

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Musik sangat memberikan pengaruh pada perkembangan jasmani manusia. Berdasarkan beberapa penelitian, mendengarkan musik dengan harmoni yang indah dan kata – kata yang positif, dapat memberikan dampak yang positif dan menjadikan pribadi yang positif pula. Salah satu musik yang memberi dampak positif ialah musik klasik. Berdasarkan beberapa penelitian memperdengarkan musik kepada anak sejak dalam kandungan dapat menstimulus sel – sel otak sehingga mendukung perkembangan kecerdasan anak. Bahkan bukan hanya kecerdasan menalar saja, tetapi juga kecerdasan dalam memecahkan masalah dan mengendalikan emosi. Plato, seorang filsuf Yunani mengemukakan bahwa latihan musik adalah instrumen yang sangat penting dalam perkembangan anak dibanding yang lainnya, karena irama dan harmoni dapat memberi jalan bagi jiwa seseorang untuk mendapat kelembutan, kepekaan, keindahan dan keagungan. Seiring berjalannya waktu, hal ini di tanggapinya positif dengan menjadikan musik sebagai bagian dari aktifitas anak sehari – hari dan adanya slogan “*music is fun*”. Akan tetapi, nilai musik sebagai kesenangan saja tidak cukup, dibutuhkan adanya suatu perkembangan dalam kemampuan, tujuan belajar, mental dan disiplin karena musik sangat penting bagi pendidikan anak – anak, dengan kata lain semakin dini seorang anak diperkenalkan dengan musik akan semakin memberi dampak yang baik dalam perkembangan karakter, jiwa, dan intelektual anak.

Disamping itu, dalam GBHN disebutkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah membentuk pribadi yang sehat jasmani dan rohani, memiliki keterampilan dan pengetahuan, dan dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi serta budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya dan sesama manusia merupakan fokus kurikulum masa depan sebagaimana yang dikerangkakan yaitu Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni. Dalam mencapai tujuan tersebut, perlu adanya keseimbangan dari semua aspek perkembangan yaitu perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan emosi dan perkembangan moral yang ikut menentukan keberhasilan anak.

Saat ini pendidikan musik di kota – kota besar khususnya di kota Bandung sedang mengalami perkembangan ke arah yang positif. Hal ini terlihat dari banyaknya sekolah musik yang muncul dengan mengadopsi sistem dan kurikulum dari luar negeri, sebagai jawaban dari permintaan akan pendidikan musik yang berkualitas. Selain itu, meningkatnya kesadaran para orangtua akan pentingnya pendidikan musik bagi perkembangan kecerdasan anak merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan musik di Bandung. Dengan meningkatnya kebutuhan dan permintaan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah sekolah musik yang menyediakan fasilitas dan metode yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan dan memajukan pendidikan musik di Bandung.

Musicland merupakan sekolah musik yang memiliki metode unik dan fasilitas dan sarana yang lengkap dalam proses pembelajarannya. *Musicland* mempunyai misi memberikan pendidikan musik dengan pelayanan terbaik untuk anak karena tiap anak pasti memiliki potensi didalam dirinya. Di satu sisi *Musicland* menjawab kebutuhan akan pendidikan musik di kota Bandung, namun di sisi lain sekolah musik ini kurang dikenal oleh masyarakat karena kurangnya promosi dan cara berkomunikasi yang dipakai tidak tepat sehingga jasa yang ditawarkan tidak sampai kepada para konsumen dengan baik.

Pada kondisi ini, peran desainer grafis sangat diperlukan. Selain menambah nilai estetika, desain yang dirancang juga memperhitungkan segala aspek dari data – data yang didapat sehingga pesan berupa promosi yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh konsumen. Berdasarkan hal tersebut, praktikan akan membuat perancangan karya tugas akhir dengan pembahasan *re-branding* sekolah musik *Musicland*.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari pemaparan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, berikut ini akan dirumuskan dan dibatasi pokok – pokok persoalan yang akan dibahas ,dipecahkan dan diuji dalam laporan tugas akhir, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana merancang *re-branding* pada *Musicland* agar dapat memperoleh citra positif ditengah masyarakat kota Bandung ?
- 2) Bagaimana mensosialisasikan pendidikan piano klasik bagi anak usia dini sebagai pendukung pendidikan akademis ?

Ruang lingkup yang akan dikerjakan adalah berupa pembuatan *brand* baru pada sekolah musik *Musicland*. Berdasarkan faktor demografis dan tingkat kebutuhan, kampanye ini akan dilakukan di kota Bandung. Dalam perancangan karya tugas ahir ini praktikan melakukan:

- Observasi proses pendidikan musik pada instansi pendidikan prasekolah / taman kanak – kanak.
- Mengamati dan mencari data tentang pengaruh musik terhadap kecerdasan anak dalam proses pembelajaran pendidikan formal.
- Mencari data tentang karakter, kebiasaan, dan minat anak pada usia tiga sampai enam tahun.
- Mencari konsep yang sesuai untuk *brand* baru *Musicland* sebagai sekolah musik anak.
- Membuat strategi yang tepat agar *brand* baru yang dirancang dapat menarik perhatian konsumen.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan *re-branding* ini adalah :

- Memperkenalkan *Musicland* sebagai sekolah musik yang memiliki metode pembelajaran yang menyenangkan.

- Merancang grafis untuk mengajak para orang tua agar mengarahkan putra - putrinya mengikuti pendidikan musik sejak dini untuk mendukung perkembangan kecerdasan dan mempercayakan pendidikan musik anaknya di *Musicland*.

1.4 Sistematika Laporan

Dalam bab 1 yaitu bagian pendahuluan, praktikan memaparkan peranan pendidikan musik piano klasik bagi anak usia dini sebagai stimulus perkembangan kecerdasan anak. Selanjutnya dijelaskan rumusan masalah yang merupakan gejala yang terjadi di dunia pendidikan saat ini serta tujuan perancangan yang merupakan harapan dari hasil akhir yang merupakan solusi dari permasalahan yang dibahas dalam rumusan masalah.

Pada bab 2, penulis memaparkan teori tentang *brand*. Selain itu, dalam bab 2 praktikan juga menjelaskan tahap – tahap penting dalam perancangan sebuah *brand*.

Sedangkan dalam bab 3, penulis memaparkan data yang sudah dikumpulkan dan mencoba menganalisis permasalahan berdasarkan data dan fakta yang ada.

Pada bab 4, penulis memaparkan pemecahan masalah dengan konsep dan hasil karya yang merupakan jawaban dari permasalahan yang terjadi.

Dalam bab terakhir, penulis memaparkan kesimpulan dan saran yang diperoleh setelah menyelesaikan tugas akhir.

1.5 Skema Perancangan



