

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lagu daerah merupakan salah satu warisan budaya yang mengandung nilai moral dan kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Di Jawa Barat, lagu-lagu daerah seperti *Manuk Dadali*, *Bubuy Bulan*, *Cing Cangkeling*, dan *Tokécang* telah menjadi bagian dari identitas budaya Sunda yang mencerminkan kehidupan masyarakatnya. Lagu-lagu tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai seperti kebersamaan, kerja sama, dan rasa syukur terhadap Tuhan dan sesama manusia (Istiqomah dkk., 2024). Sayangnya, perkembangan teknologi dan globalisasi telah menggeser minat anak-anak terhadap lagu daerah. Lagu-lagu tradisional yang dulunya akrab di telinga kini mulai ditinggalkan karena tidak lagi dianggap relevan dengan dunia anak modern (Aprilani, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa eksistensi lagu daerah di Jawa Barat mulai menghadapi tantangan serius dalam upaya pelestarian dan pewarisan nilai budayanya.

Salah satu lagu yang akan diteliti adalah lagu daerah Sunda, yaitu *Tokécang* karya R.C. Hardjosoebroto sebagai Tokoh Nasional yang dikenal di bidang Seni Karawitan dan Seni Tembang. Lagu *Tokécang* memuat pesan moral yang kuat tentang pentingnya menjauhi sifat serakah, yang merupakan nilai sosial utama dalam budaya Sunda (Yulianti, 2022). Dibandingkan dengan lagu Sunda lainnya yang lebih bersifat simbolik, romantis, atau patriotik, lagu

Tokécang memiliki nilai-nilai positif terutama mengajarkan nilai moral dalam berbagi yang sangat cocok apabila ditanamkan kepada anak. Dalam liriknya: “*Tokécang bala gendir tosblong / Angeun kacang sapariuk kosong*” (*Tokécang bala gendir bolong / sayur kacang sepanci kosong*). Jika diceritakan, ada Tokék yang mengambil sayur kacang hingga habis *sapariuk* (sepanci penuh), tindakan ini melambangkan kerakusan atau keserakahan (Kumparan.com, 2023).

Lagu-lagu tradisional seperti *Tokécang* sering kali hanya digunakan sebagai materi nyanyian tanpa penjelasan makna di balik liriknya. Menurut Perancangan oleh Ridwan dkk, pembelajaran seni budaya di sekolah dasar cenderung berfokus pada aspek performatif seperti menyanyi atau menirukan lagu, bukan pada pemahaman nilai moral yang terkandung di dalamnya (Ridwan dkk., 2022). Akibatnya, potensi lagu daerah sebagai sarana pendidikan karakter belum dimanfaatkan secara optimal sehingga pemahaman anak terhadap makna dan nilai moral yang terkandung dalam lagu daerah tidak tersampaikan secara utuh kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di salah satu sekolah dasar di Kuningan, Jawa Barat (2025), diketahui bahwa pembelajaran lagu daerah masih disampaikan secara verbal dan cenderung monoton sehingga anak kesulitan memahami nilai-nilai moral yang bersifat abstrak. Sebagian besar siswa tidak mengenal lagu *Tokécang* maupun makna yang terkandung di dalamnya karena lebih banyak terpapar lagu-lagu populer dari TikTok dan YouTube.

Media pembelajaran yang digunakan saat ini sebenarnya sudah ada, namun kurang efektif dalam menerjemahkan nilai moral lagu daerah ke dalam

bentuk visual yang naratif dan mudah dipahami oleh anak. Nilai moral dalam lagu *Tokécang* umumnya belum disajikan secara visual dan kontekstual sehingga anak hanya mengenal lagu sebagai nyanyian tanpa memahami pesan di baliknya. Hal tersebut sejalan dengan perancangan oleh Azis dkk, yang menunjukkan bahwa media cerita bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan pembentukan karakter anak apabila nilai moral disajikan melalui visual dan alur cerita yang jelas (Azis dkk., 2022).

Oleh karena itu, buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang* menjadi media yang dibutuhkan untuk dikembangkan, karena mampu membantu siswa memahami pesan moral berbagi dan anti-keserakahan dengan cara yang menyenangkan melalui media visual sekaligus memperkuat pelestarian budaya lokal di era digital. Dengan demikian perancangan ini akan berfokus pada buku cerita bergambar yang berjudul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda ‘Tokécang’ Untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi Untuk Anak Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Nilai moral berbagi dan anti-keserakahan yang terkandung dalam lagu daerah Sunda *Tokécang* belum terkomunikasikan secara efektif kepada anak sekolah dasar dalam bentuk visual dan naratif yang sesuai dengan cara belajar mereka.
2. Pembelajaran lagu daerah di sekolah dasar masih didominasi pendekatan verbal dan performatif (menyanyi dan menghafal), sehingga kurang

membantu anak dalam memahami makna dan pesan moral lagu secara mendalam.

