

LAPORAN
PROYEK AKHIR
PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 10

MEMBANGKITKAN KEMBALI LAGU ANAK
SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI KOTA SEMARANG
MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR



dikerjakan oleh:
RIZKYQA DEASY WIDYANUSI
12.13.0006

Pembimbing:
MAYA PUTRI UTAMI, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2016/2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Rizkyqa Deasy Widyanusi

NIM : 12.13.0006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul :

MEMBANGKITKAN KEMBALI LAGU ANAK
SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI KOTA SEMARANG
MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah keseluruhan desain yang merupakan hasil karya saya sendiri dan telah mengikuti peraturan sesuai dengan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi atau pemalsuan data dalam bentuk apapun, maka saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. Saya menyetujui apabila karya ilmiah ini dipublikasikan untuk kepentingan akademis.

Semarang, 10 Juli 2017



Rizkyqa Deasy Widyanusi

12.13.0006

PENGESAHAN

Judul :

MEMBANGKITKAN KEMBALI LAGU ANAK
SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI KOTA SEMARANG
MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR

Dikerjakan oleh :

Rizkyqa Deasy Widyanusi

12.13.0006

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 10 Juli 2017

Mengesahkan,

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.

NPP 058.1.2013.283

Koordinator Proyek Akhir
Desain Komunikasi Visual X



Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.

NIDN 0608075601

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D.

NIDN 0626076501

PENGESAHAN

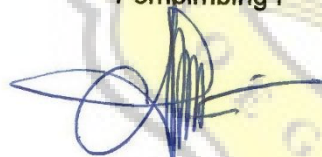
Judul :
MEMBANGKITKAN KEMBALI LAGU ANAK
SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI KOTA SEMARANG
MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR

Dikerjakan oleh :
Rizkyqa Deasy Widyayusi
12.13.0006

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

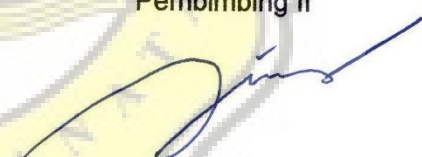
Semarang, 10 Juli 2017
Menyetujui,

Pembimbing I



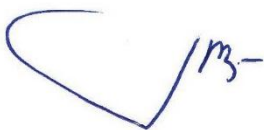
Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.
NPP 058.1.2010.278

Pembimbing II



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.

Penguji I



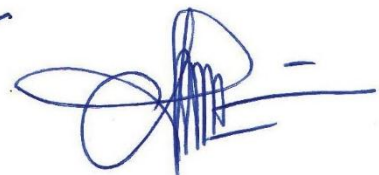
Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP 058.1.2013.283

Penguji II



Pius Rino P., S.Sn., M.Sn.

Penguji III



Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.
NPP 058.1.2010.278

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, di mana menjadi puncak dari serangkaian kegiatan perkuliahan pada program studi Desain Komunikasi Visual Soegijapranata. Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan karya tulis ini, khususnya kepada :

1. Bapak Sanusi dan Ibu Nunik Widyastuti selaku orang tua, serta Rizkiko Axeldy yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun material demi kelancaran penyusunan tugas akhir.
2. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Bayu Widianoro, S.T., M.Sn. selaku penguji tahap pra tugas akhir, Bapak Ag. Dicky Prastomo., S.IP., M.A. selaku penguji tahap akhir, dan Bapak Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. selaku penguji pada tahap pra dan tahap akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberikan kritik dan saran dan dukungan pada penyusunan tugas akhir sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal.
4. Rinaldi A. Magista selaku teman hidup yang telah sabar dan setia dalam mendampingi, membantu, mendukung sekaligus menjadi partner *sharing*, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar.
5. Kalea, Kiara, dan Om Teddy Ernawan yang telah membantu dalam menyanyi, proses pembuatan iringan, dan proses rekaman cover lagu-lagu anak sebagai pendamping produk utama perancangan tugas akhir.
6. Cecilia Liyandri Tarigan, Rebecca Dwi Yunita Tarigan, Sabethea Natasha Wibowo, Mathilda Jessica Iriyana, Wilda Uly Pasaribu, Wulansari, Yoannes Tito, FX Laksmiana Pandu, Sebastiano Sasmita, Etdho Christa, Arief Prasetyo dan Stefanus Haryo selaku sahabat-sahabat yang selalu membantu dan mendukung penulis selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan tugas akhir.

