

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi komunikasi saat ini mendapatkan perhatian khusus dari masyarakat, membuat mereka mempunyai rasa ingin tahu untuk mengkonsumsinya. Sehingga kebutuhan khalayak akan media massa seperti *smartphone*, radio, surat kabar, internet semakin meningkat. Fungsi dari media massa itu sendiri meliputi: sebagai pemberi informasi, sebagai pengambil keputusan, sebagai pendidik, dan masih banyak lagi fungsi positif yang diberikan media massa kepada masyarakat.

Dan pada saat ini *gadget* merupakan salah satu teknologi yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat, baik itu dari kalangan anak-anak hingga orangtua. Zaman dahulu *smartphone* merupakan kebutuhan sekunder namun sekarang berubah menjadi kebutuhan primer. Sehingga hampir setiap anggota keluarga baik di pedesaan hingga perkotaan telah memiliki *smartphone* masing-masing. Dengan adanya *smartphone* mempermudah khalayak untuk memperoleh informasi dan hiburan dari *smartphone* yang ada tanpa mengeluarkan pengorbanan yang besar untuk mengkonsumsinya.

Dibandingkan dengan media yang lainnya, *smartphone* disebut sebagai primadona media karena memberikan imbas yang begitu besar bagi kehidupan masyarakat. Karena kehadiran *smartphone* dapat memberikan dampak positif maupun dampak negatif untuk mempengaruhi perilaku dan pola pikir khalayak secara cepat terutama bagi anak-anak hingga remaja. Dikarenakan usia anak-anak belum sepenuhnya memahami untuk menyeleksi program siaran yang ada di *smartphone*. Sehingga apa yang mereka lihat di *smartphone*, akan dengan mudah untuk ditiru oleh anak-anak. Apalagi *smartphone* merupakan salah satu media massa hiburan yang sangat digemari oleh anak-anak. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa anak-anak merupakan kelompok usia yang paling banyak menghabiskan waktu di depan *smartphone*. sebanyak 26,48 persen pengguna internet di Indonesia juga mengakses internet selama lebih dari 7 jam dalam sehari. Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika.

Banyak fitur-fitur menarik yang tersedia di dalam *handphone*. Mulai dari aplikasi *photo editing*, *search engineering*, *peta online*, *perekam video*, *Instagram*, *facebook*, *twitter*, hingga aplikasi pembuat video klip lagu karaoke.

Sufeni Susilo (Marketing Manager Gema Nada Pertiwi (GNP)), menjelaskan bahwa lagu anak sangat penting dan bermanfaat bagi anak, karena mampu menstimulasi (dorongan) kreativitas, hafalan, dan keseimbangan bagi anak. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa lagu anak memiliki guna yang luar biasa bagi perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif anak. Ironisnya, realitas di masyarakat saat ini anak-anak lebih suka mendengarkan lagu-lagu populer di masyarakat. Misalnya ; lagu pop, k-pop, dangdut pop, *jazz*, *regge*, *rock* dan lain-lain. Padahal lagu-lagu tersebut bercerita tentang keadaan sosial remaja dan dewasa. Tentunya lirik lagunya bercerita tentang cinta, gaya hidup bebas, pemberontakan, patah hati, seks, dan lain-lain. Jika anak-anak sampai menyanyikan lagu-lagu populer di masyarakat tersebut dan mereka tahu makna isi lirik lagunya, apa boleh buat anak-anak pun akan meniru atas apa yang dilihat dan didengarnya. Belum lagi kebiasaan anak, yang memiliki kecenderungan belajar dari suara atau bunyi yang didengarkannya. Dari lingkungan baik lingkungan internal yaitu keluarga maupun lingkungan eksternal, anak mengenal bunyi serta suara yang dapat didengar. Dari sumber suara kemudian anak mulai belajar menyanyi, hampir sama prosesnya pada waktu ia mulai belajar berbicara yaitu dengan cara meniru. Yang menjadi permasalahan yaitu jika anak dominan menggandrungi lagu populer yang beredar luas dimasyarakat, yang dimana tiap genre atau aliran musik populer dimasyarakat memiliki irama musik yang berbeda.

