

VISUALISASI LIRIK LAGU “LIR ILIR” UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS METODE *DOUBLE DIAMOND*

VISUALIZATION OF “LIR ILIR” LYRICS FOR CHILDREN BASED ON DOUBLE-DIAMOND METHOD

Abi Senoprabowo¹, Altius Jordan², Ryan Mujiyanto³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro¹
abiseno.p@gmail.com¹

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro²
altius.jordan@gmail.com²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro³
ryanmujiyanto2210@gmail.com³

ABSTRACT

“Lir Ilir”, a folk song composed by Sunan Kalijaga, contains righteous meaning that teaches life lessons to human beings. The development of technology and information at the present time has triggered Indonesian children to be closer to and familiar with foreign cultures which may bring about negative impact on the preservation of Indonesian culture. Indonesian children become more familiar with foreign language songs rather than with Indonesian folk songs. Accordingly, the values of local culture may diminish over time when children tend to appreciate other cultures than their own one. The current study aims to create a visualization design of the lyrics of “Lir Ilir” as a complementary media of recognizing folk song to appeal mainly to children. The study employs Double Diamond design method approach. At the development phase, the cost-benefit matrix is used as a validation tool. The study results in four illustration posters employing the illustration styles of realistic, cute childlike, and spread illustrations in accordance with parts of stanzas in “Lir Ilir” lyrics. The visualization design of “Lir Ilir” may help Indonesian children to recognize, understand, and interpret the values of local cultures in Indonesia. Lyrics of Lir Ilir is one of the examples providing this purpose.

Key words: visualization of lyrics, folk songs, “Lir Ilir”.

ABSTRAK

Lagu daerah *Lir Ilir* adalah lagu yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga yang memiliki makna yang luhur yaitu untuk mengajarkan teladan hidup kepada masyarakat. Perkembangan teknologi informasi memudahkan anak-anak Indonesia mengenal kebudayaan asing yang berdampak negatif terhadap kelestarian budaya Indonesia. Sebagian besar anak-anak Indonesia lebih mengenal lagu-lagu berbahasa asing dibandingkan dengan lagu daerah. Kebudayaan daerah akan terkikis jika anak-anak lebih mengapresiasi kebudayaan lain dibandingkan mengapresiasi kebudayaannya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain visualisasi lirik lagu *Lir Ilir* sebagai media pendamping agar anak-anak tertarik untuk mengenal lagu daerah khususnya lagu *Lir Ilir*. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode perancangan *Double Diamond*. Pada tahap *develop*, matriks *cost benefit* digunakan sebagai alat validasi. Hasil dari penelitian ini berupa empat poster ilustrasi sesuai penggalan bait lirik lagu *Lir Ilir* dengan menggunakan gaya ilustrasi realistik, *cute childlike*, dan *spread illustrations*. Perancangan visualisasi lagu *Lir Ilir* ini diharapkan dapat membantu anak-anak

¹ Abi Senoprabowo adalah seorang pengajar di Universitas Dian Nuswantoro Semarang, desainer grafis dan desainer multimedia di Glugu Kreatif Media, asesor kompetensi di LSP Animedia, dan pengelola jurnal Andharupa, yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Magister Desain ITB dengan konsentrasi Digital Media. Penulis menggeluti bidang desain komunikasi visual dan multimedia.

² Altius Jordan adalah seorang mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Penulis menggeluti bidang ilustrasi dan komunikasi visual.

³ Ryan Mujiyanto adalah seorang mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Penulis menggeluti bidang periklanan, desain grafis, dan komunikasi visual.

Indonesia mengenal, memahami, dan memaknai nilai-nilai budaya lokal di Indonesia, salah satunya melalui lirik lagu *Lir Ilir* ini.

Kata kunci: visualisasi lirik lagu, lagu daerah, *Lir Ilir*.

PENDAHULUAN

Lagu daerah merupakan budaya warisan leluhur yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan secara luas. Setiowati (2020) menyampaikan bahwa lagu daerah adalah lagu yang berasal dari wilayah budaya tertentu yang dinyatakan dalam bentuk syair atau lirik berdasarkan bahasa wilayah tersebut dengan ide penciptaannya berdasarkan atas budaya dan adat istiadat daerah tersebut. Lagu daerah juga mengandung suatu makna positif sebagai pesan moral kehidupan sehari-hari untuk masyarakat setempat. Lagu daerah dapat berupa lagu rakyat maupun lagu-lagu ciptaan baru. Berbagai lagu daerah terdapat di Indonesia, misalnya lagu *Kampuang nan Jauh di Mato* dari Sumatera Barat, *Tokecang* dari Jawa Barat, *Ampar Ampar Pisang* dari Kalimantan Selatan, *Yamko Rambe Yamko* dari Papua, *Anging Mamiri* dari Sulawesi Selatan, dan lain sebagainya.

