

ABSTRAK
PERANCANGAN KAMPANYE MANFAAT BERMUSIK
BAGI PERKEMBANGAN KREATIF ANAK

Oleh
Rendy Nicholas Goni
1064134

Bermain musik merupakan salah satu aktivitas dalam seni instrumen yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Dalam bermain musik kita diajarkan untuk mampu bersosialisasi dengan orang lain, memiliki karakter, dan berimajinasi untuk meningkatkan kreativitas. Usia dini merupakan periode emas dalam masa belajar dan sekolah dasar merupakan lingkungan yang tepat untuk belajar dan bermain musik.

Berdasarkan fakta, masyarakat pada umumnya tidak mengetahui manfaat dari bermain musik untuk anak dikarenakan aktivitas bermusik dianggap sebagian orang sebagai aktivitas bermain biasa. Kurangnya informasi untuk masyarakat menjadi sebab masyarakat tidak mengetahui manfaat bermusik untuk anak, maka dari itu penulis menilai bahwa manfaat bermain musik belum tersampaikan dengan baik kepada masyarakat khususnya orang tua.

Metode kampanye yang dilakukan adalah dengan adanya rumah musik sebagai program yang membantu bidang seni musik sebagai ekstrakurikuler di sekolah dasar. Media pendukung yang digunakan adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada target seperti poster, brosur, x-banner, media sosial, *ambient media* dan *gimmick* yang menjelaskan berbagai manfaat bermain musik menggunakan fotografi dan vektor.

Kata kunci: musik, kreatif, sekolah dasar, rumah musik, kampanye

ABSTRACT

DESIGNING A CAMPAIGN OF THE BENEFITS OF PLAYING A MUSICAL INSTRUMENT TO THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S CREATIVITY

Rendy Nicholas Goni/1064134

Playing musical instruments is one of the popular activities in the areas of instrumental arts amongst the people. When playing a musical instrument we are taught to be able to socialize, develop characters and imagination to increase our creativity. Early age is the golden age in learning and primary school is a suitable environment to study and enjoy music.

According to the fact, people in general do not realize the benefit of being involved in any musical activities for children because this type of activity is considered as a merely past time activity. People do not have sufficient information about the benefits of involving in musical activities and therefore the writer thinks that the information has not effectively transferred to the parents.

The campaigning methods done in this study is by establishing a music house as a program to assist music program at the primary school as an extra-curriculum activity. Supporting media used are posters, brochures, X-banner, social media, ambient media, and gimmicks which contains information about the benefits of involving in a musical activity using photography and vector.

Keywords: music, primary school, music house, campaign.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6
BAB II : LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Perancangan	7
2.2 Teori Kampanye	7
2.3 Teori Musik	9
2.4 Teori Kreatifitas	10
2.5 Teori Perkembangan Anak	10
2.5.1 Perkembangan Motorik.....	11
2.5.2 Perkembangan Kognitif	11
2.5.3 Kecerdasan Anak	11
2.6 Ilustrasi	12
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	13
3.1 Data dan Fakta	13
3.1.1 Lembaga Terkait	13
3.1.1.1 Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	13
3.1.1.2 Mandatori	16
3.1.1.3 <i>Sponsorship</i>	17
3.1.2 Data tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	17
3.1.2.1 Data Hasil Kuesioner kepada Orangtua.....	18
3.1.2.2 Data Hasil Wawancara di Fakultas Psikologi.....	25