Misalnya, lagu dangdut yang menekankan pada irama yang mendengung dan mengayun sedangkan lagu rock yang menekankan pada intonasi nada yang tinggi dan keras. Perbedaan irama nada ini juga berpengaruh pada perkembangan otak anak, karena anak lebih dominan mendengarkan nada dalam proses belajarnya. Tak pelak, jika anak-anak mendengarkan lagu rock yang memiliki ciri khas intonasinya yang tinggi, keras dan gaya kasar. Sejak dini, kita sudah menanamkan sikap yang keras dan kasar pada anak-anak kita. Rahayu Kertawiguna (pendiri sekaligus, Direktur Utama Nagaswara Music dan Publishing) menambahkan, “Saya melihat bahwa anak-anak sekarang kurang romantis, kurang mencintai”. Bersyukurlah kalau kita punya anak yang sayang sama kita. Tapi kalau anak tiba-tiba menjadi brutal, kemudian sikapnya jadi kasar, tidak menghargai orang tua dan guru itu adalah imbasnya. Atau mungkin kecil-kecil sudah mau pacaran, mau kawin, berciuman itu adalah hal yang berbahaya. Ia juga berhati-hati dalam pemilihan bahasa

untuk lagu, meskipun bahasa halus namun jika bermakna negatif tentu ia tak segan untuk mensensornya terlebih dahulu.

Indrawati Widjaja (Managing Director Musica Studio's) menegaskan bahwa orangtua lah yang mesti menyaring dan memilih lagu-lagu yang layak dikonsumsi anak. Mengenai isi lirik, anak yang masih sangat kecil (balita) mungkin hanya suka notasi dan musik dalam sebuah lagu. Namun, untuk anak-anak yang sudah menginjak usia ABG/ Remaja mereka sudah mulai memahami makna kata-kata dalam syair lagu. Lain halnya dengan Eya Grimonia dalam bukunya "Dunia Musik (sains-musik untuk kebaikan hidup)". Dia mengatakan : Musik atau irama nada dari sebuah lagu juga mempengaruhi karakter, intelegensia, bahkan cara berpakaian kita. Sejumlah studi di Amerika dan beberapa negara lain membuktikan bahwa dari semua jenis musik yang ada, musik berirama keras merupakan yang paling berpengaruh negatif. Ritme musik tersebut dapat mengganggu kadar insulin dan kalsium dalam tubuh karena berlawanan atau tidak sesuai dengan ritme detak jantung manusia. Ritme jantung manusia berkisar antara 60-100 kali per menit, sementara musik berirama keras biasanya memiliki ritme yang lebih cepat dari 101 kali per menit.⁴⁸ Jadi, musik yang mengandung irama yang keras sangat tidak cocok bagi perkembangan anak dan perilaku atau kebiasaan anak. Misalnya, musik atau lagu-lagu *Rock* yang memiliki karakter irama keras.

Sementara menurut pengamat pendidikan Arief Rachman, lagulagu yang dinyanyikan anak-anak sekarang lebih banyak bersemangat ecotainment, lebih mementingkan ekonomi atau unsur-unsur hiburan semata. Adapun ada kontes menyanyi di televisi hanya positif dalam sisi penanaman nilai kompetisi pada anak. Tetapi anak-anak sekarang seolah dikarbit untuk menjadi penampil yang sama dengan orang dewasa."itu kan tidak klop dengan semangat mendidik". Menurut dia, jika kondisi ini terus-menerus terjadi, dimana anakanak dieksploitasi untuk tujuan-tujuan ekonomi dan popularitas, akan lahir generasi yang rapuh dan miskin kesadaran akan Tuhan dan lingkungan. Bisa saja nanti, anak-anak tidak lagi bisa menghormati orang tua dan guru mereka sendiri.