Jawa Tengah sebagai salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan warisan budaya, juga memiliki warisan budaya berupa lagu daerah yang cukup banyak jumlahnya. Salah satunya adalah lagu *Lir Ilir*. Lagu *Lir Ilir* merupakan salah satu lagu Jawa yang diciptakan oleh Raden Said atau dikenal sebagai Sunan Kalijaga (Mulyono, 2020). Lagu *Lir Ilir* diciptakan sebagai bagian dari dakwah Islam pada masyarakat Jawa. Lagu *Lir Ilir* diperkirakan diciptakan oleh Sunan Kalijaga pada akhir abad 15 Masehi. Seiring dengan berkembangnya waktu, lagu *Lir Ilir* mulai dinyanyikan masyarakat Jawa, terutama anak-anak. Makna utama lagu *Lir Ilir* menurut Chodjim pada Paaneah, Sunardi, & Wuryani (2019) adalah tidak hanya sekedar mengajak masyarakat agar memeluk agama Islam, akan tetapi juga mengajak masyarakat untuk menjalani hidup dengan lebih taat kepada pencipta-Nya dan memaksimalkan kehidupan untuk *ma'rifat bil Allah* (mengetahui Allah secara mendalam).

Kemajuan teknologi dan globalisasi membuat banyak budaya asing mudah masuk ke Indonesia. Adanya teknologi informasi yang berkembang pesat seperti media internet dan media sosial memudahkan seseorang mengenal kebudayaan asing. Kemudahan tersebut berdampak negatif terhadap kelestarian budaya Indonesia. Susan Hasiani mengatakan sebagian

besar anak usia dini lebih mengenal lagu-lagu berbahasa asing dibandingkan dengan lagu daerah di tanah air (Indriani, 2018). Kebudayaan sendiri akan terkikis jika seseorang lebih mengapresiasi kebudayaan lain dibandingkan mengapresiasi kebudayaannya sendiri (Pitriani, 2018). Dampaknya adalah kesenian dan kebudayaan Indonesia tidak populer dan terkesan kuno, sehingga anak-anak tidak bersedia melestarikannya. Hal ini dapat terlihat pada anak-anak sekarang ini yang lebih menyukai lagu-lagu modern seperti lagu pop, dangdut, barat, dan k-pop dibandingkan dengan lagu daerah. Apabila hal ini dilakukan secara terus-menerus, lagu daerah akan makin terlupakan oleh anak-anak.

Lagu daerah sudah seharusnya diperkenalkan sejak dini kepada generasi muda, karena dalam tembang atau lagu daerah terdapat banyak makna dan teladan yang diperoleh, seperti salah satunya terkandung dalam lirik lagu *Lir Ilir*. Penyampaian lagu yang selama ini menggunakan suara atau audio, dapat juga disampaikan dalam bentuk atau media lain seperti ilustrasi, buku cerita, *game*, animasi, dan bentuk-bentuk visual lainnya. Penelitian yang pernah dilakukan tentang penyampaian lagu *Lir Ilir* menggunakan media alternatif antara lain menggunakan media buku ilustrasi interaktif yang dilakukan oleh Siddiqi (2019). Perancangan buku ilustrasi ini menarik karena dapat menjelaskan makna dari lagu *Lir Ilir* ini dengan baik.

Ilustrasi sendiri adalah hasil terjemahan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual, menghasilkan visualisasi yang tetap memiliki nilainya yang sama dengan konsep yang diwakilinya (Maharsi, 2016). Ilustrasi juga berisi pesan atau makna yang ingin disampaikan pencipta ilustrasi secara kreatif dalam bentuk gambar atau gambar dan tulisan. Visualisasi dengan menggunakan teknik ilustrasi akan mudah diterima oleh anak-anak karena memiliki nilai estetis (keindahan) dan sifat memperjelas tulisan sehingga konsep atau ide yang disampaikan akan menjadi lebih indah dan mudah dimengerti.