7. Keluarga besar dan teman-teman yang juga memberikan semangat dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir ini penulis merasa banyak kekurangan baik pada segi teknis maupun materi, mengingat akan keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis, dan tentu jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis, tugas akhir ini dapat dipahami oleh pembaca. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kata-kata yang kurang berkenan.

Penulis



ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan pijakan anak Indonesia dalam menciptakan individu berkualitas dengan menjunjung tinggi pendidikan karakter melalui banyak cara, salah satu pengenalnya melalui lagu anak dan cerita bergambar. Hal ini penting dilakukan mengingat kurangnya eksistensi lagu anak akibat dari gencarnya lagu pop Indonesia dewasa dan lagu barat yang saat ini juga banyak dinikmati oleh anak. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan untuk membangkitkan kembali lagu anak sebagai pengenalan pendidikan karakter melalui buku cerita bergambar. Metode penelitian yang digunakan melalui pustaka buku, wawancara dan observasi pada kegiatan anak yang berkaitan dengan musik lagu anak, sehingga dapat diperoleh hasil yaitu adanya kecenderungan kurangnya penguasaan terhadap lagu anak yang berakibat pada tidak sampainya pesan-pesan pendidikan karakter yang terdapat pada lagu anak. Perancangan buku cerita bergambar yang menyampaikan bahwa pentingnya pendidikan karakter pada kegiatan keseharian anak serta eksistensi lagu anak sebagai salah satu media pengenalnya yang dibentuk dalam bentuk cerita keseharian anak dengan pendekatan ilustrasi, yang di dalamnya terdapat teks cerita, notasi, syair lagu anak yang sesuai pilar-pilar pendidikan karakter. Dengan media buku cerita bergambar ini, anak lebih cepat dalam menangkap cerita keseharian yang sesuai pendidikan karakter sekaligus tidak lagi mudah bosan dalam menikmati lagu anak yang tentu sesuai dengan usia dan karakter anak.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Lagu Anak, Buku Cerita Bergambar.

ABSTRACT

Character education is the foundation of Indonesian children for creating qualified individuals by upholding character education through many ways, one of which is through children's songs and pictorial stories. This is important because the lack of existence of children's songs due to the incessant Indonesian adult pop songs and western songs that are currently enjoyed by many children. Therefore, there is need for activities to revive children's songs as an introduction for character building through story of picture book. The research method used through book library, interview and observation on children's activities related to children's song music, so that can be obtained result that is the tendency of lack of mastery of children song which resulted in not getting the character education messages contained in the children's songs. The design of picture story books convey that the importance of character building on children's daily activities as well as the existence of children's songs as one of the media recognition of children's daily story with illustration or picture, text stories, music notations, song poetry that suitable of the pillars of character building. With this picture book media media, children more quickly in capturing everyday stories that suit the character building as well as no longer easily bored in enjoying the child's song that is certainly in accordance with the age and character of the child.

Keywords: Character building, Children's Song, Story of Picture Book.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Perumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan	5
1.6. Manfaat Perancangan	5
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2. Manfaat Praktis.....	5
1.7. Metode Penelitian.....	6
1.8. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN UMUM	2
II.1. Kerangka Berpikir.....	2
II.2. Landasan Teori	8
II.2.1. Karakteristik Anak.....	8
II.2.2. Lagu Anak	8
II.2.3. Pendidikan Karakter.....	10
II.2.4. Kaitan Lagu Anak dengan Pendidikan Karakter	11
II.2.5. Media Pendidikan	12
II.2.6. Cerita Bergambar.....	14
II.2.7. Elemen Desain	15
II.2.8. Pemasaran	18
II.3. Kajian Pustaka	21
I.3.1. Peningkatan Minat Lagu Anak Melalui Audio Visual oleh Daniel Y....	21

