh, seni karawitan kini sudah sangat jarang dikenali atau dimainkan oleh generasi muda. Dahulu, di tingkat sekolah dasar, ekstrakurikuler karawitan menjadi salah satu pilihan kegiatan budaya untuk siswa. Namun, seiring berjalannya waktu, kegiatan ini semakin langka bahkan hampir tidak ada lagi di banyak sekolah. Fenomena ini sejalan dengan hasil laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) yang menunjukkan adanya penurunan minat siswa terhadap seni tradisional di Indonesia, termasuk seni karawitan. Faktor penyebabnya antara lain adalah terbatasnya akses terhadap media pembelajaran seni tradisional, perubahan pola hiburan anak yang lebih banyak menggunakan gadget, serta kurangnya regenerasi dalam komunitas seni lokal.

Pada saat mata kuliah metode penelitian desain dimulai, perupa pertama kali mendapat ide untuk membuat *sound book* dengan mengambil tema alat musik tradisional Indonesia yang dimana anak-anak bisa membaca cerita sekaligus berinteraksi langsung dengan menekan tombol di buku yang akan mengeluarkan suara dari jenis alat musik yang ingin didengar. Judul yang pertama kali diajukan yaitu “*Sound Book Interaktif Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berumur 7-10 Tahun*”.

Perupa terinspirasi dari buku yang berjudul *Big Sound Book: Music Instruments* yang dimana *Big Sound Book* merupakan buku audio interaktif yang dirancang oleh *Igloo Books* sebagai media pembelajaran untuk anak-anak berumur 7-10 tahun. Buku ini menyajikan informasi yang relevan mengenai berbagai jenis alat musik, cara memainkannya, serta bunyi yang dihasilkan. Konten yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan gambar yang menarik dapat membantu anak-anak memahami konsep alat musik dengan lebih baik.

Setelah memasuki mata kuliah studio desain, perupa mengganti *output* medianya serta tema yang diangkat. Untuk temanya perupa mendapatkan saran bahwa sebaiknya tema yang diambil lebih di spesifikkan kembali, karena jika mengambil tema alat musik Indonesia terlalu luas dan nanti akan kebingungan sendiri. Setelah mencari-cari informasi, pada akhirnya perupa memilih mengambil tema dari pengalaman pribadi yang masih termasuk ke dalam kategori musik tradisional Indonesia, yaitu seni karawitan. Dimana perupa pernah terlibat dalam kegiatan seni karawitan saat masih duduk di bangku sekolah dasar.

Melalui pengalaman tersebut, perupa menyadari betapa berharga dan beragamnya warisan budaya Indonesia. Namun, melihat realitas bahwa minat para generasi muda sekarang, termasuk salah satu keponakan perupa, cenderung lebih tertarik pada musik modern seperti *Kpop* dan lagu barat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2020, ditemukan bahwa minat generasi muda terhadap budaya tradisional, termasuk seni musik tradisional seperti karawitan, menurun drastis. Survei ini menunjukkan bahwa hanya 20% siswa yang mengetahui dan tertarik pada seni musik tradisional, sementara 80% lainnya lebih tertarik

pada budaya populer modern seperti musik *pop*, *rock* serta musik barat atau luar negeri. Hal ini memicu pertanyaan dalam pikiran perupa tentang bagaimana kita dapat memperkenalkan dan memperkaya pemahaman mereka tentang seni karawitan, serta tetap menghargai minat mereka terhadap hal-hal modern. Penurunan minat terhadap seni budaya tradisional ini juga didukung oleh penelitian dari Astuti, F., Santosa, H. R., & Agung, A. A. G. (2021) dalam "Cultural Arts Education: Challenges in Preserving Local Culture in the Digital Age" yang menyatakan bahwa modernisasi dan globalisasi menyebabkan pergeseran minat generasi muda dari seni budaya lokal ke budaya populer global.

Output dari karya perupa menggantikan buku *soundbook* menjadi permainan kartu. Hal ini dikarenakan perupa telah mengumpulkan informasi bahwa untuk membuat *soundbook* ini membutuhkan biaya yang cukup tinggi dan pengerjaannya membutuhkan waktu yang cukup lama karena melibatkan teknologi audio yang kompleks. Oleh karena itu, perupa beralih dari *soundbook* menjadi permainan kartu, lebih tepatnya pada permainan tebak kartu. Hal ini menjadi alasan dasar dari pengajuan judul kedua, yaitu “Memperkenalkan Seni Karawitan Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Media Permainan Tebak Kartu”. Pada mata kuliah studio desain perupa sudah membuat prototype karya permainan tebak kartu, berikut dengan desain logo, desain ilustrasi kartu termasuk dengan kemasannya.

Setelah memasuki mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, judul yang diajukan perupa memiliki beberapa perubahan, pada akhirnya judul yang digunakan sekarang adalah “Visualisasi Seni Karawitan Sunda Dalam Adopsi Permainan Kartu Karuta”. Revisi judul yang dilakukan oleh perupa mencerminkan penyesuaian yang bertujuan untuk memberikan fokus dan kejelasan lebih pada tujuan dan konteks karya yang

akan diciptakan. Judul sebelumnya cenderung lebih mengarah pada ranah pendidikan, yang berorientasi pada pembelajaran dan pengajaran, sementara perupa ingin menekankan aspek industri kreatif dalam pengembangan produk permainan ini. Dengan revisi yang dilakukan, judul tersebut kini lebih menyoroti aspek visualisasi seni karawitan Sunda dalam permainan kartu edukatif interaktif, sekaligus menunjukkan adanya adopsi sistem permainan Karuta dari Jepang. Sistem permainan Karuta dipilih karena mekanismenya sederhana, mudah dipahami anak-anak, dan berfokus pada keterampilan mendengarkan dan mengenali informasi secara cepat, yang sesuai dengan tujuan edukatif karya ini. Karuta juga berbasis permainan tebak kartu yang menggabungkan teks (pada pembaca) dan gambar (pada pemain), mirip dengan konsep media edukasi yang ingin dibuat.

Berbeda dengan kartu remi atau kuartet yang lebih berfokus pada strategi angka atau pengelompokan kategori, sistem Karuta memberikan pendekatan pengalaman yang lebih naratif dan audiovisuo-motorik. Meskipun berasal dari budaya Jepang, struktur Karuta yang fleksibel dan telah banyak diadaptasi dalam konteks pendidikan di berbagai negara menjadikannya model yang potensial untuk dikembangkan dengan muatan lokal. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Tanaka (2020) Karuta juga telah diadaptasi dalam pembelajaran multibahasa di beberapa sekolah di Prancis dan Thailand sebagai metode mengenalkan kosakata dan budaya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, dibandingkan dengan permainan tradisional lokal Sunda, seperti *kaulinan barudak* (misal: *oray-orayan*, *sapintrong*, *ucing sumput*) yang lebih berorientasi fisik, sehingga kurang sesuai untuk tujuan memperkenalkan elemen-elemen seni karawitan secara spesifik melalui media kartu. Dengan mengadopsi sistem Karuta, permainan ini

diharapkan mampu menggabungkan aspek budaya lokal seperti karawitan Sunda dengan sistem permainan yang mudah diadaptasi dan diminati oleh anak-anak.

C. Masalah Penciptaan

- 1 Bagaimana pengembangan konsep visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta?
- 2 Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta?
- 3 Bagaimana pengelolaan media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual tentang visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta?

D. Tujuan Penciptaan

- 1 Mengembangkan konsep visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta.
- 2 Mewujudkan karakteristik visual tentang visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta.
- 3 Mengelola media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual tentang visualisasi seni karawitan sunda dalam adopsi permainan kartu karuta.

E. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

Perupa ingin menciptakan permainan kartu yang bertemakan seni karawitan Sunda sebagai media edukasi khususnya bagi generasi muda. Sumber inspirasi

internal berasal dari pengalaman pribadi, dimana perupa pernah terlibat dalam kegiatan seni karawitan saat masih duduk di bangku sekolah dasar, serta melihat keponakan perupa yang masih berumur 8 tahun cenderung lebih tertarik pada musik *Kpop* dan barat. Sumber inspirasi eksternal berasal dari lingkungan sekitar perupa yang dimana banyak anak-anak terutama pada umur 8-10 tahun yang kurang mengenal seni tradisional seperti seni karawitan. Mereka lebih tertarik pada gadget dan media digital yang menampilkan musik dan budaya asing, sehingga perlu mengimbangi pengaruh tersebut dengan memperkenalkan seni karawitan kepada mereka melalui media permainan kartu edukatif ini. Konsep visual akan menggunakan interes bentuk figuratif dimana diwujudkan dengan mencocokkan rupa maupun warna objek tersebut dengan sesungguhnya. Dalam pembuatannya bentuk figuratif akan disesuaikan dengan gaya perupa yakni secara sederhana dengan pengayaan warna untuk menciptakan daya tarik anak pada permainan kartu.

2. Visual

a. Subject matter:

Tema utama yang diwujudkan dalam visual kartu adalah seni karawitan Sunda yang mencakup alat musik karawitan Sunda. Topik ini dipilih untuk memperkenalkan alat-alat musik khas karawitan seperti saron, bonang, jengglong, suling, gong, kecapi, kendang, calung renteng, celempung, rebab, angklung, dan gambang kepada anak-anak terutama pada anak usia 7-10 tahun. Setiap kartu akan menampilkan ilustrasi alat musik karawitan yang dipadukan

dengan elemen visual yang menarik, seperti warna-warna cerah dan gaya ilustrasi kartun dengan simplikasi anatomi ekspresif.

b. Struktur Visual:

Permainan kartu ini akan menampilkan unsur-unsur rupa yang meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang:

1) Garis

Garis-garis digunakan untuk membentuk dan menggambarkan alat musik karawitan Sunda pada kartu sehingga dapat memudahkan anak-anak dalam mengenali setiap detail pada masing-masing gambar alat musik karawitan.

2) Bentuk

Setiap kartu memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 6 cm. Bentuk alat musik karawitan Sunda pada kartu digambar dengan proporsi yang sesuai agar mudah dikenali.

3) Warna

Penggunaan color palatte pada visual desain kartu, menggunakan warna-warna yang ramah untuk dimata anak, untuk warna pada karakter dan alat musiknya menggunakan warna yang cerah agar terlihat menarik di mata anak, sedangkan penggunaan warna untuk background menggunakan warna yang sedikit gelap agar anak dapat lebih fokus melihat gambar ilustrasi alat musik karawitan.

4) Tekstur

Kartu permainan ini dicetak dalam format 2D dan tekstur visual dapat dilihat dari teknik ilustrasi yang memberikan kesan nyata pada alat musik karawitan. Contohnya, dalam penggunaan bayangan dan gradasi warna dapat memberikan ilusi tekstur kayu atau logam pada alat musik karawitan Sunda.

5) Ruang

Pengaturan ruang atau layout pada kartu dirancang untuk memberikan keseimbangan antara gambar ilustrasi dan teks, sehingga mudah untuk dibaca dan dilihat.

c. Gaya Pribadi:

Gaya ilustrasi yang digunakan oleh perupa pada karya penciptaan ini adalah gaya kartun. Pemilihan gaya kartun bertujuan untuk membuat visual pada kartu permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak usia 7-10 tahun. Selain itu, dengan menggunakan gaya kartun dapat menyederhanakan bentuk-bentuk alat musik tanpa menghilangkan ciri-ciri utamanya, sehingga lebih mudah dikenali dan diingat oleh anak-anak.