Buku ilustrasi sendiri merupakan kesatuan cerita dengan gambar-gambar yang memiliki fungsi sebagai pendukung cerita yang membantu proses pemahaman terhadap isi buku. Karena

berbentuk buku, maka buku ilustrasi bersifat kompleks dan mendetail sehingga buku ilustrasi lagu *Lir Ilir* memiliki kelemahan. Kelemahan buku ilustrasi lagu *Lir Ilir* ini adalah harus dibaca dengan seksama dan membutuhkan waktu yang lama. Salah satu masalah yang ada di masyarakat kita adalah sifat malas membaca karena membaca dianggap sebagai suatu pemborosan waktu (Nurgiyantoro, 2010). Anak-anak sendiri cenderung malas untuk membaca buku karena tidak suka melakukan kegiatan membaca secara lama.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, diperlukan sebuah media baru yang dapat digunakan untuk menyampaikan makna lagu *Lir Ilir* dalam bentuk visual ilustrasi dan tulisan tetapi tidak dalam bentuk yang kompleks. Bentuk media baru yang dihasilkan dapat melengkapi penelitian yang sudah ada dan dapat dijadikan alternatif media penyampaian makna lirik lagu *Lir Ilir* tersebut. Lirik lagu *Lir Ilir* dapat disampaikan terpisah dalam beberapa bagian sehingga akan mudah dipahami oleh anak-anak.

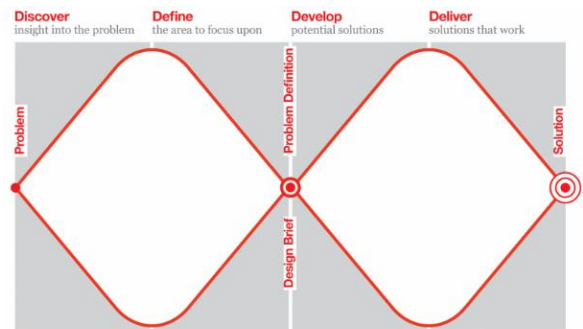
Visualisasi lagu *Lir Ilir* yang fokus pada satu bagian lirik akan membuat media ini dapat disebarkan di berbagai tempat dengan mudah sehingga masyarakat, terutama anak-anak, dapat mengenal makna lirik lagu *Lir Ilir* ini secara visual dan mengetahui maksud yang ingin disampaikan oleh pencipta lagu secara lebih masif. Visualisasi yang dihasilkan tetap berbentuk campuran antara gambar dan teks agar anak-anak dapat terbantu dalam melakukan kolerasi antara visual dan makna lagu tersebut. Teknik ilustrasi dipilih sebagai media pengenalan lagu *Lir Ilir* karena belum ada yang melakukan perancangan tersebut. Perancangan visualisasi lagu *Lir Ilir* ini merupakan upaya pelestarian lagu daerah, khususnya di Jawa Tengah, yang sarat dengan makna serta pesan moral yang dalam. Dalam konteks masa depan, generasi muda diharapkan dapat memertahankan falsafah dan cita-cita leluhur terdahulu sebagai bentuk cinta terhadap tanah air Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan metode perancangan yang digunakan adalah metode *Double Diamond* dari The British Design Council (2015). Metode *Double Diamond* digunakan karena memiliki pendekatan proses kreatif yang dimulai dengan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide dan opsi-opsi terlebih dulu (berpikir divergen) yang kemudian digunakan untuk menetapkan solusi terbaik (berpikir konvergen).

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan dengan mengamati fenomena-fenomena yang memengaruhi permasalahan pada penelitian ini. Data yang terkumpul akan menjadi landasan dari penelitian dan perancangan visualisasi lirik lagu *Lir Ilir*.

Dalam metode *Double Diamond*, proses perancangan dilakukan dalam dua kali tahapan. Tahap pertama adalah untuk mendefinisikan masalah (*Discover* dan *Define*) dan tahap kedua adalah untuk menemukan solusi (*Develop* dan *Deliver*). Berikut tahapan dari metode *Double Diamond*.



Gambar 1. Bagan Metode *The Double Diamond*
(Sumber: The British Design Council, 2015)

1. *Discover* adalah proses penemuan permasalahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dialami adalah visualisasi lirik lagu *Lir Ilir* dengan target audiens anak-anak. Proses penemuan permasalahan dilakukan dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi kepada anak-anak (riset pengguna). Data yang dicari adalah menangkap fenomena-fenomena yang muncul. Data yang terkumpul akan didokumentasikan secara tidak terstruktur.
2. *Define* adalah tahap menentukan masalah mana yang akan diselesaikan dari tahap *Discover*. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset yang telah didokumentasikan. Lalu data yang diperoleh akan diolah, dikelompokkan dan dianalisis. Pada tahap ini, solusi yang akan dipilih adalah berdasarkan pendekatan HMW (*How Might We*) yaitu solusi mana yang paling mungkin untuk dilakukan. Hasil akhir dari tahap ini adalah *final brief* dari desain visualisasi lirik lagu *Lir Ilir* yang akan dikerjakan dengan target audiens anak-anak.
3. *Develop* merupakan proses pengembangan solusi dengan pengumpulan ide-ide kreatif. Tahap ini akan merubah *final brief* menjadi

visualisasi desain. Proses visualisasi dilakukan melalui teknik *brainstorming*. Pada tahap ini akan dihasilkan desain ilustrasi lirik lagu *Lir Ilir*. Tahap ini dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Pada evaluasi desain akan dilakukan validasi dengan melibatkan validator Bapak Khamadi, M.Ds. sebagai desainer, ilustrator, dan pengajar desain komunikasi visual yang hasilnya akan dimasukkan ke dalam tabel penilaian desain.