Menurunnya moral bangsa ini sudah sangat memprihatinkan. Salah satu penyebab yang cukup berpengaruh adalah media. Peranan media elektronik maupun media cetak juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kecenderungan sosial. Sesuai dengan studi Greitmeyer (2010) yang menunjukkan bahwa efek dari paparan media tergantung dari isi media tersebut. Dijelaskan bahwa media dengan konten anti sosial dapat meningkatkan perilaku anti

sosial dan mengurangi perilaku prososial, sedangkan media yang berisi dengan prososial diasumsikan dapat meningkatkan prososial dan mengurangi anti sosial. Di Indonesia, tayangan televisi cenderung menampilkan konten-konten yang kurang edukatif. Hampir setiap hari dalam tayangan televisi dan media cetak ditampilkan bentuk-bentuk perilaku anti sosial seperti kekerasan. Tayangan perilaku anti sosial tersebut secara bebas dapat dilihat anak-anak sehingga mereka dengan mudah mencontohnya. Seto Mulyadi (dalam Widhi, 2006) mengatakan bahwa anak-anak adalah peniru yang terbaik di dunia, termasuk dari yang ada di televisi.

Dalam buku Psikologi Kepribadian yang ditulis oleh Alwisol edisi revisinya terkandung teori Freud, yang mengatakan bahwa Freud membagi kepribadian menjadi 3 tahapan, yaitu tahap infatil 0-5 tahun (bersifat kekanak-kanakan), tahap laten 5-12 tahun (bersifat tak terlihat, tapi berpotensi), dan tahap genital >12 tahun (bersifat alat kelamin reproduktif). Tahap infatil yang paling menentukan dalam membentuk kepribadian, yang terbagi menjadi 3 fase, yakni fase oral, fase anal, dan fase falis. Perkembangan kepribadian ditentukan terutama oleh perkembangan insting seks, yang terikat dengan perkembangan biologis. Sehingga tahap ini disebut juga tahap seksual infatil. Perubahan insting seks berarti perubahan kateksis atau energi mental dalam seks, dan perkembangan biologis menyiapkan bagian tubuh untuk dipilih menjadi kepuasan seksual (*erogenous zone*). Pemberian nama fase-fase perkembangan infantile sesuai dengan bagian tubuh – daerah erogen – yang menjadi kateksis seksual pada masa itu. Pada tahap laten impuls seksual mengalami represi, perhatian anak tercurah kepada perkembangan fisik dan kognitif serta keterampilannya. Baru setelah itu secara biologis terjadi perkembangan pubertas yang membangunkan impuls seksual dari represinya untuk berkembang mencapai kemasakan. Pada umumnya kemasakan kepribadian dapat dicapai pada saat 20 tahun.

Berikut adalah penjelasan beberapa fase yang dialami oleh anak dalam psikologi mereka sesuai kategori dari usia mereka.

Fase Oral (usia 0;0 – 1;0).

fase ini mulut merupakan daerah pokok aktivitas dinamik atau daerah kepuasan seksual yang dipilih oleh insting seksual. Makan atau minum menjadi sumber kenikmatannya. Kenikmatan atau kepuasan diperoleh dari rangsangan terhadap bibir-rongga mulut-kerongkongan, tingkah laku menggigit dan mengunyah, serta menelan dan memuntahkan makanan apabila makanan tidak memuaskan menurut anak.

Fase Anal (usia 1;0 – 2/3;0).

Fase ini dubur merupakan pokok aktivitas dinamik kateksis dan anti kateksis berpusat pada fungsi eliminer (pembuangan kotoran). Sepanjang tahap anal, latihan defaksi (*Toilet Training*) memaksa anak untuk belajar menunda kepuasan bebas dari tekanan anal.

Fase Falis (*Phallic*) (usia 2/3;0 – 5/6;0).

Fase ini alat kelamin merupakan daerah erogen terpenting. Masturbasi merupakan kenikmatan terbesar pada saat yang sama terjadi peningkatan gairah seksual anak kepada orang tuanya yang mengawali berbagai pergantian kateksis obyek yang pentingperkembangan terpenting adalah timbulnya *Oedipus complex*. Yang diikuti fenomena *Castration anxiety* (pada laki-laki) dan *penis envy* (pada perempuan). *Oedipus complex* adalah kateksis objek seksual kepada orang tua yang berlawanan jenis serta permusuhan terhadap orang tua sesama jenis. Anak laki-laki ingin memiliki ibunya dan menyingkirkan ayahnya, dan anak perempuan sebaliknya.

