

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini terjadi pergeseran minat anak terhadap budaya Indonesia. Berdasarkan laporan Kumparan oleh Dangga (2023), banyak generasi muda Indonesia mulai melupakan budaya bangsanya sendiri dan menunjukkan kecenderungan yang lebih besar terhadap budaya luar negeri. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah pesatnya perkembangan teknologi informasi yang berdampak pada menurunnya kecintaan generasi muda terhadap budaya lokal.

Pergeseran minat terhadap budaya Indonesia juga terlihat pada menurunnya ketertarikan anak terhadap lagu tradisional. Berdasarkan laporan Kompas oleh Sulistyono (2025), lagu tradisional mulai dianggap ketinggalan zaman dan ditinggalkan oleh generasi muda. Fenomena ini terlihat ketika anak-anak lebih mengenal dan menyanyikan lagu-lagu populer atau lagu orang dewasa yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil angket peneliti yang dilakukan pada tahun 2025 terhadap 32 anak dan keturunan Jawa Tengah yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pemahaman yang terbatas terhadap lagu tradisional daerahnya. Sebanyak 44% responden hanya mengenal satu hingga dua lagu tradisional, seperti *Gundul-Gundul Pacul* dan *Jaranan*. Persentase tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan persentase responden yang mengenal 3-5 lagu, 5 lagu dan tidak tahu sama sekali. Selain itu, temuan juga memperlihatkan bahwa sekitar 50% responden jarang mendengarkan lagu tradisional Jawa Tengah, yang

mengindikasikan minimnya paparan anak terhadap lagu tradisional dalam kehidupan sehari-hari.

Anak sebagai generasi penerus memiliki peran penting dalam menjaga keberlanjutan budaya bangsa. Oleh karena itu, upaya mempertahankan dan memperkenalkan kembali warisan budaya kepada generasi muda menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Salah satu bentuk warisan budaya yang perlu dilestarikan adalah lagu tradisional Jawa Tengah. Pemilihan lagu tradisional Jawa Tengah didasarkan pada rendahnya pemahaman anak terhadap lagu tradisional tersebut serta relevansi responden yang berasal dari wilayah tersebut.

Meskipun lagu-lagu populer dan modern saat ini mendominasi preferensi anak, masih terdapat peluang untuk mengenalkan lagu tradisional, khususnya kepada anak usia 9–10 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak memahami dunia melalui hal-hal yang nyata, visual, dan konkret, bukan pemikiran abstrak atau hipotesis (Piaget dkk., 1969).

William Stern dalam buku “Memahami Karakteristik Peserta Didik” oleh Misbahudholam (2021) menyatakan, anak usia 9–10 tahun berada pada perkembangan fase pengamatan mengenal hubungan, yaitu fase ketika anak mulai mampu memahami keterkaitan antara waktu, tempat, serta hubungan sebab-akibat, yang menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir logis. Sejalan dengan itu, Oswald Kroh dalam buku “Psikologi Anak” oleh Kartono (1979) menyebut usia 9–10 tahun sebagai tahap realisme naif, ketika anak mulai membangun pengetahuan berdasarkan realitas yang diamati dan menerima informasi faktual dengan lebih konkret. Tahap perkembangan ini menunjukkan bahwa anak usia 9–10 tahun

memiliki kesiapan kognitif untuk memahami informasi berupa makna lagu secara lebih baik.

Berdasarkan artikel jurnal oleh Munthe dkk., (2024) dengan judul “Perkembangan Masa Anak-Anak, Kanak-Kanak, Remaja, dan Dewasa” menyatakan, anak dengan rentang usia 9-10 tahun atau masa kanak-kanak akhir merupakan masa intelektual, dimana anak siap menerima stimulus dan masih berada dalam tahap pembentukan sikap.

Pada tahap ini anak juga berada dalam masa kelompok, di mana mereka mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan kelompok sosial. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi anak belum terbentuk secara kuat seperti pada remaja atau dewasa, sehingga pengenalan nilai budaya lebih efektif dilakukan pada tahap ini. Salah satu bentuk nilai budaya yang sangat potensial dan penting untuk dikenalkan pada fase usia tersebut adalah lagu tradisional Jawa Tengah.