4. *Deliver* merupakan tahap akhir perancangan yang menghasilkan final desain dan *mockup* sebagai jawaban dari masalah yang ada dari tahap *Define*. Pada tahap akhir metode *Double Diamond* ini, sebuah produk akan difinalisasi sehingga siap didistribusikan ke target audiens yaitu anak-anak. Di tahap inilah final desain dan prototipe produk (*mockup*) desain ilustrasi lirik lagu *Lir Ilir* bukan mutlak dapat memecahkan masalah, namun cukup sampai produk yang memenuhi kriteria MVP (*Minimum Viable Product*), yaitu produk dengan fungsi minimal yang dapat memecahkan masalah awal sebagai pendamping dalam pengenalan lagu *Lir Ilir* kepada anak-anak.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Sesuai dengan metode *Double Diamond* yang diterapkan dalam proses perancangan visualisasi lirik lagu *Lir Ilir*, pembahasan pada bagian ini terdiri dari (1) *Discover*, (2) *Define*, (3) *Develop*, dan (4) *Deliver*.

Discover

Dalam tahap awal ini, permasalahan yang akan dicari diawali dengan mencari data mengenai lirik lagu *Lir Ilir* dengan target audiens anak-anak. Data awal yang diperoleh adalah mengenai sejarah lagu *Lir Ilir* yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga. Beberapa sumber menyatakan pencipta lagu *Lir Ilir* adalah Sunan Kalijaga, meskipun anggota Wali Songo yang lain juga memiliki peran dalam menciptakan lagu sebagai media dakwah menggunakan media Wayang Kulit (Yaqin, 2018). Alasan mendasar bahwa dakwah menggunakan media lagu adalah agar tidak menabrak budaya yang ada pada masyarakat saat itu yaitu budaya Hindu-Budha.

Lagu yang diciptakan memiliki makna tersirat yang terkesan sederhana, namun memiliki makna yang dalam apabila dilakukan pendalaman. Melalui lagu *Lir Ilir* ini, Sunan Kalijaga mencoba mengajak masyarakat untuk memperbaiki kualitas moral tetapi dikemas untuk tidak menimbulkan konflik.

Lirik lagu *Lir Ilir* ini bersumber pada buku Kumpulan Lagu Daerah (G. & Yanti, 2007) dengan bentuk lirik seperti pada Gambar 2. Translasi lagu ke dalam Bahasa Indonesia diambil dari penelitian Mulyono (2020) dan Mukhlisin (2019). Untuk makna lagu diambil dari penelitian Yaqin (2018).

Gambar 2. Lirik lagu *Lir Ilir*
(Sumber: William G. & Lay K. Yanti, 2007)

Tabel 1. Lirik Lagu *Lir Ilir* berserta Maknanya

Bait	Lirik Asli	Translasi Bahasa Indonesia	Makna
1.	<i>Lir ilir, lir ilir Tandure wis sumilir Tak ijo royo-royo tak senggo temanten anyar</i>	Bangunlah, bangunlah! Tanaman sudah bersemi Demikian menghijau Bagaikan pengantin baru	Ajakan untuk sadar beragama bahwa waktu terus berganti. Jangan lalai karena akan mengalami kerugian. Dengan iman yang subur karena dirawat dengan baik maka memancarkan sinar yang benderang bagai kehidupan pengantin baru yang penuh kebahagiaan.
2.	<i>Cah angon-cah angon Penekno blimbing kuwi Lunyu-lunyu yo penekno Kanggo mbasuh dodotiro</i>	Anak gembala - anak gembala Panjatlal (pohon) belimbing itu! Biar licin tetaplal kau panjat Untuk membasuh pakaianmu	Manusia sebagai makhluk sempurna memiliki akal dan nafsu. Nafsu harus dikendalikan karena kalau tidak terkendali bisa merusak. Hendaknya manusia mengendalikan diri dengan cara melakukan lima rukun Islam yaitu syahadat, salat, zakat, puasa dan haji. Jika kelima rukun Islam tersebut dilaksanakan dengan baik, maka hati akan menjadi bersih.
3.	<i>Dodotiro-dodotiro Kumitir bedhah ing pinggir Dondomono jlumatono Kanggo sebo mengko sore</i>	Pakaianmu, pakaianmu Terkoyak-koyak di bagian samping Jahitlah, Benahilah! Untuk menghadap nanti sore	Agama akan rusak jika seorang manusia melakukan kemungkaran. Jika melakukan kemungkaran harus segera diperbaiki sebagai bekal untuk menghadap Allah kelak di akhirat.
4.	<i>Mumpung padhang rembulane Mumpung jembar kalangane Yo surako surak iyo</i>	Mumpung bulan bersinar terang Mumpung banyak waktu luang Ayo bersoraklah dengan sorakan iya	Segerakan bertaubat karena masih muda, masih sehat, masih ada waktu dan masih diberi kesempatan. Berbahagia karena akan memperoleh pahala yang berupa surga.