3. Operasional

Kartu permainan yang dirancang, memiliki satu set kartu yang terdiri dari 24 buah kartu yang dibagi menjadi dua jenis, yaitu 12 kartu yang berisi gambar atau ilustrasi dari alat musik karawitan dan 12 kartu lainnya yang berisi petunjuk atau ciri-ciri dari masing-masing alat musik karawitan sunda, serta dilengkapi dengan barcode yang apabila di scan maka akan mengeluarkan bunyi alat musik karawitan

yang ingin ditebak. Setelah semua perencanaan visualisasi diselesaikan pada aspek visual, selanjutnya dalam aspek operasional adalah mengenai perwujudan karya secara teknis mulai dari riset bentuk alat musik karawitan Sunda, pemilihan material, teknik, dan proses penciptaan karya.

Riset alat musik karawitan Sunda menjadi langkah pertama dalam aspek operasional. Dilanjutkan dengan pemilihan material kartu, kartu-kartu permainan akan dicetak menggunakan kertas berkualitas tinggi yang tahan lama, yaitu dengan menggunakan kertas art carton 310 gsm. Kertas ini dipilih karena ketebalannya yang sesuai untuk permainan kartu yang sering digunakan oleh anak-anak, sehingga tidak mudah rusak atau sobek. Selain itu, kertas ini juga memiliki permukaan yang halus dan mampu mencetak warna dengan baik, sehingga hasil ilustrasi tetap tajam dan cerah. Seperti dijelaskan oleh Rohmah (2022) dalam penelitiannya, bahwa kertas art carton banyak dipilih dalam pembuatan media cetak karena sifatnya yang kokoh, permukaannya yang halus, serta kemampuannya mempertahankan kualitas visual ilustrasi secara optimal.

Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan moodboard yang berisi referensi gambar serta color palette yang akan digunakan. Ilustrasi dan desain kartu dibuat secara digital menggunakan tablet bermerek Redmi Pad serta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan *Adobe Illustrator*. Ilustrasi dibuat dengan gaya kartun yang menarik dan sederhana, sesuai dengan aspek visual yang telah direncanakan. Pendekatan visual ini didukung oleh pendapat Febriyani, Kherid, dan Mudjiati (2022), yang menyatakan bahwa ilustrasi bergaya sederhana dan berwarna cerah mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak terhadap media visual.

Setiap kartu diatur dalam layout yang seimbang antara gambar dan teks. Setelah desain selesai, dilakukan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam ilustrasi, teks, atau warna. Prototip kartu dicetak untuk uji coba, memastikan bahwa kartu mudah digunakan dan dipahami oleh anak-anak.

F. Manfaat Penciptaan

1. Bagi perupa

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperluas eksplorasi baik secara konseptual, visual maupun operasional dalam proses penciptaan karya desain komunikasi visual. Secara konseptual, topik yang diangkat diharapkan dapat menjadi refleksi positif oleh peneliti. Secara visual, diharapkan dapat memperluas eksplorasi visual dengan subject matter yang telah ditentukan. Secara operasional, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis dalam berkarya, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual.

2. Bagi pengguna permainan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai seni karawitan Sunda pada anak-anak. Kartu-kartu dengan ilustrasi yang menarik dan petunjuk yang jelas dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang alat musik karawitan. Dengan merancang permainan yang menggabungkan aspek edukasi dan hiburan, diharapkan dapat memberikan alternatif yang menyenangkan bagi anak-anak di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan budaya *pop global*.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmiah terhadap penelitian-penelitian khususnya dalam bidang seni rupa. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi referensi, masukan serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni rupa khususnya di bidang desain komunikasi visual bagi mahasiswa dan departemen Pendidikan Seni Rupa.

4. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran seni rupa, khususnya dalam penggunaan media edukasi yang inovatif dan interaktif. Selain itu, karya ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi tentang metode pengajaran seni budaya kepada anak-anak, sehingga membuka peluang penelitian lanjutan yang dapat menggali potensi penggunaan media alternatif lainnya dalam pendidikan seni rupa.

Intelligentia - Dignitas