Fase Laten (usia 5/6;0 – 12/13;0). Fase ini dari usia 5 atau 6 tahun sampai remaja, anak mengalami periode peredaan impuls seksual. Menurut Freud, penurunan minat seksual itu akibat dari tidak adanya daerah erogen yang baru yang dimunculkan oleh perkembangan biologis. Jadi, fase laten lebih dikenal sebagai fenomena biologis, alih-alih bagian dari perkembangan psikoseksual. Pada fase ini anak lebih fokus kepada perkembangan fisik dan berpikirnya.

Fase Genital (usia 12/13;0 - dewasa).

Pada fase ini dimulai dari perubahan biokimia dan fisiologi dalam diri remaja. System endokrin memproduksi hormone-hormon yang memicu pertumbuhan tanda-tanda seksual sekunder (suara, rambut, buah dada, dan lainnya), dan pertumbuhan tanda seksual primer. Fase genital berlangsung hingga orang tutup usia, dimana puncak perkembangan seksual dicapai ketika orang dewasa mengalami kematangan kepribadian.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu strategi lain dalam menanamkan perilaku prososial terhadap anak usia dini dengan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu strateginya yaitu melalui musik, ada dua hal yang dilakukan mendengarkan dan menyanyikan lagu yang mengajarkan tentang perilaku prososial. Studi Greitmeyer (2010) menunjukkan bahwa musik dengan dengan lirik (teks lagu) prososial dapat meredakan perilaku agresif. Hal ini sangat berkaitan dengan komponen perilaku prososial. Perilaku prososial merupakan perilaku berbagi sesuatu dengan orang lain, menunjukkan kesediaan untuk bekerja sama, membantu dan menghibur

seseorang dalam kesusahan adalah perilaku prososial yang merujuk perilaku sukarela dimaksudkan untuk menguntungkan orang lain (Ulutas & Aksoy, 2009).

Gruhn (2005) berpendapat bahwa anak membutuhkan musik sebagai sarana pengulangan berirama dan gerakan terstruktur, anak mempunyai kepekaan yang bagus terhadap musik. Musik juga merangsang pertumbuhan otak dan mengaktifkan koneksi otak. Praktik musikal juga dapat koordinasi motorik halus. Musik tidak cenderung hanya pada pengembangan otak kiri saja akan tetapi musik membuat koneksi antara otak kiri dan kanan jadi kuat. Kamtini dan Tanjung (2005) menyatakan bahwa melalui musik anak-anak dapat memenuhi kebutuhan sosial dan kebutuhan emosinya yang memang berbeda-beda. Sejalan dengan studi Greimeyer (2010) yang menunjukkan bahwa musik dengan dengan lirik prososial dapat meredakan perilaku agresif.

Penelitian Ulutas dan Aksoy (2009) menunjukkan bahwa metode bermain dapat mengembangkan perilaku prososial anak. Perlakuan ini diberikan selama 10 minggu dengan cara bernyanyi bersama diiringi musik dengan gerakan bersama-sama, serta bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan perilaku prososial anak usia dini.

Disamping memberikan kenyamanan untuk didengar telinga kita, ternyata lagu bisa meningkatkan kinerja otak bagi siapapun yang sering mendengarkan lagu. Karena penelitian mengungkapkan lagu dapat meningkatkan daya ingat seseorang. Lagu ada beberapa jenis. Yaitu ada lagu tradisional, lagu modern, lagu klasik, hingga lagu rohani. Banyak dari kita sering mendengarkan lagu setiap harinya. Dalam setiap harinya, kita tak lepas mendengarkan lagu di sekeliling kita. Mulai dari *smartphone*, radio, hingga pada *gadget* kita masing-masing. Namun tahukah anda, bahwa lagu bisa memberikan dampak negatif bagi sang pendengar, khususnya pada anak-anak usia dini? Lagu bisa berdampak negatif pada pendengar, apabila lagu itu tidak sesuai pada usia sang pendengar, karena akan mempengaruhi pola pikir, gaya bicara, hingga mental yang berlebihan. Anak-anak di jaman sekarang rata-rata sudah bisa mengekspresikan dirinya layaknya orang dewasa. Mulai dari gaya bicara, penampilan berbusana, bahkan sudah terlibat percintaan, yang seharusnya itu dilakukan oleh orang dewasa. Banyak anak yang sudah dewasa sebelum usianya.

Salah satu faktor utama penyebab anak sudah mengenal lagu dewasa adalah *gadget* pemberian dari orang tuanya masing-masing sang anak. Beberapa orang tua mengaku senang karena buah hatinya sudah bisa paham dunia orang dewasa, walaupun usia buah hati masih sangat jauh dari kata dewasa. Orang tua seharusnya bijak terhadap apa yang diberikan pada buah hati

mereka. Karena merekalah yang sepenuhnya bertanggung jawab seperti apa mereka mendidik buah hati mereka masing-masing. Karena apabila didiamkan terlalu lama, akan berdampak buruk pada anak mereka. Seperti pola pikir, gaya bicara, pergaulan, hingga mental sang anak untuk kedepannya

Menurut teori di buku Psikologi untuk Keperawatan yang ditulis oleh Drs. Sunaryo, M.Kes, perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh bunyi atau suara, yaitu mendengar lagu-lagu mars membuat kita menjadi semangat. Mendengar lagu-lagu dangdut membuat kita ingin berjoget. Dan mendengar lagu-lagu *slow* membuat kita merasa tenang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut:

1. Apa yang harus dilakukan agar anak-anak kembali menyukai lagu-lagu yang seusia mereka?
2. Bagaimana strategi agar anak-anak kembali menyukai lagu-lagu yang seusia mereka?
3. Bagaimana cara memancing anak-anak agar menyukai lagu-lagu yang sesuai dengan usia mereka?

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar Penulis tidak melewati batas saat membahas suatu permasalahan yang dibicarakan. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut: yaitu penulis membatasi masalah hanya pada seputar Menumbuhkan Kembali Kecintaan Lagu Anak di Jaman Sekarang.

1.4 Tujuan

Sebagai hasil dari Penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir, yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus dari Universitas Esa Unggul. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

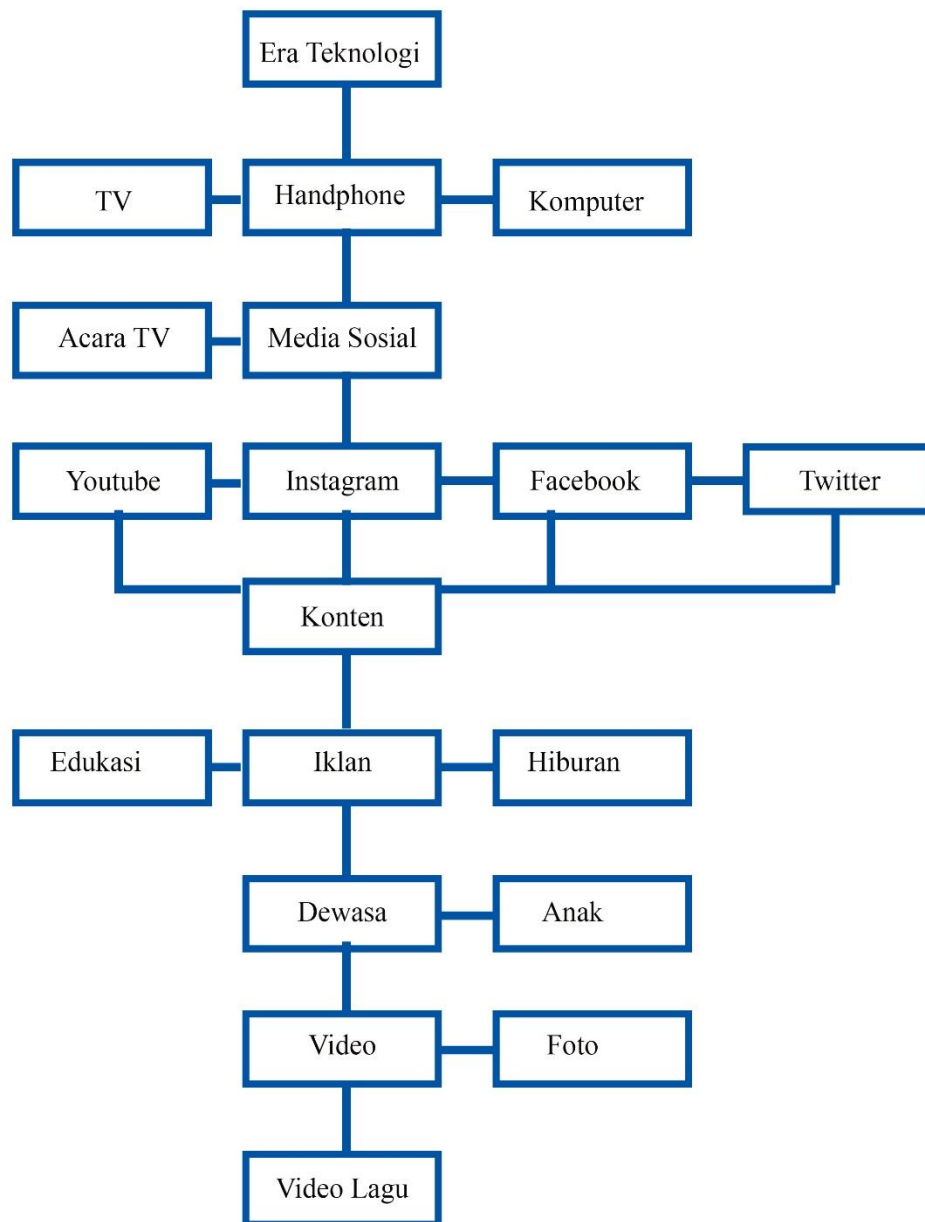
1. Untuk Menumbuhkan kembali kecintaan lagu anak di jaman sekarang.
2. Untuk memancing anak-anak agar berfikir kreatif.

3. Sebagai syarat untuk memenuhi kriteria tanda kelulusan mata kuliah Tugas Akhir pada semester 8 jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang ada pada era-era ini.
5. Demi terciptanya moral-moral yang ada di dalam anak-anak.
6. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pembuatan media dalam kampanye acara tugas akhir.
7. Membangun relasi yang baik selama Tugas Akhir yang dapat berguna di kemudian hari.
8. Memperluas ilmu pengetahuan agar berguna bagi orang-orang disekitar.
9. Merasakan secara nyata bagaimana pembuatan kampanye acara sebagai seorang desainer grafis dalam penerapan suatu desain.
10. Turut berkontribusi mendidik anak agar tidak terjun kedalam dunia orang dewasa yang negatif dampaknya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data observasi cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam. Metode ini juga tepat dilakukan pada responden yang kuantitasnya tidak terlalu besar. Observasi dibagi lagi menjadi dua bagian, yaitu observasi partisipasi dan observasi non partisipasi. Penulis menggunakan metode observasi non partisipasi, yang mana berlawanan dengan observasi partisipasi, observasi non partisipasi merupakan observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati. Penulis mengumpulkan beberapa survey yang diantaranya adalah dengan menggunakan media sosial, *Instagram* dan *Tik Tok*. Penulis men-survey beberapa akun anak yang sudah paham betul dengan teknologi jaman sekarang. Sebagai contohnya adalah pembuatan video clip pendek “tari ubur-ubur”, dan lainnya yang menggunakan lagu/musik yang tidak sesuai dengan usia mereka.

1.6 Kerangka Pemikiran



1.7 Sistematika Perancangan

Proses penyusunan skematika perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 BAB yaitu :

1. BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

2. BAB II. LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

BAB II berisi tentang landasan dari teori yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dan Analisa data yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini.

3. BAB III KONSEP PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE ACARA AMBYAR (ACARA MUSIK BERANI GAYA RIA)

4. BAB III membahas tentang konsep aplikasi perancangan kampanye acara dari konsep, pra produksi, dan pasca produksi.

5. BAB IV. DESAIN dan APLIKASI

BAB IV berisi tentang karya tugas akhir yang telah dibuat, berupa desain yang nantinya akan di aplikasikan pada beberapa media cetak sebagai sarana promosi.

6. BAB V. PENUTUP

BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran yang disimpulkan penulis dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang diamati.