(Sumber: William G. & Yanti (2007), Mulyono (2020), Mukhlisin (2019), Yaqin (2018))

Hasil observasi terhadap target audiens anak-anak didapati bahwa anak-anak sangat suka menonton dan hafal lagu dari film animasi kartun seperti *Coco Melon* dan *Tayo The Little Bus*. Kartun disukai oleh anak-anak karena menggunakan ciri khas warna-warna yang cerah, tema atau pesan sederhana yang mudah untuk dipahami anak-anak. Anak-anak dapat dengan mudah terpicat dan terdistraksi apabila melihat warna yang cerah dan gambar yang sederhana pada kartun.

Fenomena lain yang ditemukan adalah anak-anak lebih mengenal lagu-lagu berbahasa asing dibandingkan dengan lagu daerah di tanah air. Anak-anak tidak terbiasa mendengar lagu daerah karena mereka jarang menjumpai lagu-lagu daerah di media televisi dan Youtube. Penyebab lain anak-anak jarang mendengarkan lagu daerah adalah karena peran orang tua dalam memperdengarkan lagu daerah berkurang. Orang tua lebih mudah memperkenalkan lagu-lagu yang bukan berbahasa daerah dikarenakan orang tua muda kurang atau terbatas dalam memiliki

kemampuan berbahasa daerah maupun dalam memahaminya.

Fenomena lain yang ditemukan adalah lagu daerah jarang dinyanyikan anak-anak karena banyak lagu daerah dinyanyikan secara berkelompok bersamaan dengan melakukan permainan tradisional. Oleh karena itu, lagu daerah mulai jarang dinyanyikan karena harus berkelompok dalam menyanyikannya. Fenomena selanjutnya adalah pengenalan lagu daerah di sekolah juga kurang. Pengenalan sebuah lagu daerah kepada anak selama masa sekolah mungkin hanya dilakukan sekali selama masa sekolah dasar. Selain itu menurut beberapa literasi ditemukan bahwa anak-anak hanya mampu fokus belajar kurang dari 30 (tiga puluh) menit.

Define

Berdasarkan tahap *discover* yang telah dilakukan secara divergen, maka pada tahap *define* ini dilakukan proses penelaahan dari data yang telah didapatkan secara konvergen agar di-

peroleh sebuah solusi atas permasalahan yang ada. Dari data yang didapatkan, maka solusi yang menurut pendekatan HMW (*How Might We*) dapat dilakukan adalah dengan membuat visualisasi lirik lagu *Lir Ilir* untuk anak-anak yang dibuat per bagian bait agar mudah dipahami karena anak hanya dapat fokus pada suatu hal kurang dari 30 menit.

Visualisasi yang akan digunakan adalah menggunakan gaya kartun karena anak-anak menyukai gaya visual kartun. *Layout* yang digunakan adalah gaya *spread illustrations* yaitu membaurkan antara gambar dan teks dalam satu halaman (Ferreira, 2020). Visualisasi masih menggunakan teks agar anak lebih memahami lirik lagu *Lir Ilir*. Teks ini juga dapat berfungsi sebagai alat bantu orang tua untuk menjelaskan ke anak-anak apabila anak-anak belum bisa membaca.

Gaya kartun yang digunakan adalah gaya kartun *cute childlike* yang dipadukan dengan gaya kartun realistik. Gaya visual ini dipilih karena dapat menampilkan gaya visual yang lucu dan menggunakan warna yang cerah agar anak-anak mudah tertarik. Karakter dan *setting* yang akan diilustrasikan akan mengacu pada kehidupan petani yang ada di desa. Pemilihan petani sebagai karakter dan *setting* tempat persawahan adalah agar anak mudah mengkolerasikan sesuai dengan lirik lagu *Lir Ilir*. Selain itu, seorang petani juga memiliki penggambaran sebagai orang yang memiliki daya juang dan *spirit* yang tinggi dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya, serta berani untuk mengatasi cobaan dengan berbekal keteladanan dan penanaman nilai-nilai religius, sosial, ekonomi, politik dan budaya (Ngadhimah & Hariroh, 2017).

Visualisasi yang dihasilkan akan direalisasikan ke dalam media poster agar mudah menjangkau target audien secara masif. Poster juga merupakan media yang murah dan mudah untuk diproduksi. Jumlah ilustrasi yang dihasilkan berjumlah empat buah ilustrasi sesuai dengan jumlah penggalan bait pada naskah lirik lagu *Lir Ilir*.

Develop

Proses pengembangan desain selanjutnya dilakukan dengan merubah *final brief* yang dihasilkan dari tahap *define* menjadi ilustrasi visualisasi lirik lagu *Lir Ilir*. Secara garis besar, visualisasi yang dihasilkan akan berjumlah empat buah ilustrasi dengan gaya kartun realistik, *cute childlike*, dan *spread illustrations*. Warna yang digunakan adalah warna cerah, serta karakter dan

setting tempat yang digunakan adalah kehidupan petani di sawah. Berikut ini merupakan hasil visualisasi berdasarkan penerjemahan *brief* yang dihasilkan.

1. Ilustrasi bait pertama



Gambar 3. Ilustrasi Lirik Lagu *Lir Ilir* Bait Pertama

Ilustrasi yang terlihat pada Gambar 3 merupakan penerjemahan visual dari lirik bait pertama yaitu “*Lir ilir, lir ilir tandure wis sumilir Tak ijo royo-royo tak senggo temanten anyar*”. Makna dari bait kedua yaitu ajakan untuk sadar beragama bahwa waktu terus berganti. Jangan lalai karena akan mengalami kerugian. Iman yang subur karena dirawat dengan baik akan memancarkan sinar yang benderang bagai kehidupan pengantin baru yang penuh kebahagiaan.

Makna tersebut di atas memunculkan ilustrasi sepasang suami istri yang bekerja sebagai petani di sawah. Mereka merawat tanaman yang diibaratkan sebagai iman. Sang petani sedang memandang ke arah matahari yang sedang bersinar terang dengan tersenyum bahagia. Sang petani tersenyum bahagia karena ia bersama pasangannya dan merasa senang karena tanamannya subur. *Setting* waktu yang digambarkan adalah pagi hari yang bersinar cerah sebagai gambaran kebahagiaan awal kehidupan.

2. Ilustrasi bait kedua



Gambar 4. Ilustrasi Lirik Lagu *Lir Ilir* Bait Kedua

Ilustrasi seperti terlihat pada Gambar 4 merupakan penerjemahan visual dari lirik bait kedua yaitu “*Cah angon-cah angon penekno blimbing kuwi Lunyu-lunyu yo penekno kanggo mbasuh dodotiro*”. Makna dari bait kedua yaitu manusia sebagai makhluk sempurna memiliki akal dan nafsu. Nafsu harus dikendalikan karena kalau tidak terkendali bisa merusak. Hendaknya manusia mengendalikan diri dengan cara melakukan lima rukun Islam yaitu syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji yang dilambangkan dengan buah belimbing. Jika kelima rukun Islam tersebut dilaksanakan dengan baik, maka hati akan menjadi bersih.

Makna yang terdapat pada bait kedua tersebut diterjemahkan dalam ilustrasi berupa dua orang anak remaja yang sedang berjuang memetik buah belimbing. Dua orang ini adalah penggambaran dari akal dan nafsu. Kedua hal ini harus kita kendalikan agar tidak rusak. Pengendalian ini harus diperjuangkan dengan sungguh-sungguh. Pengendalian dapat dilakukan dengan lima rukun Islam yang digambarkan dengan buah belimbing. Karena untuk mendapatkan buah belimbing ini susah, maka diperlukan kerjasama yang baik antara akal dan nafsu. *Setting* waktu yang digambarkan adalah siang hari yang terik sebagai gambaran kehidupan

yang penuh peluh dan usaha karena siang hari biasanya bersuhu panas.

3. Ilustrasi bait ketiga



Gambar 5. Ilustrasi Lirik Lagu *Lir Ilir* Bait Ketiga

Ilustrasi pada Gambar 5 merupakan penerjemahan visual dari lirik bait ketiga, yaitu “*Dodotiro-dodotiro kumitir bedhah ing pinggir. Dondomono jlumatono kanggo sebo mengko sore*”. Makna dari bait kedua adalah agama akan rusak jika seorang manusia melakukan kemungkaran. Jika melakukan kemungkaran maka harus segera diperbaiki yang akan menjadi bekal untuk menghadap Allah kelak di akhirat.

