



PENINGKATAN MINAT LAGU ANAK-ANAK MELAUAI AUDIO VISUAL
BAGI ANAK USIA 5-7 TAHUN

DANIEL YOHANES A

09.13.0069

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PENINGKATAN MINAT LAGU ANAK-ANAK MELALUI AUDIO VISUAL
BAGI ANAK USIA 5-7 TAHUN

Nama: Daniel Yohanes Aristarkhus

NIM: 09.13.0069

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 21 Juli 2015

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT.
NIDN.0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.
NIDN.0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.
NIDN.0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
PENINGKATAN MINAT LAGU ANAK-ANAK MELALUI AUDIO VISUAL
BAGI ANAK USIA 5-7 TAHUN

Nama: Daniel Yohanes Aristarkhus
NIM: 09.13.0069
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 21 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA.
NUPN.9906966549

Eriko Julian Ekaputra, S.Ds.
NPP.058.5.2015.124

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. Riandy Tarigan, MT.

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN.0629056402

NIDN.0627066701

NIDN.0608075601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Daniel Yohanes Aristarkhus

NIM: 09.13.0069

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul:

PENINGKATAN MINAT LAGU ANAK-ANAK MELALUI AUDIO VISUAL
BAGI ANAK USIA 5-7 TAHUN

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini beserta semua desain yang mnyertainya merupakan hasil karya saya sendiri dan telah mengikuti peraturan akademik dalam mengikuti kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk bentuk kecurangan yang lain dalam proyek ini, saya bersedia untuk menerima sanksi setimpal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang. Demi kepentingan akademis, saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari hasil karya ilmiah ini.

Semarang, 21 Juli 2015

Daniel Yohanes Aristarkhus

09.13.0069

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya sehingga saya dapat menyusun laporan akhir tentang pembuatan aplikasi video interaktif lagu anak usia 5-7 tahun dengan baik. Adapun bebrbagai hal kendala yang dialami dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih dipelajari lagi. Semua juga berkat adanya dukungan dari teman-teman PADKV06 juga dosen pembimbing saya Pak Dickydan para dosen pembinbing lainnya yang selalu memberikan support dan masukan yang baik.

Tentang lagu anak dalam bentuk video klip pada saat ini masih terbilang kurang sesuai dan perlu dibenahi kembali, karena sudah mulai melenceng jauh dari segi kebutuhan sesuai dengan umur anak-anak terutama di usia 5-7 tahun yang memang sangat rentan untuk generasi kedepannya. Perkembangan teknologi juga merupakan salah satu dampak negatif yang kurang bisa di fungsikan di jaman sekarang. Kebanyakan anak-anak kecil sudah bisa mengoperasikan *gadget* yang dimiliki sesuai keinginannya. Dan generasi dari pencipta bahkan penyanyi cilik itu sendiri sudah mulai punah atau jarang ditemui.

Dari hal tersebut membuat penulis ingin merancang sebuah video interaktif lagu khusus anak-anak dengan tampilan yang lebih menarik dan juga irama lagu yang sesuai penikmatnya. Terlebih dari perancangan video yang ada masih belum mewujudkan dengan sempurna, akan tetapi penulis akan terus berusaha memberikan yang terbaik. Semoga dengan adanya perancangan ini dapat trus dikembangkan lagi dan bermanfaat bagi para orang tua, kerabat dan anak-anak kecil sekarang.

Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangatlah pesat, dan berbagai kalangan masyarakat umum menanggapi dengan berbagai respon masing-masing. Yang sangat menonjol dalam dunia gadget adalah berbagai produk terkenal dan besar berani bersaing untuk saling bersaing untuk mendapatkan kategori produk yang unggul di dunia.

Akan tetapi, sangat di sayangkan dalam dunia musik anak-anak memiliki banyak dampak negatif, salah satunya adalah tampilan yang kurang sesuai dengan usia anak-anak yang dapat diakses dengan mudah.

Di Indonesia sendiri, para pencipta dan penyanyi lagu anak-anak masih sangat sedikit, dan juga kurang memperhatikan dalam penyampain dari isi lagu itu. Dengan adanya perancangan media video interaktif yang dibuat lebih menarik, akan dapat membantu untuk menarik minat lagu anak-anak yang aman dan berkualitas. Juga harus adanya dukungan penuh dari program pemerintah sendiri.

Kata kunci : lagu anak-anak, video interaktif, audio, visual.

Technology development is very rapid, and the various circles of the general public responded with a variety of responses each. Which is very prominent in the world of gadgets is well known and a large variety of products bold compete to compete to get a superior product category in the world.

However, it is regrettable in the world of children's music has many negative effects, one of which is a view that was not relevant to the age of children that can be accessed easily.

In Indonesia alone, the creator and singer of children's songs are still very few, and too less attention in penyampain of the content of the song. With the design of interactive video media made more attractive, would help to attract children's songs that quality and safety. Also need the full support of the government's own program.

Keywords: children's songs, interactive video, audio, visual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	BAB IV STRATEGI KREATIF	10
HALAMAN PENGESAHAN	ii	IV.1 Konsep Visual	10
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	IV.2 Konsep Verbal	11
KATA PENGANTAR	v	IV.3 Visualisasi Desain	11
ABSTRAK	vi	BAB V KESIMPULAN	15
DAFTAR ISI	vii	DAFTAR PUSTAKA	16
DAFTAR GAMBAR	viii		
BAB I PENDAHULUAN			
I.1 Latar Belakang Masalah	1		
I.2 Identifikasi Masalah	1		
I.3 Pembatasan Masalah	1		
I.4 Perumusan Masalah	1		
I.5 Tujuan Penelitian	1		
I.6. Manfaat Penelitian	1		
I.7 Metode Penelitian	2		
I.8 Sistematika Penulisan	2		
BAB II TINJAUAN UMUM	3		
II.1 Kerangka Berpikir	3		
II.2 Landasan Teori	3		
II.3 Kajian Pustaka	5		
II.4 Studi Komparasi	6		
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	7		
III.1 Data Hasil Penelitian	7		
III.2 Khalayak Sasaran	8		
III.3 Strategi Komunikasi	8		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

3

Gambar 2.2 Jenis Warna

4

Gambar 2.3 Aplikasi Game Pada Gadget

6

Gambar 3.1 Macam Warna

8

Gambar 4.1 Logo

10

Gambar 4.2 Kaos, pin, dan stiker

10

Gambar 4.3 Poster

11

Gambar 4.4 Font “Bauhaus 93”

11

Gambar 4.5 Story Board Lagu Balonku Ada Lima

12

Gambar 4.6 Story Board Lagu Naik Kereta Api

12

Gambar 4.7 Story Board Lagu Pelangi

13

Gambar 4.8 Story Board Lagu Lihat Kebunku

13

Gambar 4.9 Story Board Lagu Bintang Kecil

14

