



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wijarnako (2005, hlm. 47) menyatakan bahwa anak sangat gemar bernyanyi. Karena dalam kegiatan bernyanyi, anak dapat mempelajari sesuatu. Wijanarko menambahkan bahwa konsep akan lebih mudah untuk ditanamkan lewat lagu karena lagu dapat dilantunkan berulang kali. Dengan begitu, sejatinya lagu anak harus mengandung pesan yang positif dan mengajarkan moral baik kepada anak, seperti yang telah diungkapkan Meiliana (2014, hlm 4). Ivanti seorang psikolog anak mengungkapkan bahwa secara garis besar manfaat musik bagi anak diantaranya adalah untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sosial emosional dan bahasa. Hal ini diungkapkannya pada penulis saat wawancara yang dilakukan pada Senin 16 Februari 2015 di Universitas Pembangunan Jaya.

Namun, fakta yang terjadi di Indonesia dewasa ini adalah hilangnya lagu anak sehingga menyanyikan lagu dewasa bagi anak-anak menjadi sebuah tren tersendiri. Fakta ini diperkuat oleh penulis setelah melakukan sebuah wawancara dengan siswa-siswi TKK Tiara Kasih Jakarta. Ditemukan bahwa hanya sebanyak 16,67% (2 dari 12 anak) yang masih menyanyikan lagu anak-anak Indonesia dalam keseharian mereka. Bhacticaksa (2013) angkat suara, beliau menyatakan bahwa anak-anak yang kerap bernyanyi lagu dewasa akan secara langsung maupun tidak langsung meniru gerakan dari *video clip* lagu yang ada. Ivanti juga menambahkan bahwa menurutnya stigma masyarakat yang menghakimi anak

bernyanyi lagu dewasa mampu mempengaruhi perkembangan psikologis anak itu sendiri.

Pemusik sekaligus *composer* Purwacaraka mengaku prihatin dengan perkembangan lagu anak zaman sekarang. Tuturnya permasalahan terbesar pada lagu anak saat ini terletak pada lirik dan jenis musik yang tidak sepadan dengan usia anak sehingga terkesan lebih dewasa dibanding usia anak tersebut (Meiliana, 2014, hlm 3). Tyasrinestu (2013) dikutip dari <http://www.ugm.ac.id> juga menambahkan bahwa fenomena ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan para pendidik sehingga diperlukannya gerakan untuk memunculkan kembali lagu anak di masyarakat.

Fakta lain yang didapatkan dari wawancara yang telah penulis lakukan kepada beberapa orang tua, guru dan siswa-siswi TK di Jakarta dan Tangerang adalah juga didapati bahwa aktivitas monoton dan bermain *gadget* merupakan agenda yang biasa anak lakukan dalam keseharian selain bernyanyi. Kegiatan-kegiatan yang biasa anak lakukan tersebut dapat disatukan melalui sebuah multimedia berupa aplikasi, *website* atau bentuk media interaktif lainnya. Namun, melihat aksesibilitas dan efisiensi serta nilai optimal yang akan dituju, perancangan sebuah aplikasi dengan sistem operasi *Android* menjadi pilihan yang tepat untuk menanggapi fenomena ini. Hal ini juga diperkuat dengan dominasi pasar *Android* yang menempati urutan pertama (59,91%) dan dinobatkan menjadi sistem operasi terlaris di Indonesia (dikutip dalam <http://id.techinasia.com> diakses pada 3 Maret 2015 pukul 21:57).

Selain alasan diatas, Pratama (2012) juga beropini bahwa teknologi *digital* mampu menyediakan landasan komunikasi untuk terhubung secara interaktif juga sarana belajar yang menarik (hlm. 20). Oleh sebab itu perancangan aplikasi lagu anak-anak Indonesia pada sistem operasi *Android* merupakan baik adanya. Dari uraian latar belakang di atas, penulis merasa penting untuk merancang aplikasi interaktif lagu anak-anak Indonesia untuk menumbuhkan minat menyanyi anak usia 4-6 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang visual aplikasi lagu anak-anak Indonesia agar anak-anak mengetahui dan menyanyikan kembali lagu anak Indonesia?
2. Bagaimana merancang interaktivitas dari aplikasi lagu anak-anak Indonesia agar tujuan dari perancangan aplikasi ini mampu berfungsi secara efektif dan optimal?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan dari aplikasi lagu anak-anak Indonesia ini dibatasi oleh beberapa hal yang merupakan ketentuan dalam proses perancangan, hal tersebut antara lain

1. Media yang dibuat dalam perancangan media interaktif lagu anak-anak Indonesia yakni sebuah *mobile apps* dengan sistem operasi *Android* yang akan ditempatkan pada *mobile device* seperti *smartphone* dan *tablet pc* dengan *platform* yang sama.