Lagu tradisional Jawa Tengah merupakan karya musik yang berasal dari daerah Jawa Tengah dan diwariskan secara turun-temurun. Lagu tradisional merupakan bagian dari kesenian tradisional yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat pendukung budayanya. Fungsinya tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga mengandung ungkapan kegembiraan serta harapan yang mencerminkan jati diri budaya masyarakat tersebut (Putra dkk., 2023).

Berdasarkan artikel jurnal oleh Istiqomah dkk., (2024), lagu daerah atau lagu tradisional adalah lagu yang berasal dari suatu daerah, menjadi populer, dan dinyanyikan oleh masyarakat setempat maupun masyarakat lainnya. Lagu tradisional Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki fungsi sosial

dan budaya, seperti pengiring upacara adat, pertunjukan seni, permainan tradisional, serta media komunikasi nilai-nilai budaya. Sejalan dengan hal tersebut, laporan RRI oleh Silangen (2025) menyatakan bahwa pengenalan lagu daerah kepada generasi muda sejak dini merupakan langkah penting dalam upaya pelestarian budaya, karena pemahaman terhadap makna dan sejarah lagu dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap identitas budaya bangsa.

Media yang digunakan untuk memperkenalkan lagu tradisional juga perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian oleh Syahriani & Santoso (2024), perkembangan anak akan berlangsung optimal apabila berjalan sesuai dengan tahapan dan tugas perkembangannya. Anak usia 9–10 tahun termasuk dalam kelompok usia Sekolah Dasar yang mengalami perkembangan pesat. Pada tahap ini, setiap anak memiliki pola perkembangan yang beragam dan khas, yang dipengaruhi oleh berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan kognitif, fisik, emosi, bahasa, sosial, agama, dan moral.

Media audio visual berdasarkan Wahyuningsih (2021) adalah salah satu bentuk media pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media ini menggabungkan unsur visual dan audio sehingga dapat dilihat sekaligus didengar oleh pengguna.

Kombinasi kedua unsur tersebut membuat media audio visual lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian pengguna. Selain itu, penggunaan media audio visual juga dapat mengurangi rasa jenuh dan kebosanan dalam proses belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Melalui pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran, informasi yang disampaikan

melalui media audio visual juga lebih mudah dipahami oleh pengguna Wahyuningsih (2021). Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket peneliti yang dilakukan pada tahun 2025 terhadap 32 anak dan keturunan Jawa Tengah menunjukan sekitar 94% tertarik untuk mengenal lagu tradisional pada *audio visual book*.

Dalam buku “*Illustrating Children’s Book*” oleh Salisbury (2004) berpendapat bahwa, ilustrasi yang efektif, baik bagi pembaca dewasa maupun anak-anak, harus mampu menghadirkan isyarat visual yang berfungsi sebagai pendukung sekaligus penguat teks. Perannya tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman, memperdalam apresiasi, serta memperkaya pengalaman membaca. Secara umum, istilah “mengilustrasikan” merujuk pada upaya menjelaskan, menerangkan, dan memperindah suatu informasi, sehingga penyampaian pesan menjadi lebih jelas, komunikatif, dan mudah dipahami.

Caferoylu (2026) dalam buku *Illustration* menyatakan bahwa *visual storytelling* menciptakan bentuk komunikasi unik yang secara langsung memengaruhi proses emosional dan kognitif pembaca anak-anak. Dalam proses ini, ilustrasi diposisikan sebagai alat naratif yang mendukung dan memperluas makna teks, sementara keputusan desain seperti tipografi, tata letak halaman, komposisi, dan pemilihan material menentukan keseluruhan bahasa visual buku. Khususnya dalam buku bergambar untuk anak-anak, rekonstruksi visual narasi membawa tanggung jawab pedagogis, kognitif, dan komunikatif.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini mencoba memberikan alternatif solusi untuk melestarikan lagu tradisional Jawa Tengah dengan *audio visual book* melalui teknik *visual storytelling*.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan ini pertama kali muncul saat mengikuti mata kuliah studio desain. Peneliti mempersiapkan tema yang ingin diangkat, mulai dari hal yang terdekat sebagai pemilihan topik. Pada saat mata kuliah studio desain, peneliti membuat visualisasi lirik lagu tradisional *Lir-Ilir*. Visualisasi tersebut hanya terbatas pada penggambaran visual dengan lirik lagu dan terjemahan lirik *Lir-Ilir* dalam bahasa Indonesia.

