



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran umum

Gambaran umum dari tugas akhir yang penulis kerjakan adalah perancangan sebuah aplikasi lagu anak Indonesia yang akan ditempatkan pada *mobile device* dengan sistem operasi *Android*. Aplikasi ini diharapkan mampu menumbuhkan minat konsumsi dan menyanyi anak usia 4-6 tahun pada lagu anak Indonesia. Target primer aplikasi ini adalah anak laki-laki dan perempuan dengan 4-6 tahun yang memiliki ketertarikan dengan lagu dan irama, tinggal di kota besar seperti Tangerang dan memiliki kelas ekonomi menengah (*middle*).

Selain itu target sekunder dari aplikasi ini merupakan orang tua dari anak yang dimana memiliki peran sebagai pengawas ketika anak tengah mengakses *gadget*. Bukan hanya itu, akses penuh terhadap *gadget* dan kekuasaan terhadap dari diunduhnya sebuah aplikasi juga menjadi faktor mengapa orang tua merupakan target sekunder dari aplikasi ini.

3.2. Hasil Penelitian

Penelitian dalam perancangan aplikasi lagu anak Indonesia dimaksudkan agar penulis mampu mendapatkan berbagai data yang dibutuhkan untuk membuktikan bahwa anak Indonesia membutuhkan aplikasi ini apabila dilihat dari urgensi fenomena yang ada. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dan observasi serta survei pada anak usia 4-6 tahun. Wawancara juga penulis lakukan pada guru sekolah, orang tua siswa, dan psikologi anak.

3.2.1. Wawancara dengan Psikolog Anak

Pada tanggal 16 Februari 2015 penulis melakukan wawancara dengan Adriatik Ivanti, M. Psi, Psi seorang psikolog spesialis anak sekaligus kepala program studi fakultas psikologi Universitas Pembangunan Jaya BSD. Wawancara yang penulis lakukan adalah guna mengetahui tingkat efektivitas dari bernyanyi pada usia anak 4-6 tahun, manfaat menyanyi bagi anak usia 4-6 tahun dan berbagai hal lain yang penulis perlukan sebagai sumber penelitian.

Ivanti mengatakan usia 4-6 tahun merupakan usia kanak-kanak awal. Sejatinya sebuah usia yang mantap untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif dan sosial-emosional. Ketiga aspek perkembangan tersebut dapat dilakukan anak dengan banyak cara salah satunya adalah bernyanyi. Dalam sebuah lagu anak, kandungan lirik yang ada pada lagu memang sengaja diciptakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai kosa kata didalamnya. Bukan hanya itu, lirik lagu yang ada juga merupakan sebuah interpretasi sebuah konsep berpikir sederhana yang ditunjukkan untuk anak usia dini.

Ivanti juga menambahkan bahwa dengan bernyanyi anak akan memiliki perasaan yang bahagia, mereka dapat bersosialisasi dan bergaul bersama kawan sejawat yang akan memicu perkembangan pada dimensi sosial-emosional anak. Kemudian ia melanjutkan bahwa usia 4-6 tahun merupakan masa negativisme anak. Masa negativisme merupakan masa dimana anak diminta semesta untuk bertindak bertentangan dengan nilai positif yang ada. Adanya perilaku negatif

yang anak tunjukkan merupakan hal alamiah yang terjadi, dengan berperilaku seperti itu anak akan belajar untuk taat pada peraturan dan bersikap disiplin. Hal ini berkaitan dengan segi emosional yang ditunjukkan pada anak yang tentunya akan mempengaruhi perkembangan emosional.

Pada bagian intelegensi anak usia 4-6 tahun, seorang anak membutuhkan sesuatu yang dapat dilihat (masa pra-operasional) untuk mengembangkan tingkat intelegensi mereka. Masa pra-operasional adalah masa peralihan antara sensori motor dimana menggunakan semua indera yang ada sebagai bagian dari proses berpikir. Pada masa peralihan ini anak sudah mampu untuk membayangkan sebuah konsep berpikir sederhana.

Dalam Perkembangan sosial, anak usia 4-6 tahun sudah dapat bermain dengan teman sejawat mereka, tetapi aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak tersebut masih paralel. Demikian juga pada perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan kemampuan ide. Ivanti menambahkan bahwa dengan menyanyi anak mampu meningkatkan kosa kata. Menurutnya, bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, semakin banyak kosakata yang anak ketahui maka semakin banyak gagasan atau ide yang mampu anak utarakan.

3.2.2. Wawancara dengan Orang Tua Anak Usia 4-6 Tahun

Sebagai pendukung, maka penulis melakukan wawancara dengan beberapa orang tua siswa-siswi TK pada 25-26 Februari 2015 di TKK Tiara Kasih, TK Yayasan Bina Pratama Sekolah Poris Indah, TK Al Fajar, Ketiga TK tersebut berada di kawasan kota dengan strata ekonomi yang berbeda. Wawancara yang penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada akses *gadget* pada anak, peran orang tua sebagai pengawas ketika anak mengakses *gadget* dan mengetahui kebiasaan menyanyi anak di lingkungan rumah.

3.2.3. Wawancara dengan Guru TK

Dalam riset pendahuluan lalu, penulis melakukan wawancara dengan guru TK dari tiga sekolah, diantaranya TKK Tiara Kasih, TK Yayasan Bina Pratama sekolah Poris Indah, TK Islam Al-Fajar. Dari sana penulis mendapatkan data yang bertujuan untuk mengetahui kecenderungan menyanyi anak terhadap lagu dewasa serta metode pengajaran lagu yang diajarkan pada anak di sekolah.

Dari ketiga sekolah tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa metode pengajaran lagu pada anak TK di sekolah menggunakan sistem tematik. Dimana setiap minggu ada tema-tema spesifik yang diberikan pengajar kepada anak TK. Sebagai contoh pada minggu pertama pengajar memberi tema profesi sebagai lagu tema, maka lagu yang disajikan juga berhubungan dengan tema profesi seperti lagu *Pak Polisi*, *Tukang Pos* dan lainnya. Hal ini juga berlaku pada minggu minggu selanjutnya.

Dari dimensi musik anak, menurut Ibu Novi dan Ibu Katharina, lagu anak seharusnya menyampaikan pesan yang positif, pesan sederhana yang

merepresentasikan keseharian mereka. Lagu yang baik bagi anak adalah lagu yang memiliki lirik sederhana. Namun, pesan yang dimaksud sampai kepada anak. Dari segi irama musik anak, beliau juga menambahkan bahwa anak sangat gemar akan lagu yang memiliki *beat* cepat dibandingkan dengan lagu dengan irama yang lambat. Lagu-lagu yang dimaksud mampu merangsang anak untuk menggerakkan anggota tubuh dan menimbulkan perasaan bahagia dari sisi psikologi selain kelebihan positif dari perkembangan bahasa dan kognitif yang dituju.

Penulis juga melakukan wawancara dengan Ibu Wati wakil kepala sekolah TKK Tiara Kasih yang sudah 20 tahun berkecimpung dalam dunia anak TK. Menurutnya dengan multimedia dan penggunaan teknologi dinilai sangat efektif untuk menyampaikan fungsi belajar dan bermain yang optimal. Dengan multimedia anak mudah menyerap segala segala ilmu karena multimedia mengandalkan visual dan auditori yang mampu mempermudah proses belajar. Beliau menambahkan bahwa dengan penggunaan multimedia anak akan cepat tanggap dan sangat antusias dalam proses belajar. Maka dari itu sebuah aplikasi interaktif lagu anak dinilai sangat baik bagi anak usia 4-6 tahun. Tentunya harus dengan bimbingan intensif orang tua ketika anak sedang mengakses aplikasi pada *gadget*.



Gambar 3.1. Foto Bersama Guru TKK Tiara Kasih
(Dokumentasi Penulis, 2015)

3.3.4. Penelitian Terhadap Anak Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang penulis lakukan sebelumnya, penulis mengetahui bahwa anak sangat gemar untuk bernyanyi, bermain *gadget* dan menonton sebagai aktivitas yang mereka sukai dalam keseharian. Untuk menentukan pengayaan visual yang digemari anak-anak, penulis juga melakukan survey terhadap 52 anak TK B di Yayasan Bina Pratama sekolah Poris Indah pada 10 April 2015. Survey berupa penyebaran kuisisioner dan kuisisioner yang diberikan terdiri dari beberapa pertanyaan yang menentukan pengayaan visual.



Gambar 3.2. Anak TK Poris Indah Tengah Mengisi Kuisisioner
(Dokumentasi Penulis, 2015)

Penyebaran kuisisioner anak dilakukan pada Sabtu 11 April 2015 kepada 52 siswa TK Yayasan Bina Pratama sekolah Poris Indah. Penyaluran kuisisioner kepada anak TK dilakukan untuk mengetahui pengayaan visual yang diminati anak baik itu dalam pemilihan *typeface*, ilustrasi, palet warna dan rupa pewarnaan objek gambar. Referensi yang penulis gunakan sebagai rujukan dari pengayaan visual (baik *typeface* dan karakter) yang ada pada kuisisioner ini diambil dari tontonan anak *Upin Ipin* dan *BoBoiBoy* yang penulis kembangkan dan olah kembali gaya visualnya.

Nama: _____

1. Lingkari huruf yang disukai

Ayuk Kita Bernyanyi Ayuk Kita Bernyanyi Ayuk Kita Bernyanyi

2. Lingkari huruf yang disukai

Kemarin paman datang Pamanku dari desa. Dibawakannya rambutan pisang dan sayur mayur segala rupa.

Kemarin paman datang Pamanku dari desa. Dibawakannya rambutan pisang dan sayur mayur segala rupa.

Kemarin paman datang Pamanku dari desa. Dibawakannya rambutan pisang dan sayur mayur segala rupa.

3. Lingkari gambar yang disukai



4. Lingkari Warna yang disukai





5. Lingkari gambar yang disukai



Gambar 3.3. Soal Kuisoner

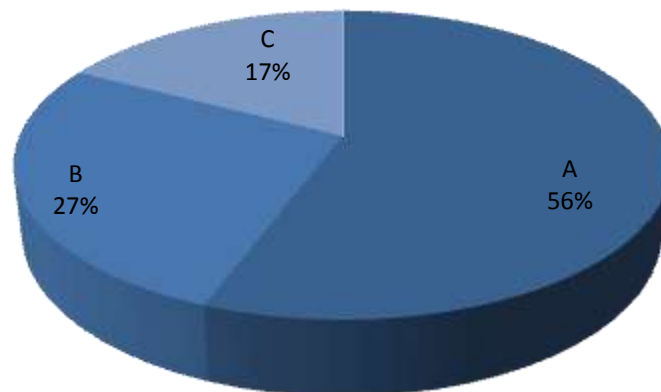
Terdapat lima pertanyaan yang penulis ajukan dalam kuisoner tersebut, pertanyaan pertama yang diajukan penulis kepada siswa-siswi TK bertujuan untuk mengetahui jenis *typeface* yang akan digunakan penulis sebagai logo dari aplikasi yang akan dibuat. Ada tiga pilihan *typeface* pada pertanyaan pertama. Berdasarkan kegemaran anak akan refrensi visual yang ada maka penulis menetapkan ketiga *typeface* tersebut sebagai kandidat *typeface* yang anak akan pilih pada kuisoner yang dibagikan. Jenis *typeface* yang digunakan merupakan *comical typeface* dan bisa jadi pilihan yang tepat apabila diaplikasikan pada desain untuk anak. Menurut Samara (2006) *typeface* dengan bentuk *comic* merupakan sebuah cara untuk memberi kesan *fun* pada sebuah desain. *Typeface*

dengan jenis *comic* memiliki ciri *bold weight*. Oleh sebab itu penulis mengambil keputusan untuk menggunakan type jenis ini untuk aplikasi yang penulis rancang.



Gambar 3.4. Pilihan Jawaban *Typeface* untuk Logo

Berdasarkan hasil survey 29 dari 52 responden (56%) memilih *typeface* pertama yakni Grobolod yang nantinya dipilih sebagai logo dari aplikasi nantinya.



Gambar 3.5. Grafik Hasil Survei *Typeface* untuk Logo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

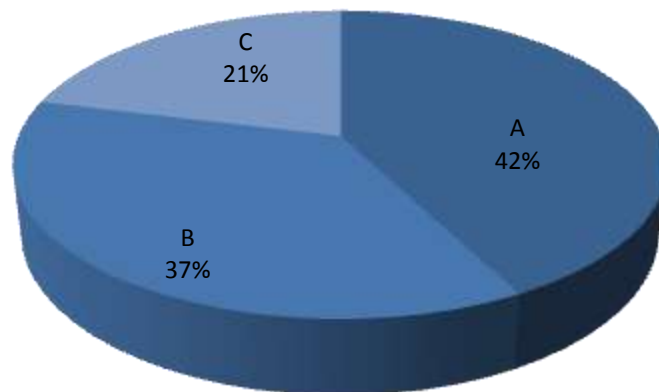
Gambar 3.6. Grobold *Typeface*

Pada pertanyaan kedua anak diminta untuk memilih *typeface* yang lebih mereka gemari. *Typeface* ini nantinya yang akan digunakan sebagai teks pada segala *interface* yang ada baik itu pada lirik lagu maupun visual pada *button* dan navigasi. Penulis membuat pilihan dengan tampilan seperti sajak dengan penggunaan kata yang tidak terlalu panjang agar anak mampu melihat dan membedakan tampilan dari *typeface* yang disajikan.

- Kemarin paman datang
Pamanku dari desa..
Dibawakannya rambutan pisang
dan sayur mayur segala rupa
- Kemarin paman datang
pamanku dari desa..
Dibawakannya rambutan pisang
dan sayur mayur segala rupa
- Kemarin paman datang
Pamanku dari desa..
Dibawakannya rambutan pisang
dan sayur mayur segala rupa

Gambar 3.7. Pilihan Jawaban *Typeface* untuk Teks

Berdasarkan hasil survey 22 dari 52 responden (42%) memilih *typeface* pertama yakni *Think Thick* yang nantinya dipilih sebagai teks ada tampilan aplikasi yang ada.



Gambar 3.8. Grafik Hasil Survei Typeface untuk teks

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

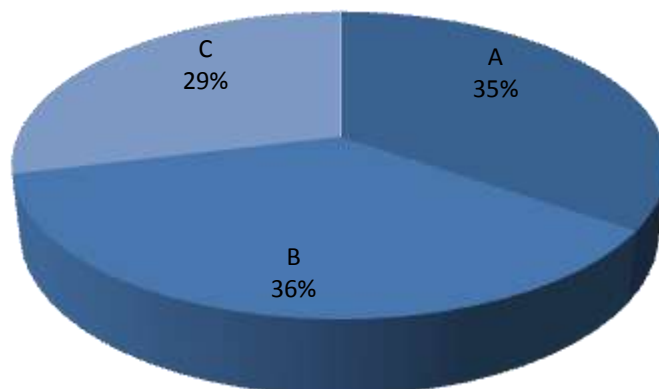
Gambar 3.9. *Think Thick Typeface*

Pada pertanyaan ketiga anak diminta untuk memilih pengayaan pada karakter yang lebih mereka gemari. *Styling* pada pilihan karakter yang ada merupakan terjemahan dari referensi yang sebelumnya telah penulis olah sesuai dengan karakter anak. Pemilihan pertanyaan didasarkan pada teori Bab II bahwa gaya ilustrasi *naïve* merupakan gaya yang digemari oleh anak. Gaya *naïve*

merupakan gaya yang memiliki sifat anak-anak, *playful* dan *colorful*. Gaya ilustrasi pertama dibuat dengan perbandingan proporsi badan 1:2,5 dengan gaya visual yang mewakili karakter anak yang gemar tampil dan percaya diri. Gaya ilustrasi kedua penulis rancang dengan proporsi badan 1:2 dengan gaya visual yang mewakili sisi energik dan *sporty* pada diri anak. Pilihan ketiga dengan proporsi badan 1:2 mewakili sifat anak yang kasual dan lebih tenang kepribadiannya. Berdasarkan kuisisioner yang ada sebanyak 19 dari 52 anak memilih karakter ilustrasi dengan gaya kedua.



Gambar 3.10. Karakter Gambar pada Jawaban Kuisisioner

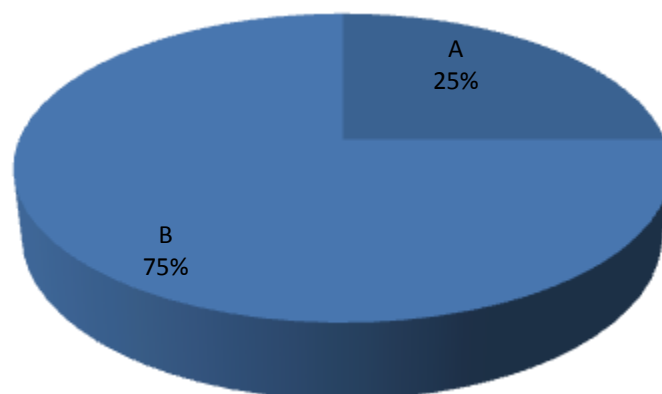


Gambar 3.11. Pilihan Jawaban untuk Pemilihan Karakter Gambar

Pada pertanyaan keempat anak diminta untuk memilih antara kedua palet warna yakni palet warna pastel pada kumpulan warna di atas dan kumpulan palet warna dengan warna vivid pada kumpulan warna dibawah. Pilihan pada pertanyaan ini didasarkan pada teori Bab II bahwa anak gemar akan warna-warna yang cerah, tetapi tidak menutup kemungkinan bagi anak untuk memilih warna yang lebih lembut. Dari jawaban kusioner yang didapatkan oleh penulis sebanyak 39 anak (75%) memilih kumpulan palet warna *vivid* dibandingkan dengan palet warna pastel.



Gambar 3.12. Pilihan Jawaban untuk Pemilihan Warna

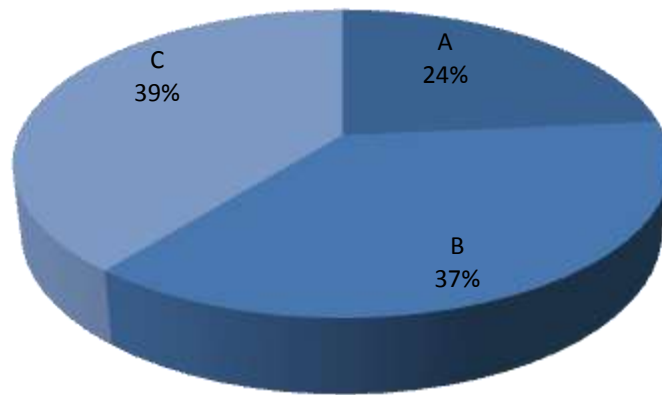


Gambar 3.13. Grafik Hasil untuk Pemilihan Warna

Pertanyaan terakhir yang penulis ajukan mengenai teknik pewarnaan yang anak gemari. Sebelumnya penulis mengajukan tiga teknik pewarnaan. Teknik pewarnaan pertama merupakan teknik pewarnaan yang *flat blocking* tanpa adanya *shading*.. Pilihan kedua penulis mengganti teknik pewarnaan dengan penerapan *blocking shading* disertai dengan *highlight* dan terakhir merupakan teknik pewarnaan dua dimensi dengan menggunakan gradasi pada warnanya untuk menciptakan kesan yang lebih realistis dan memberikan kesan terhadap dalam dan dangkalnya suatu objek. Dari jawaban kuisisioner yang didapatkan oleh penulis sebanyak 21 anak (37%) memilih gaya warna dengan *blocking shading* dan penambahan *highlight*.



Gambar 3.14. Pilihan Jawaban untuk Gaya Pewarnaan



Gambar 3.15. Grafik Hasil Survei untuk Penggayaan Warna

3.3. Referensi

Dalam merancang sebuah aplikasi penulis membutuhkan referensi aplikasi yang menyerupai agar perancangan ini tetap berada pada kaidah yang sebelumnya telah ditetapkan sehingga tidak keluar dari jalur yang telah ada. Penulis mencari ketiga aplikasi dengan konten serupa dan menjadikannya sebagai referensi. Dari hasil pencarian tersebut penulis menetapkan aplikasi *Harmoni Karaoke*, *Kids Song* dan *Lagu dan Video Anak Indonesia* sebagai referensi sekaligus pembanding dari aplikasi yang akan penulis rancang nantinya. Dari sana penulis menjabarkan secara detail ketiga aplikasi tersebut yang dilihat dari teknis konten, desain dan interaktivitas yang mempengaruhi seluruh performa dari aplikasi tersebut. Berikut merupakan tabel perbandingannya



Gambar 3.16. Harmoni Karaoke

(Sumber: www.appannie.com, 2014)

Tabel 3.1. Studi perbandingan Aplikasi Menyanyi Anak

	<i>Kids Song</i>	<i>Harmoni</i>	<i>Lagu dan Video Anak Indonesia</i>
<i>Developer</i>	<i>Pink Fong</i>	<i>Artoncode</i>	<i>TokoOnline168.com</i>
Media yang digunakan	<i>Smart phone/ Tablet PC</i>	<i>Smart phone/ Tablet PC</i>	<i>Smart phone/ Tablet PC</i>
Platform	<i>Android</i>	<i>Android</i>	<i>Android</i>
Konten Materi	Karaoke anak, game edukatif	Karaoke lagu anak Indonesia, lagu anak bahasa Inggris dan lagu daerah.	Karaoke Lagu Anak
Bahasa yang digunakan	Bahasa Inggris	Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia	Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia
Pola Interaksi	Memilih lagu anak secara bebas, lagu baru bisa di- <i>update</i> dan diunduh sesuai keinginan anak	Lagu anak dibatasi, pengunduhan lagu yang lain menggunakan sistem prabayar dan akses tersebut diberikan kepada orang tua.	Anak memilih lagu anak yang telah disajikan.
Animasi pada <i>button</i>	Ada	Ada	Tidak Ada
Animasi Visual Lagu	Ada	Ada	Berupa <i>Video</i> , terhubung ke <i>Youtube</i>

Teks pada karaoke	Ada	Ada, teks tersebut juga dapat dihilangkan	Ada
Efek audio visual untuk tombol	Beberapa	Ada	Tidak ada
Cerita	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Gaya Visual	Penggunaan Shading dan atau tanpa <i>gradient</i> .	2D dengan penggunaan <i>highlight</i> guna menciptakan kesan 3D Penggunaan Shading dan <i>gradient</i> .	<i>Flat</i> , penggunaan <i>gradient</i> hanya pada button, <i>simple</i> .
Karakter	Karakter anak laki-laki dan perempuan dengan usia sekitar 4 -6 tahun (TK) yang ditemani dengan berbagai karakter binatang lucu.	Karakter binatang yang selalu menemani anak.	Tidak ada karakter
Tema Grafis	Disesuaikan dengan lagu anak	Disesuaikan dengan lagu anak	Tidak tertera tema tertentu, tampilan seadanya.
<i>Layout</i>	Konsisten, <i>center-off</i>	Tidak konsisten	Konsisten, <i>center-off</i>
Palet warna	Vivid	Vivid	<i>monochrome</i>
Lagu Latar	<i>Upbeat</i>	<i>downbeat</i>	Tidak Ada

Dari studi perbandingan tersebut penulis dapat menarik kesimpulan baik dalam segala hal yang diperlukan dalam perancangan aplikasi Lagu Anak Indonesia (sisi positif) dan kekurangan yang ada pada ketiga aplikasi tersebut. Segala kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut merupakan sebuah pembelajaran bagi penulis yang harus dicari pemecahan masalahnya agar aplikasi yang penulis rancang bisa lebih baik dari segala sisi baik itu dari konten, tampilan dan desain serta interaktivitasnya.

3.3.1. Studi Visual

Penulis melakukan wawancara terhadap tontonan yang disukai oleh anak usia 4-6 tahun dalam keseharian. Dari sana di dapatkan bahwa terdapat dua film animasi kartun yang cukup mendominasi sebagai hiburan mereka. Diantaranya adalah film animasi tiga dimensi *Upin Ipin* dan *Boboiboy* yang ditayangkan oleh salah satu TV Swasta Nasional.

Maka dari itu penulis mengambil suatu tindakan yakni menggunakan kedua pengayaan visual yang ada pada kedua film animasi tersebut dan menjadikannya sebagai referensi visual yang dibutuhkan. Selanjutnya referensi tersebut penulis ambil penggayannya mulai dari bagaimana cara penerapan penokohan, desain karakter, cara pewarnaan dan lainnya. Meskipun referensi yang ada merupakan sebuah animasi tiga dimensi tetapi tetap ada elemen-elemen visual yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar bagi penulis dalam merancang aset-aset yang dibutuhkan dalam media interaktif ini. Langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah membuat kusioner dari referensi visual yang sudah ditentukan dan menyebarkannya kepada siswa-siwi TK sekolah Poris Indah.



Gambar 3.17. Referensi Gambar Karakter
(*BoBoiBoy*, 2014)



Gambar 3.18. Refrensi Gambar Karakter
(*Upin Ipin*, 2014)

3.3.2. Studi *Environment*

Dalam merancang *environment* aplikasi interaktif, refrensi visual untuk merancang *environment* juga sangat dibutuhkan. Oleh sebab itu penulis mencari pengayaan visual yang memiliki irama yang sama dari pengayaan visual pada desain karakter. Berikut refrensi yang penulis dapatkan.



Gambar 3.19. Refrensi Gaya Visual
(*Jelly Crush Saga*, 2013)

3.3.3. Studi Musik Anak

Yang terakhir, penulis juga melakukan wawancara terhadap guru TK mengenai lagu apa yang biasa anak usia 4-6 tahun gemari. Dari sana penulis mendapatkan kesimpulan bahwa lagu yang sangat baik untuk anak adalah lagu yang menyiratkan sebuah pesan positif, lagu yang kata-katanya mudah dimengerti oleh pemahaman anak TK, jangan terlalu banyak kata-kata (termasuk juga penggunaan kata-kata yang panjang), dan adanya pengulangan kata pada lirik yang mampu memudahkan anak dalam menghafal lagu. Bukan hanya dari segi teknis lirik yang telah diutarakan di atas, jika dilihat dari segi irama, anak gemar terhadap lagu yang memiliki *beat* atau irama yang cepat yang mampu merangsang anak untuk bergerak mengikuti irama. Dengan adanya karaoke yang disertai dengan klip video animasi, anak dengan usia yang tertera akan sangat terbantu untuk mencintai lagu yang dimainkan

3.4. Kesimpulan Penelitian



Gambar 3.20. Mind Mapping

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, perancangan media interaktif lagu anak-anak Indonesia ada sebagai sebuah multimedia yang diharapkan mampu untuk menumbuhkan minat menyanyi anak terhadap lagu anak Indonesia. Hal ini juga disetujui oleh guru, psikolog anak dan orang tua yang sekalipun merasa khawatir akan fenomena ini. Media interaktif berupa aplikasi pada *mobile device* dengan *platform Android* sekiranya akan memudahkan anak usia tertera untuk mengakses aplikasi ini mengingat aksesibilitas yang lebih mudah dijangkau oleh mereka, tentunya dengan bimbingan dan pengawasan penuh yang dilakukan oleh orang tua anak.