I.3.2. Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah oleh Ratna Megawangi	22
I.3.3. Psikologi Perkembangan oleh Ernawulan Syaodih	22
II.4. Studi Komparasi	22
II.4.1. Buku Pendidikan 9 Pilar Karakter Anak	22
II.4.2. Ajang Cipta Lagu Anak Indonesia	23
II.4.3. Save Lagu Anak atau Selamatkan Lagu Anak	24
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	8
III.1. Analisis	8
III.1.1. Analisis SWOT	8
III.1.2. Analisis Hasil Kuesioner	27
III.1.3. Analisis Hasil Observasi	35
III.2. Sasaran Khalayak (<i>Target Audience</i>)	36
III.2.1. Geografis	36
III.2.2. Demografis	36
III.2.3. Psikografis	36
III.3. Strategi Komunikasi	37
III.3.1. Konsep Kreatif (<i>Creative Brief</i>)	37
III.3.2. Strategi Perancangan	38
III.3.3. Strategi Promosi	43
III.3.4. Strategi Media	46
III.3.5. Timeline Kegiatan	47
III.3.6. Dampak Pencapaian Produk Perancangan	47
III.3.7. Strategi Anggaran	48
BAB IV STRATEGI KREATIF	26
IV.1. Konsep Verbal	26
IV.2. Konsep Visual	52
IV.2.1. Tipografi	52
IV.2.2. Warna	54
IV.2.3. Karakter	55
IV.2.4. Ilustrasi	57
IV.2.5. Tata Letak	57
IV.3. Visualisasi Desain	58
IV.3.1. Logo	58
IV.3.2. Media Utama	59

IV.3.3. Media Pendukung (<i>Promotional Tools</i>).....	68
IV.3.4. Media Pendukung (<i>Merchandise</i>)	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
V.1. Kesimpulan	52
V.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81



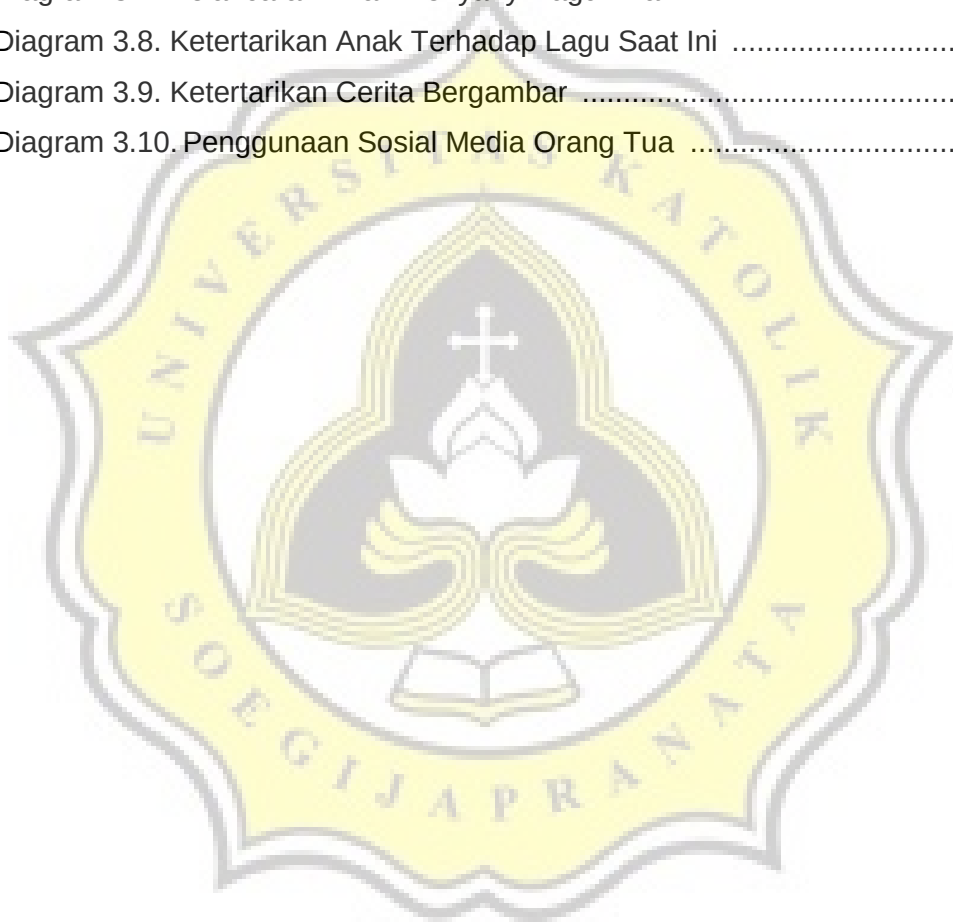
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Buku 9 Pilar Karakter Anak	23
Gambar 2.2.	Ajang Cipta Lagu Anak	23
Gambar 3.2.	Save Lagu Anak	24
Gambar 3.1.	<i>Layout 1</i>	34
Gambar 3.2.	<i>Layout 2</i>	34
Gambar 3.3.	Gaya Desain	40
Gambar 3.4.	Pendekatan Tokoh Anak	41
Gambar 3.5.	Pendekatan Tokoh Ayah	41
Gambar 3.6.	Pendekatan Tokoh Ibu	42
Gambar 3.7.	Pendekatan Tokoh Teman	42
Gambar 4.1.	<i>Font Granstander Clean</i>	52
Gambar 4.2.	<i>Font Olivier</i>	53
Gambar 4.3.	<i>Font Franklin Gothic Demi Condensed</i>	53
Gambar 4.4.	<i>Font Amatic Bold</i>	54
Gambar 4.5.	Warna	54
Gambar 4.6.	Karakter Utama	55
Gambar 4.7.	Karakter Ayah, Ibu dan Pak Guru	56
Gambar 4.8.	Karakter Teman-teman	56
Gambar 4.9.	Contoh Ilustrasi pada Media Utama	57
Gambar 4.10.	<i>Layout</i> Media Utama.....	57
Gambar 4.11.	Logo	58
Gambar 4.12.	Palet Warna Logo	58
Gambar 4.13.	Cover Buku	59
Gambar 4.14.	Isi Buku Halaman 2-3	60
Gambar 4.15.	Isi Buku Halaman 4-5	60
Gambar 4.16.	Isi Buku Halaman 8-9.....	61
Gambar 4.17.	Isi Buku Halaman 12-13	61
Gambar 4.18.	Isi Buku Halaman 14-15	62
Gambar 4.19.	Isi Buku Halaman 18-19	62
Gambar 4.20.	Isi Buku Halaman 24-25	63
Gambar 4.21.	Isi Buku Halaman 28-29	63
Gambar 4.22.	Isi Buku Halaman 30-31	64
Gambar 4.23.	Isi Buku Halaman 42-43	64