Setelah memasuki mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, judul yang diajukan peneliti adalah “*Audio Visual Book* berbasis Lagu Tradisional untuk Pelestarian Budaya di Jawa Tengah”. Selain itu, inspirasi penciptaan juga bersumber dari buku Senandung Kisah yang mengangkat lagu tradisional Jakarta berjudul *Kicir-Kicir*. Buku tersebut memanfaatkan bentuk dongeng visual dengan audio yang dapat diakses secara daring sehingga pembaca dapat mendengarkan sambil membaca.

Judul yang diajukan peneliti memiliki perubahan, pada akhirnya judul yang digunakan saat ini adalah “*Visual Storytelling* Lagu Tradisional Jawa Tengah pada *Audio Visual Book*”. Perubahan judul yang dilakukan oleh peneliti merupakan bentuk penyesuaian yang bertujuan untuk memberikan fokus dan kejelasan lebih pada tujuan dan konteks karya yang akan diciptakan. Dengan revisi yang dilakukan, judul tersebut kini lebih menyoroti aspek penggunaan teknik *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*. Hal ini bertujuan menegaskan dalam upaya menghasilkan *visual storytelling* pada karya tersebut menjadi bagian penting untuk

dapat menyajikan narasi yang sederhana menjadi sesuatu yang menarik dimata pengguna terutama anak.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, muncul sejumlah persoalan yang menjadi dasar dalam proses penciptaan karya ini. Persoalan-persoalan tersebut kemudian dirumuskan sebagai fokus utama untuk menjawab tantangan dalam pengembangan teknik *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*, sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan konsep *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*?
2. Bagaimana membuat *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*?
3. Bagaimana prosedur penciptaan *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*?

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya ini disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam proses perancangan serta menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Menciptakan konsep *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*.
2. Membuat *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*.

3. Menciptakan prosedur *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah pada *audio visual book*.

1.5 Fokus Penciptaan (*State of Art*)

Dalam fokus konseptual, peneliti ingin menciptakan *audio visual book* dengan teknik *visual storytelling* yang memuat ilustrasi yang mencerminkan kehidupan anak yang dipadukan dan disesuaikan dengan makna lagu tradisional Jawa Tengah terutama lagu *Suwe Ora Jamu*, *Padang Bulan*, dan *Lir-Ilir*.

Berdasarkan laporan Kompas oleh Setyaningrum (2022), lagu *Suwe Ora Jamu* merupakan lagu tradisional Jawa Tengah yang mengandung makna tentang pertemuan kembali setelah lama berpisah. Lirik lagu ini menggambarkan kisah dua orang yang lama tidak bertemu, namun perjumpaan tersebut tidak berjalan sesuai harapan sehingga menimbulkan rasa kecewa. Makna yang terkandung dalam lagu *Suwe Ora Jamu* mengajarkan bahwa tidak semua harapan dapat terwujud sesuai keinginan dan kekecewaan merupakan bagian dari kehidupan yang perlu diterima dengan bijaksana.

Tabel 1. Lagu Tradisional Jawa Tengah *Suwe Ora Jamu* (Sumber: Setyaningrum (2022))

Lagu	Lirik	Terjemahan
<i>Suwe Ora Jamu</i>	<i>Suwe ora jamu</i> <i>Jamu godhong tela</i> <i>Suwe ora ketemu</i> <i>Ketemu pisan gawe gela</i>	Lama tidak minum jamu Jamu daun ketela Lama tidak bertemu Sekali bertemu membuat kecewa

Berdasarkan laporan Kompas oleh Setyaningrum (2022), sebagaimana dijelaskan dalam berbagai sumber mengenai lagu tradisional Jawa Tengah, lagu *Padang Bulan* tidak hanya berfungsi sebagai tembang dolanan anak, tetapi juga mengandung makna tersirat. Lagu ini digunakan oleh Sunan Giri untuk mengajarkan

rasa syukur atas keindahan alam yang diciptakan Tuhan, khususnya cahaya bulan. Selain itu, lirik lagu *Padang Bulan* juga mengandung ajakan kepada anak-anak untuk tidak tidur pada waktu sore menjelang malam.