2. Target primer dari aplikasi lagu anak-anak Indonesia ini adalah anak-anak dengan usia 4-6 tahun (pendidikan TK jika dilihat dari jenjang pendidikan di Indonesia) baik itu anak laki-laki dan perempuan. Usia ini merupakan usia yang mantap dijadikan target *user* karena pada usia ini perkembangan anak baik itu dari sisi kognitif, bahasa dan sosial-emosionalnya sedang bertumbuh pesat.
3. Target primer memiliki ketertarikan terhadap musik dan irama dan memiliki aksesibilitas terhadap *gadget* seperti *tablet pc* . Selain itu target juga berada di kalangan ekonomi menengah (*middle class*) dan bermukim di kota besar.
4. Target sekunder dari aplikasi ini adalah orang tua dari anak usia 4-6 tahun yang berperan sebagai pengambil keputusan dari diunduhnya suatu aplikasi pada *gadget* yang diakses anak.

Ruang lingkup permasalahan dibatasi hanya pada merancang dan mewujudkan aplikasi interaktif lagu anak-anak Indonesia untuk menumbuhkan minat menyanyi anak dengan menitikberatkan perancangannya saja.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera maka tujuan dari tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Merancang visual aplikasi lagu anak-anak Indonesia agar anak-anak kembali mengetahui dan ingin menyanyikan lagu anak Indonesia.
2. Merancang interaktivitas dari aplikasi lagu anak-anak Indonesia ini agar tujuan dari perancangannya mampu berfungsi secara efektif dan optimal.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir bagi:

1. Penulis

Dengan adanya tugas akhir ini, penulis dapat ditambahkan pengetahuannya mengenai bagaimana cara merancang media interaktif yang benar dan efektif. Selain itu penulis juga dituntut untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang dipelajari selama bangku kuliah dalam keilmuan desain grafis. Terakhir, tugas akhir ini juga dipenuhi penulis sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

2. Target

Dengan direalisasikannya tugas akhir ini diharapkan anak-anak kembali mengkonsumsi serta menyanyikan lagu anak Indonesia.

3. Universitas

Diharapkan tugas akhir ini mampu menjadi referensi bagi mahasiswa desain komunikasi visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara dalam merancang aplikasi interaktif .

1.6. Metode Pengumpulan Data

Sebagai penunjang dalam perancangan tugas akhir perancangan media interaktif lagu anak Indonesia, penting bagi penulis untuk mengumpulkan data sebagai bahan riset lebih lanjut. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yakni:

1. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion dilakukan penulis bersama siswa-siswi di tiga Taman Kanak-kanak yakni TKK Tiara Kasih, TK Yayasan Bina Pratama sekolah Poris

Indah, dan Yayasan Pendidikan Islam TK Al-Fajar. *Focus Group Discussion* dilakukan untuk mengetahui dan memperkuat observasi mengenai minat dan ketertarikan anak terhadap lagu anak Indonesia dan aksesibilitas mereka terhadap media elektronik seperti TV dan *gadget*.

2. Observasi

Observasi dilakukan sejalan dengan *Focus Group Discussion* untuk melihat realita secara langsung berdasarkan fakta yang terlihat dari jawaban dan reaksi yang diberikan oleh anak. Hal ini sesuai dengan Emzir (2010), beliau menyatakan bahwa observasi merupakan suatu bentuk perhatian terhadap suatu gejala atau fenomena yang memiliki maksud untuk mengetahui penyebab dari fenomena tersebut (hlm. 38).