Makna yang terdapat pada bait ketiga tersebut diterjemahkan dalam ilustrasi berupa seorang petani yang sedang memikul hasil panen. Sang petani memikul dengan pakaian yang bersih dan tidak sobek. Pakaian yang tidak sobek dan bersih merupakan penggambaran bahwa seseorang harus merawat diri dari kemungkaran. Sang petani berjalan ke kanan sebagai penggambaran menuju ke akhirat. Hal ini menunjukkan bahwa dalam perjalanan ke akhirat orang harus membawa bekal yang banyak. Bekal yang dibawa berupa pahala dan tidak ada kemungkaran. *Setting* waktu yang digambarkan adalah sore hari yang cerah sebagai gambaran kebahagiaan menuju ke akhirat karena bekal pahala dan tidak ada kemungkaran yang dibawa.

4. Ilustrasi bait keempat



Gambar 6. Ilustrasi Lirik Lagu *Lir Ilir* Bait Keempat

Ilustrasi pada Gambar 6 merupakan penerjemahan visual dari lirik bait keempat, yaitu “*Mumpung padhang rembulane Mumpung jembar kalangane. Yo surako surak iyo*”. Makna dari bait keempat yaitu segeralah bertaubat karena masih muda, masih sehat, masih ada waktu, dan

masih diberi kesempatan; berbahagia karena akan memperoleh pahala yang berupa surga.

Makna yang terdapat pada bait keempat tersebut diterjemahkan dalam ilustrasi berupa suasana malam hari sebuah tanah lapang yang sunyi. Tanah lapang yang luas adalah gambaran dari kesempatan usia, sehat, dan waktu yang masih tersedia secara banyak. Suasana malam yang sunyi digunakan sebagai *setting* waktu karena menggambarkan ujung waktu atau akhir. Hal ini untuk menggambarkan bahwa kesempatan akan berakhir, maka jangan selalu merasa kesempatan masih banyak sehingga lupa bahwa kesempatan akan tiba-tiba berakhir. Oleh karena itu manusia disarankan untuk bertobat secepat-cepatnya sehingga kita dipaksa untuk bersorak ria.

5. Validasi desain

Pada tahap evaluasi desain dilakukan validasi dengan melibatkan validator Bapak Khamadi, M.Ds. sebagai seorang desainer, ilustrator, dan pengajar desain komunikasi visual, yang hasilnya dimasukkan ke dalam tabel penilaian desain oleh ahli desain. Evaluasi desain yang dilakukan adalah pada elemen desain (warna, ukuran, ruang, tekstur, bentuk, garis) dan prinsip desain (komposisi, proporsi, skala, *point of interest*, irama, kesatuan, keseimbangan). Berikut adalah hasil dari penilaian desain visualisasi ilustrasi lirik lagu *Lir Ilir*.

Tabel 2. Penilaian Desain Visualisasi Ilustrasi Lirik Lagu *Lir Ilir*

No	Kriteria	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Elemen Desain	Kesesuaian warna yang digunakan?	√				
		Kesesuaian ukuran yang digunakan?	√				
		Kesesuaian ruang yang digunakan?	√				
		Kesesuaian tekstur yang digunakan?			√		
		Kesesuaian bentuk yang digunakan?			√		
		Kesesuaian garis yang digunakan?		√			
2.	Prinsip Desain	Kesesuaian komposisi yang digunakan?	√				
		Kesesuaian proporsi yang digunakan?		√			
		Kesesuaian skala yang digunakan?		√			
		Kesesuaian <i>point of interest</i> yang digunakan?	√				
		Kesesuaian irama yang digunakan?			√		
		Kesesuaian kesatuan yang digunakan?	√				
		Kesesuaian keseimbangan yang digunakan?	√				

Deliver

Hasil dari tahap *develop* adalah perancangan siap untuk didistribusikan ke target audiens yaitu anak-anak. Pada tahap ini, perancangan ini hanya sampai tahap *mock-up*. Distribusi dalam bentuk jadi dapat dilakukan oleh pihak lain yang berminat. Media yang digunakan untuk mendistribusikan visualisasi ilustrasi lirik lagu *Lir Ilir* ini sesuai dengan hasil pada tahap *define* yaitu media poster. Poster ini akan dipasang di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, taman bermain anak, dan taman pendidikan Al Quran. Tempat ini dipilih karena di tempat itulah anak-anak biasa berkumpul untuk belajar dan bermain.

Poster ini dicetak dengan ukuran A2 (42,0 cm x 59,4 cm) dan A3 (29,7 cm x 42 cm). Ukuran ini dipilih karena biasa digunakan untuk mencetak poster di percetakan sehingga harga yang akan diperoleh lebih murah. Jumlah yang dicetak disesuaikan dengan anggaran iklan dari pengiklan. Untuk bahan poster yang digunakan adalah kertas Art Paper. Jenis kertas ini dipilih karena tipis sehingga ringan digunakan. Selain itu, kertas Art Paper juga memiliki efek mengkilap (*glossy*). Tetapi untuk penempatan di luar ruangan akan dilapisi lapisan laminasi lagi agar tidak mudah rusak.