3. Media pembelajaran lagu daerah yang digunakan saat ini belum banyak memanfaatkan pendekatan visual berbasis *storytelling* yang mampu menerjemahkan struktur makna lagu ke dalam bahasa visual anak.
4. Belum terdapat perancang buku cerita bergambar yang secara sistematis menerjemahkan struktur makna lagu *Tokécang* menjadi media visual-naratif sebagai sarana penguatan pemahaman nilai moral berbagi untuk anak sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep visual desain buku cerita bergambar yang mampu menerjemahkan anti-keserakahan dan nilai moral berbagi dalam lagu *Tokécang* agar mudah dipahami anak sekolah dasar?
2. Bagaimana strategi visualisasi buku cerita bergambar melalui ilustrasi, karakter, dan alur cerita yang efektif untuk mengomunikasikan anti-keserakahan dan nilai moral berbagi berbasis lagu daerah *Tokécang*?

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan Audiens

Audiens utama dari perancangan ini adalah anak-anak sekolah dasar kelas 5-6 dengan rentang usia 10–12 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dasar sesuai teori perkembangan kognitif Piaget (tahap operasional konkret akhir).

Audiens sekunder mencakup guru Bahasa Sunda dan orang tua sebagai pendamping dalam proses pembelajaran budaya dan karakter anak.

2. Batasan Geografis

Perancangan ini difokuskan pada wilayah Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, sebagai representasi daerah yang masih menerapkan pembelajaran Bahasa Sunda di sekolah dasar. Fokus geografis ini juga mempertimbangkan konteks lokal budaya Sunda yang menjadi dasar perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu *Tokécang*.

3. Batasan Materi

Materi yang diangkat dalam buku cerita bergambar ini terbatas pada lagu daerah Sunda *Tokécang*, dengan penekanan pada nilai moral berbagi dan anti-keserakahan. Difokuskan pada interpretasi makna lirik dan nilai moral yang terkandung di dalamnya.

4. Batasan Media

Media utama yang dirancang adalah buku cerita bergambar (*picture book*) dalam format cetak. Perancangan mencakup elemen visual seperti karakter, ilustrasi, layout, warna, dan tipografi yang disesuaikan dengan dunia anak-anak.

5. Batasan Konseptual

Proyek ini fokus pada penggabungan unsur budaya lokal dengan pendekatan visual-naratif untuk membantu anak memahami makna dan pesan moral yang terkandung dalam lagu *Tokécang*. Perancangan buku

cerita bergambar ini fokus pada penerjemahan makna lagu ke dalam bentuk cerita visual yang edukatif, menarik, dan kontekstual bagi anak di era digital. Karya ini tidak bertujuan untuk mengukur perubahan perilaku anak secara jangka panjang atau melakukan evaluasi kuantitatif terhadap penerapan nilai moral, melainkan fokus pada proses pemahaman makna lagu melalui media visual sebagai sarana edukasi dan pengenalan nilai budaya.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep visual desain buku cerita bergambar yang mampu menerjemahkan anti-keserakahan dan nilai moral berbagi dalam lagu *Tokécang* agar mudah dipahami anak sekolah dasar.
2. Menghasilkan visualisasi buku cerita bergambar melalui ilustrasi, karakter, dan alur cerita yang efektif untuk mengomunikasikan anti-keserakahan dan nilai moral berbagi berbasis lagu daerah *Tokécang*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang* diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam ranah ilustrasi dan media pembelajaran anak berbasis budaya lokal. Proyek ini dapat menjadi acuan dalam penerapan teori desain visual dan komunikasi edukatif yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan nilai budaya. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat

memperkaya literatur akademik mengenai penggunaan media visual naratif untuk menanamkan nilai moral pada anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa Sekolah Dasar

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui visual dan cerita. Siswa dapat memahami makna serta nilai moral berbagi dalam lagu *Tokécang* secara lebih konkret dan tidak hanya melalui hafalan. Penyajian visual juga meningkatkan minat anak terhadap lagu daerah dan budaya Sunda, sekaligus menumbuhkan karakter sosial seperti kepedulian dan anti-keserakahan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.

b) Bagi Guru

Bagi guru, media ini menjadi sarana pendukung pembelajaran Bahasa Sunda dan pendidikan karakter yang lebih interaktif. Guru dapat menjelaskan makna lagu daerah dengan lebih mudah dan kontekstual karena telah divisualisasikan dalam bentuk cerita. Media ini juga mempermudah penyampaian contoh perilaku dan nilai moral secara konkret, serta dapat dimanfaatkan sebagai bahan tambahan dalam kegiatan literasi dan pembelajaran berbasis budaya lokal.

c) Bagi Perancang Lain

Bagi perancang lain, hasil perancangan ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya

lokal, khususnya adaptasi lagu daerah menjadi media visual-naratif. Perancangan ini juga memberikan contoh penerapan teori perkembangan kognitif dan desain komunikasi visual dalam media edukatif, serta membuka peluang perancangan lanjutan seperti pengembangan modul guru, atau media digital lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

- 3.1 Metode Perancangan
- 3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran