



### **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 V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Anak-anak usia dini terutama sudah semestinya mendengarkan dan menyanyikan lagu yang sesuai dengan usianya. Bukan mendengarkan dan menyanyikan lagu dewasa. Memang, dampak buruknya tidak secara langsung terjadi pada si anak. Namun, lambat laun akan mempengaruhi psikologi diri anak, mengingat stigma masyarakat yang kerap menyalahkan anak karena anak tersebut bernyanyi lagu dewasa. Belum lagi konten lirik lagu dewasa yang belum siap diterima secara kognitif karena anak usia dini masih dalam tahap perkembangan.

Untuk menanggapi fenomena ini, maka diperlukannya sebuah inovasi. Yakni sebuah media interaktif lagu anak Indonesia. Media interaktif ini ditempatkan pada *mobile device* dengan *platform Android* berupa aplikasi karaoke lagu anak Indonesia. Aplikasi bernyanyi ini mengadaptasi sistem karaoke kebanyakan, yakni adanya *reward* yang diberikan setelah *user* selesai bernyanyi. Aplikasi bernyanyi ini dibungkus dengan petualangan yang menarik membuat anak usia 4-6 tahun semakin semangat dalam bernyanyi lagu anak Indonesia. Karena seperti yang diketahui lagu anak diciptakan khusus untuk anak. Ada pesan dan nilai positif yang bisa anak petik dari lagu yang mereka nyanyikan.

## 5.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada pembaca yang akan membuat media interaktif. Seperti teori yang Graham katakan, bahwa kenali lebih dalam masalah yang dihadapi agar hasil dari media interaktif bisa berfungsi secara optimal. Membuat media interaktif bukan hanya sekedar tampilan dan *user interface* yang baik saja. Namun, mampu mengakomodasi dan memberikan solusi dari sebuah fenomena yang diangkat.