Tabel 2. Lagu Tradisional Jawa Tengah *Padang Bulan* (Sumber: Setyaningrum, 2022)

Lagu	Lirik	Terjemahan
<i>Padang Bulan</i>	<i>Yo pra kanca dolanan ing njaba</i> <i>Padang bulan Padange kaya rina</i> <i>Rembulane e sing awe-awe</i> <i>Ngelingake aja padha turu sore</i> <i>Yo 'pra kanca dolanan ing jaba</i> <i>Rame-rame kene akeh kancane</i> <i>Langite pancen sumebyar rina</i> <i>Yo padha dolanan sinambi guyonan</i>	Ayo teman, bermain di luar Sinar bulan terangnya seperti fajar Bulannya yang memanggil-manggil Mengingatkan jangan tidur sore hari Ayo teman, bermain di luar Ramai-ramai di sini banyak temannya Langitnya memang terang seperti fajar Ayo bermain sembari bercanda

Berdasarkan laporan Kompas oleh Setyaningrum (2022), lagu *Lir-Ilir* adalah lagu tradisional dari Jawa Tengah yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga. Dalam artikel jurnal oleh Wahyuningsih dkk., (2022) menyatakan lagu *Lir-Ilir* mengajarkan semangat perjuangan, etos kerja, serta penguatan keimanan.

Tabel 3. Lagu Tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* (Sumber: Senoprabowo dkk., (2024)

Lagu	Lirik	Terjemahan
<i>Lir-Ilir</i>	<i>Lir ilir, lir ilir</i> <i>Tandure wis sumilir</i> <i>Tak ijo royo-royo tak senggo</i> <i>temanten anyar</i> <i>Cah angon-cah angon</i> <i>Penekno blimbing kuwi</i> <i>Lunyu-lunyu penekno</i> <i>Kanggo mbasuh dodotiro</i> <i>Dodotiro-dodotiro</i> <i>Kumitir bedhah ing pinggir</i> <i>Dondomono jlumatono kanggo</i> <i>sebo mengko sore</i> <i>Mumpung Padang rembulane</i> <i>Mumpung jembar kalangane</i> <i>Yo surako</i> <i>Surak iyo.....</i>	Bangunlah, bangunlah Tanaman sudah bersemi Demikian menghiu bagaikan pengantin baru Anak gembala-anak gembala Panjatlal pohon belimbing itu Biar licin tetaplah kau panjat Untuk membasuh pakaianmu Pakaian-pakaianmu Terkoyak-koyak di bagian samping Jahitlah, Benahilah Untuk menghadap nanti sore Mumpung bulan bersinar terang Mumpung banyak waktu luang Ayo bersoraklah dengan sorakan iya

Pemilihan lagu tersebut juga didasarkan pada hasil angket yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukan bahwa tingkat pengenalan responden terhadap lagu tersebut tergolong sangat rendah, yaitu hanya berkisar antara 0% dibandingkan

dengan lagu tradisional Jawa Tengah seperti *Gundul-Gundul Pacul* dan *Jaranan*. Oleh karena itu, karya yang akan diciptakan menawarkan sebuah solusi pelestarian lagu tradisional dengan *audio visual book* melalui teknik *visual storytelling*.

Media yang digunakan berupa *audio visual book* yang menggabungkan ilustrasi visual dan audio dengan pengguna utama produk ini adalah anak-anak dengan rentang usia 9-10 tahun, dimana pada usia tersebut anak berada pada tahap operasional konkret dan sudah diperbolehkan untuk mengakses gawai.