Gambar 4.24. Isi Buku Halaman 48-49	65
Gambar 4.25. Isi Buku Halaman 56-57	65
Gambar 4.26. Isi Buku Halaman 62-63	66
Gambar 4.27. Isi Buku Halaman 66-67	66
Gambar 4.28. Isi Buku Halaman 72-73	67
Gambar 4.29. Isi Buku Halaman 76-77	67
Gambar 4.30. Cover CD	68
Gambar 4.31. Poster <i>Attention</i> , Produk, <i>Event</i>	69
Gambar 4.32. <i>Flag Chain</i>	70
Gambar 4.33. <i>Flyer</i>	71
Gambar 4.34. <i>Invitation</i>	72
Gambar 4.35. <i>Backdrop Event</i>	72
Gambar 4.36. <i>X-Banner</i>	73
Gambar 4.37. Media Sosial <i>Facebook</i>	74
Gambar 4.38. Media Sosial <i>Instagram</i>	75
Gambar 4.39. Gantungan Kunci	75
Gambar 4.40. <i>Door Tag</i>	76
Gambar 4.41. Pembatas Buku	76
Gambar 4.42. Jam Dinding.....	77
Gambar 4.43. <i>Notes</i>	77
Gambar 4.44. <i>Mug</i>	78
Gambar 4.45. Jadwal Kegiatan.....	78

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Usia Ortu	27
Diagram 3.2. Usia Anak	27
Diagram 3.3. Eksistensi Lagu Anak	28
Diagram 3.4. Pentingnya Pendidikan Karakter	29
Diagram 3.5. Pengetahuan Anak Terhadap Lagu Anak	30
Diagram 3.6. Pengetahuan Anak Terhadap Lagu Pop Indonesia Barat	30
Diagram 3.7. Kelancaran Anak Menyanyi Lagu Anak	31
Diagram 3.8. Ketertarikan Anak Terhadap Lagu Saat Ini	31
Diagram 3.9. Ketertarikan Cerita Bergambar	32
Diagram 3.10. Penggunaan Sosial Media Orang Tua	32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kerangka Berpikir	7
Tabel 3.2. Rencana Promosi	46
Tabel 3.3. <i>Timeline</i> Kegiatan	47
Tabel 3.4. Anggaran Pengadaan Buku	48
Tabel 3.5. Anggaran <i>Attention</i>	49
Tabel 3.6. Anggaran <i>Interest</i>	49
Tabel 3.7. Anggaran <i>Search</i>	49
Tabel 3.8. Anggaran <i>Action</i>	50