3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	27
3.1.3.1 <i>Event</i> Peduli Musik Anak	27
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan	29
3.2.1 Analisa STP.....	29
3.2.2 Analisa SWOT Terhadap Kreativitas Anak	30
3.2.3 Analisa SWOT Terhadap Manfaat Musik	32
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Konsep Komunikasi	32
4.2 Konsep Kreatif	32
4.2.1 Warna.....	32
4.2.2 <i>Layout</i>	33
4.2.3 Judul.....	33
4.2.4 Logo.....	34
4.2.5 Verbal	35
4.2.6 Visual.....	35
4.2. Tipografi	35
4.3 Konsep Media	36
4.3.1 Media Utama	37
4.3.1.1 Poster	37
4.3.2 Media Pendukung	38
4.3.2.1 Media Cetak	38
4.3.2.3 <i>Ambient</i> Media	38
5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel <i>budgeting</i> untuk program kampanye Main Musik	54
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	6
Gambar 3.1	Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung	14
Gambar 3.2	Logo Purwa Caraka Music Studio	16
Gambar 3.3	Logo Yamaha	17
Gambar 3.4	Gambar tentang pengetahuan responden.....	18
Gambar 3.5	Gambar tentang hobi anak responden	19
Gambar 3.6	Gambar pengetahuan responden terhadap hobi dan bakat.....	19
Gambar 3.7	Gambar tentang minat anak responden	20
Gambar 3.8	Gambar tentang bidang seni anak responden	20
Gambar 3.9	Gambar tentang minat anak responden terhadap musik	21
Gambar 3.10	Gambar tentang dukungan orang tua	21
Gambar 3.11	Gambar tentang alasan orang tua terhadap sekolah musik.....	21
Gambar 3.12	Gambar tentang pendapat orang tua terhadap musik	22
Gambar 3.13	Gambar pengetahuan orang tua terhadap manfaat bermusik	23
Gambar 3.14	Gambar pendapat responden terhadap manfaat bermusik.....	23
Gambar 3.15	Gambar tentang pendapat responden terhadap kurikulum	24
Gambar 3.16	Gambar tentang responden terhadap kurikulum	24
Gambar 3.17	Gambar tentang pendapat responden terhadap kampanye	25
Gambar 3.18	<i>Event</i> Peduli Musik Anak.....	27
Gambar 4.1	Judul kampanye.....	33
Gambar 4.2	Logo kampanye	34
Gambar 4.3	Jadwal <i>timeline</i> kampanye main musik.....	37
Gambar 4.4	Poster <i>awareness</i> kampanye Main Musik.....	39
Gambar 4.5	Poster <i>informing</i> kampanye Main Musik	40
Gambar 4.6	Poster <i>reminding</i> kampanye Main Musik	41
Gambar 4.7	Desain brosur kampanye Main Musik tampak dalam.....	42
Gambar 4.8	Desain brosur kampanye Main Musik tampak luar	42
Gambar 4.9	Pengaplikasian brosur kampanye Main Musik tampak luar	43
Gambar 4.10	Pengaplikasian brosur kampanye Main Musik tampak dalam..	43
Gambar 4.11	Desain x- banner kampanye Main Musik	44
Gambar 4.12	Pengaplikasian x- banner kampanye Main Musik	45
Gambar 4.13	Pengaplikasian x- banner kampanye Main Musik	45
Gambar 4.14	Desain iklan majalah kampanye Main Musik	46
Gambar 4.15	Pengaplikasian iklan majalah kampanye Main Musik.....	47
Gambar 4.16	Media sosial kampanye Main Musik	48
Gambar 4.17	Pengaplikasian media sosial kampanye Main Musik.....	48
Gambar 4.18	<i>Gimmick</i> pin kampanye Main Musik	49
Gambar 4.19	Pengaplikasian <i>gimmick</i> pin kampanye Main Musik.....	49

Gambar 4.20 <i>Gimmick</i> gantungan kunci kampanye Main Musik.....	50
Gambar 4.21 Pengaplikasian gantungan kunci kampanye Main Musik	50
Gambar 4.22 Desain mug kampanye Main Musik.....	51
Gambar 4.23 Pengaplikasian desain mug kampanye Main Musik	51
Gambar 4.24 Kalender kampanye Main Musik	52
Gambar 4.25 Desain t-shirt kampanye Main Musik	52
Gambar 4.26 <i>Ambient</i> media kampanye Main Musik.....	53
Gambar 4.27 <i>Ambient</i> media kampanye Main Musik.....	53