Perkembangan fase pengamatan anak usia 9–10 tahun menunjukkan tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak usia 7–8 tahun. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan yang dikemukakan oleh William Stern dan Oswald Kroh. William Stern menyatakan dalam dalam buku “Memahami Karakteristik Peserta Didik” oleh Misbahudholam (2021) anak usia 7–8 tahun berada pada tahap masa mengenal benda, yaitu fase di mana pengamatan anak masih bersifat global, belum terperinci, dan cenderung samar-samar. Pada tahap ini, anak belum mampu melakukan pembedaan secara jelas terhadap objek yang diamati, termasuk dalam membedakan kategori seperti manusia dan hewan. Sebaliknya, anak usia 9–10 tahun memasuki masa mengenal hubungan, yaitu fase di mana anak telah mampu memahami keterkaitan antara berbagai aspek seperti waktu, tempat, serta hubungan sebab-akibat.

Selain itu, Oswald Kroh dalam buku “Psikologi Anak” oleh Kartono (1979) menjelaskan bahwa anak usia 7–8 tahun berada pada tahap sintesis fantasi, di mana proses pengamatan masih sangat dipengaruhi oleh imajinasi. Pada tahap ini, anak sering kali mencampurkan antara realitas dan fantasi dalam memahami lingkungan

sekitarnya. Sementara itu, anak usia 9–10 tahun berada pada tahap realisme naif, yaitu fase di mana anak mulai mengumpulkan pengetahuan berdasarkan realitas yang diamatinya. Informasi yang diperoleh dari lingkungan cenderung diterima sebagai kebenaran tanpa melalui proses kritis yang mendalam, sehingga memperkaya pengetahuan faktual anak.

Berdasarkan laporan CNBC Indonesia, *Pew Research* melakukan survei terhadap 3.054 orang tua dengan anak berusia 12 tahun ke bawah, dalam periode 13-26 Mei 2025. Hasilnya, sebanyak 64% sudah membolehkan anak mengakses gawai di usia 8-10 tahun. Sebanyak 1 dari 4 orang tua mengaku anak mereka sudah memiliki gawai sendiri. Lebih dari setengahnya merupakan orang tua dengan anak berusia 11-12 tahun. Sementara itu, 29% orang tua memiliki anak berusia 8-10 tahun, dan hanya 1 dari 10 orang tua yang memberikan gawai sendiri ke anak di bawah usia 8 tahun (CNBC Indonesia, 2025).

Audio visual book ini dirancang supaya dapat diakses oleh pengguna utama melalui dua metode, yaitu dengan membaca secara konvensional seperti buku ilustrasi pada umumnya atau dengan memanfaatkan fitur audio yang terhubung melalui kode QR yang telah disediakan.

Dalam aspek visual, peneliti menyajikan ilustrasi dengan *background* pedesaan untuk membahas kehidupan anak-anak, membuat jamu, bermain di bawah sinar bulan serta pemandangan air terjun untuk membahas penggambaran dan makna dari lagu *Suwe Ora Jamu*, *Padang Bulan* dan *Lir-Ilir*. Ilustrasi yang ditampilkan mencerminkan kehidupan sehari-hari anak-anak pedesaan. Desain karakter mewakili target pengguna yaitu anak usia 9-10 tahun. Tiap ilustrasi terkandung unsur-unsur

seni rupa, elemen seni rupa, dan tipografi. Unsur-unsur tersebut seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, ukuran *audio visual book*, ruang, tekstur yang diterapkan pada ilustrasi yang dibuat.

Dalam proses perancangannya, visual diselaraskan dengan preferensi gambar anak usia 9–10 tahun serta diperkaya dengan penggunaan warna-warna cerah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mourin (2024) di SDN Kalirungkut 1 Surabaya menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai warna cerah seperti kuning, hijau muda, biru langit, dan merah muda dibandingkan warna gelap.

Warna cerah dinilai lebih menarik secara visual, mudah dikenali, serta mampu memberikan stimulasi positif yang mendukung proses belajar. Selain itu, warna terang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu konsentrasi dan daya ingat anak. Dengan demikian, penerapan warna cerah diharapkan mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap *audio visual book* ini.

Gaya ilustrasi yang digunakan oleh peneliti pada penciptaan ini adalah gaya kartun. Pemilihan gaya kartun bertujuan untuk membuat visual pada buku ilustrasi menjadi lebih menarik dan relevan dengan anak-anak terutama usia 9-10 tahun. Selain itu dengan menggunakan karya kartun dapat menyederhanakan objek-objek tanpa menghilangkan ciri-ciri utamanya, sehingga lebih mudah untuk dikenali dan diingat oleh anak-anak. Penggunaan bentuk yang sederhana juga membantu anak-anak mengidentifikasi objek dengan cepat.