3. Wawancara

Menurut Emzir (2010) wawancara yakni memberi pertanyaan yang sebelumnya telah disiapkan kepada seseorang mengenai sebuah topik yang dilakukan secara tatap muka (hlm. 49-50). Pada kasus ini penulis melakukan wawancara kepada anak-anak usia 4-6 tahun di sejumlah TK bilangan kota Jakarta dan Tangerang untuk mengetahui segala informasi yang dibutuhkan seperti mengetahui minat menyanyi anak terhadap lagu anak Indonesia. Selain itu penulis juga melakukan wawancara terhadap guru di sekolah dan orang tua siswa yang dimana peran pihak keduanya sangat berarti dalam menumbuhkan minat menyanyi anak. Wawancara terhadap psikologi anak juga penulis lakukan untuk mengetahui pernyataan lebih mendalam yang berkaitan dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dari sisi psikologinya. Wawancara yang penulis lakukan adalah wawancara

terbuka tertutup. Wawancara terbuka tertutup adalah sebuah wawancara yang diajukan oleh peneliti dimana pertanyaan yang diajukan bisa berupa pertanyaan yang menuntut jawaban terbatas maupun tidak (hlm. 51-52).

4. Survei

Survei yang dilakukan berupa penyebaran kuisioner kepada 52 anak usia 4-6 tahun di TK Poris Indah. Penyebaran kuisioner dilakukan untuk mengetahui ketertarikan anak terhadap gaya visual yang diminati. Dalam penyusunan kuisioner sebagai bentuk dari pengambilan data primer, penulis harus mempertimbangkan beberapa hal teknis. Di antaranya adalah pertanyaan yang diberikan harus mendorong responden untuk menjawab dengan objektif, pertanyaan harus mudah dipahami serta tidak membebani responden secara psikologis dan yang penting, pertanyaan harus dibuat berdasarkan indikator yang menjadi bahan kajian (Sarwono, 2012, hlm. 52-53). Pertanyaan yang penulis ajukan pada responden berupa kuisioner dengan tipe model jawaban berupa bentuk *checklist*. Pertanyaan jenis ini memungkinkan responden untuk memilih salah satu jawaban yang telah disediakan sebelumnya (hlm. 61).

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Perumusan masalah

Penulis mengamati segala fenomena dan gejala mengenai ketertarikan anak-anak terhadap lagu anak Indonesia. Sejauh pengamatan serta studi pustaka, penulis menemukan bahwa anak-anak dewasa ini lebih menggemari lagu yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini disebabkan oleh minimnya sajian lagu anak

Indonesia di berbagai media salah satunya televisi sehingga mendengar dan menyanyikan lagu dewasa merupakan sesuatu yang lumrah bagi anak-anak. Masalah dibatasi dengan penentuan target yakni anak dengan usia 4-6 tahun (jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak).

2. Menentukan tujuan

Kedua, penulis menentukan tujuan sebagai *goal* yang ingin diraih dari dirancangnya media interaktif lagu anak-anak Indonesia.

3. Pengumpulan data

Pengumpulan data melalui wawancara dan *focus group discussion* terhadap beberapa siswa TK di tiga sekolah untuk mengetahui sejauh mana minat anak usia 4-6 tahun mengenai lagu anak Indonesia serta aksesibilitas mereka terhadap media elektronik seperti TV dan *gadget*. Selain itu survei juga dilakukan berupa penyebaran kuisioner gaya visual kepada anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui pengayaan visual yang digemari.

4. *Brainstorming*

Proses *brainstorming* dengan melakukan *mind mapping* yang bertujuan untuk mengetahui segala kemungkinan dan peluang serta pemetaan terhadap perancangan media interaktif lagu anak-anak Indonesia. Proses ini dibantu oleh dari berbagai sumber (data primer dan sekunder).

5. Evaluasi

Kembali mengevaluasi dan melihat kembali hasil yang telah didapatkan dari proses *brainstorming*.