Gambar 7. *Mock-up* Poster Visualisasi Lirik Lagu *Lir Ilir*



Gambar 8. *Mock-up* Penempatan Poster Visualisasi Lirik Lagu *Lir Ilir* di Sekolah Dasar

SIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi yang memudahkan anak-anak mengenal kebudayaan asing berpotensi memberikan dampak negatif terhadap upaya pelestarian budaya Indonesia. Anak-anak pada masa kini yang lebih mengenal lagu-lagu berbahasa asing dibandingkan dengan lagu daerah perlahan-lahan memberikan sumbangannya terhadap proses terkikisnya kebudayaan daerah. Oleh karena itu, berbagai media baru bagi anak-anak pada masa kini yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, ajaran, nilai-nilai budaya daerah, perlu untuk dikembangkan sebagai salah satu upaya untuk melestarikan budaya daerah di Indonesia.

Metode perancangan visualisasi lirik lagu menggunakan metode *Double Diamond* pada penelitian ini menghasilkan empat buah ilustrasi yang sesuai dengan jumlah penggalan bait pada naskah lirik lagu *Lir Ilir* dan makna yang terkandung dalam masing-masing bait tersebut. Metode ini digunakan karena pendekatan proses kreatif yang dimilikinya yang dimulai dengan menghasilkan ide-ide dan opsi-opsi sebanyak mungkin terlebih dulu untuk digunakan dalam menetapkan solusi terbaik. Hal ini sangat membuka kemungkinan dikembangkannya visualisasi lirik-lirik lagu daerah yang sangat bervariasi bagi peneliti-peneliti selanjutnya, baik untuk rancangan visualisasi bagi lirik lagu *Lir Ilir* itu sendiri dengan ilustrasi yang berbeda, maupun bagi lirik-lirik lagu daerah lainnya yang ada di Jawa Tengah maupun daerah-daerah lainnya di Indonesia.

REFERENSI

Ferreira, K. (2020). *Types of Illustrations for Children's Books*. Diakses 24 November, 2021. <https://getyourbookillustrations.com/typ>

- es-of-illustrations-for-childrens-books/
G., William, & Yanti, L. K. (2007). *Kumpulan Lagu Daerah* (5th ed.). Jakarta: Kawan Pustaka.
- Indriani. (4 Maret 2018). Praktisi: anak sekarang lebih kenal lagu asing dibanding lagu daerah. *Antara News*. Diakses dari <https://www.antaranews.com/berita/690225/praktisi-anak-sekarang-lebih-kenal-lagu-asing-dibanding-lagu-daerah>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Malang: Dwi-Quantum.
- Mukhlisin, A. (2019). Pendidikan Karakter Pemimpin melalui Tembang Dolanan (Analisis Tembang Lir-ilir Karya Sunan Kali Jaga). *Jurnal Warna*, 3(1), 41–49.
- Mulyono, M. (2020). Strategi Pendidikan dalam Tembang Lir-Ilir Sunan Kalijaga sebagai Media Dakwah Kultural. *Tadbir: Jurnal Manajemen Dakwah*, 5(1), 51–64.
- Ngadhimah, M., & Hariroh, F. (2017). Pribumisasi Islam melalui Lagu Lir-Ilir Solusi Krisis Modern. *International Conference on Islamic University (ICIU) UIN Antasari Banjarmasin*, 2.
- Nurdiyantoro, B. (2010). Sastra Anak dan Pembentukan Karakter. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3).
- Paaneah, D. Z., Sunardi, S., & Wuryani, E. (2019). Pemahaman Syair Tembang Lir-Ilir Karya Sunan Kalijaga dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VII B SMP Kristen Satya Wacana Salatiga. *Satya Widya*, 35(2), 140–147.
- Pitriani. (2018). *Pembelajaran Lagu Daerah dalam Menanamkan Apresiasi Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Setiowati, S. P. (2020). Pembentukan Karakter Anak pada Lagu Tokecang, Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 172–177.
- Siddiqi, N. N. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tembang “Lir Ilir” sebagai Media Pembentukan Karakter dan Pemahaman Nilai Religius pada Anak*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- The British Design Council. (2015). What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond. Diakses 24 November, 2021. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- Yaqin, M. A. (2018). *Dimensi Spiritual Tembang Lir-Ilir dalam Semiotika Tasawuf*. UIN Sunan Ampel Surabaya.