Dalam penciptaan karya ini juga memiliki kelonggaran dalam penggunaan tipografi namun peneliti mengacu pada Pedoman Perjenjangan Buku dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2022). Tipografi yang digunakan oleh peneliti adalah Brownist untuk judul karya dan *handwriting* untuk narasi cerita pada ilustrasi. Penempatan tipografi pada buku dirancang untuk memberikan kemudahan dalam membaca teks (keterbacaan tinggi).

Pedoman Perjenjangan Buku dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2022), menyatakan pada jenjang B-1, maksimal 7 kata per kalimat, maksimal 5 kalimat per halaman, fon tidak berkait (*sans serif*) dengan ukuran minimal 20 pt, spasi yang memadai, serta ketebalan 16-32 halaman. Pada jenjang B-2, maksimal 9 kata per kalimat, maksimal 7 kalimat per halaman, fon tidak berkait (*sans serif*) dengan ukuran minimal 18 pt, spasi yang memadai serta ketebalan 24-48 halaman. Pada jenjang B-3, maksimal 12 kata per kalimat, maksimal 3 paragraf per halaman (maksimal 3 kalimat per paragraf), fon tidak berkait (*sans serif*) dengan ukuran minimal 16 pt, spasi yang memadai serta ketebalan 32-48 halaman.

Setelah perencanaan aspek visual selesai, tahap berikutnya adalah aspek operasional yang mencakup proses perwujudan karya secara teknis, mulai dari riset lagu tradisional Jawa Tengah, pemilihan material, hingga teknik dan proses penciptaan karya. Riset lagu tradisional menjadi langkah awal untuk memastikan pemahaman makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Tahap selanjutnya adalah pemilihan material. Buku akan dicetak menggunakan kertas berkualitas tinggi, yaitu *art paper*. Material ini dipilih karena memiliki kemampuan mencetak warna

dengan kualitas tinggi, bertekstur halus sehingga ilustrasi tetap tajam dan cerah, serta tahan lama dan tidak mudah rusak oleh anak-anak.

Langkah berikutnya adalah pembuatan *moodboard* yang berisi referensi gambar dan palet warna yang akan digunakan. Ilustrasi dibuat secara digital menggunakan iPad dengan aplikasi Procreate. Gaya ilustrasi dipilih berupa gaya kartun yang sederhana namun menarik, sesuai dengan konsep visual yang telah direncanakan. Setiap halaman diatur dengan tata letak seimbang antara teks dan gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam ilustrasi, teks, maupun warna.

Pada aspek audio, pengisi suara akan merekam teks audio sesuai tiap halaman, kemudian mengunggahnya ke laman Youtube. Dengan demikian, anak-anak dapat merasakan pengalaman membaca sekaligus mendengarkan teks secara terpadu. Tahap selanjutnya, dibuat prototipe *audio visual book* untuk diuji coba. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa *audio visual book* mudah digunakan, dipahami, serta mampu menarik minat anak-anak sebagai media pelestarian budaya dengan teknik *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah.

1.6 Manfaat Penciptaan

1.6.1 Bagi Peneliti

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 memperluas eksplorasi visual dengan sumber yang telah ditentukan. Secara

operasional, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis dalam berkarya, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual.

1.6.2 Bagi Anak 9-10 Tahun

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai budaya terutama lagu-lagu tradisional Jawa Tengah pada anak. Buku dengan ilustrasi dan cerita yang menarik dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik mengenai lagu tradisional. Dengan merancang *audio visual book* dengan teknik *visual storytelling*, diharapkan dapat memberikan alternatif yang menyenangkan bagi anak-anak di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan budaya pop global.

1.6.3 Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

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

1.6.4 Bagi Masyarakat

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat, termasuk orang tua, mengenai budaya, khususnya lagu-lagu tradisional Jawa Tengah. Melalui *audio visual book* dengan pendekatan *visual storytelling*, karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif media yang menyenangkan dalam memperkenalkan budaya kepada masyarakat di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan budaya populer global.