6. Sketsa

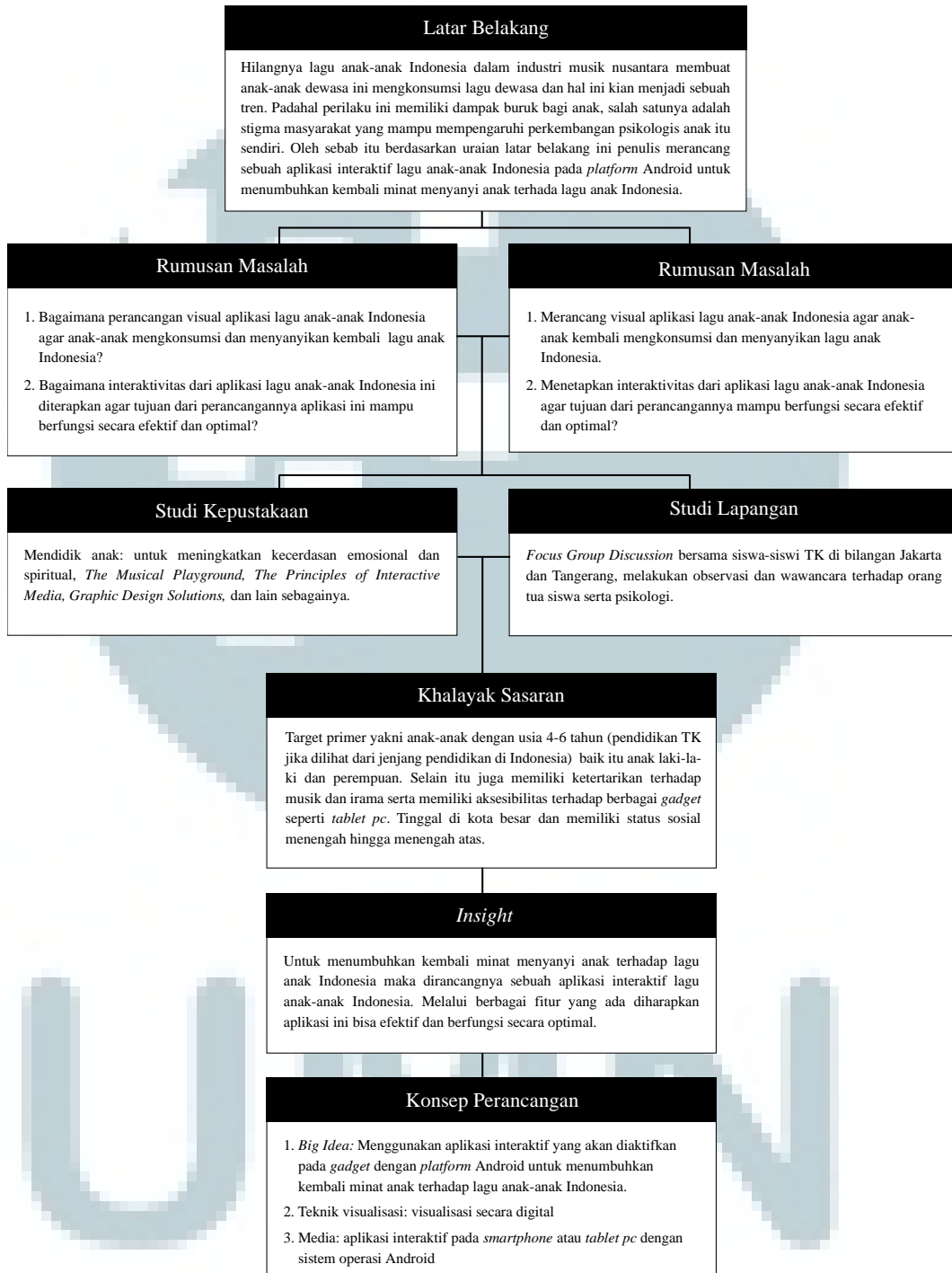
Sketsa merupakan awal dari proses visualisasi sebuah karya. Proses fundamental dari ide dan gagasan mengenai bentuk dan visual yang ada di imajinasi dan dituangkan dalam bentuk konkret. Dengan begitu, dalam perancangannya penulis melakukan sketsa baik itu dari sistem maupun elemen dan ilustrasi yang ada pada aplikasi ini.

7. Visualisasi

Segala ide dan gagasan mengenai media interaktif lagu anak-anak Indonesia disajikan dalam rupa *digital* interkatif yang diimplementasikan dalam bentuk aplikasi pada *mobile device* dengan sistem operasi *Android*.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan