

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MEMPOPULERKAN KEMBALI LAGU ANAK INDONESIA

Oleh

Ester Novalentina

NRP 1264043

Saat ini banyak anak-anak yang mendengarkan lagu yang tidak sesuai dengan usia mereka. Anak-anak lebih sering mendengar lagu-lagu dewasa yang bertemakan percintaan orang dewasa. Menurut penelitian bila hal tersebut terjadi, dikhawatirkan anak-anak akan menjadi lebih cepat dewasa sehingga mereka akan kehilangan keceriaan masa kecil mereka sendiri. Oleh karena itu diperlukan sebuah media grafis yang menarik sehingga lagu anak dapat disukai kembali oleh anak-anak.

Konsep komunikasi dari perancangan ini yaitu membuat paket media grafis SENADA sebagai bentuk untuk mengkomunikasikan lagu anak Indonesia melalui visual grafis yang bercerita sesuai lagu yang disampaikan dengan bercirikan budaya Indonesia. Konsep kreatif dari perancangan ini dengan menampilkan media visual dengan ilustrasi vektor yang menarik, tipografi yang memberikan kesan *fun*, mudah dibaca dan sesuai dengan anak-anak, dan warna memberikan kesan ceria, bahagia dan kelembutan. Konsep media awal dari perancangan ini yaitu logo. Metode yang digunakan ialah dengan membuat media grafis berupa CD lagu dalam bentuk booklet pop-up dengan ilustrasi yang menarik sebagai media utamanya serta didukung dengan *event* musik, poster, dekorasi panggung, umbul-umbul, spanduk, *name tag*, *gimmick*, dan booth sebagai media promosi.

Melalui perancangan media grafis SENADA ini diharapkan dapat mempopulerkan kembali lagu anak Indonesia di kalangan anak.

Kata kunci : anak-anak, grafis, Indonesia, lagu, media.

ABSTRACT

THE GRAPHIC DESIGN MEDIA TO RE-POPULARIZE INDONESIAN CHILDREN SONGS

Submitted by

Ester Novalentina

NRP 1264043

These days, a lot of children are used to listening to songs inappropriate for their age. Kids like to listen to music so for grown-ups with themes of love. Research has it that children may lose their childhood times because of the songs since they lose their cheerful times. Therefore, required an attractive graphic media so children song can be loved by children.

The communication concept of this scheme is to make a package of graphic design SENADA to communicate Indonesia's children song through visual graphic that tells the songs with distinctively Indonesia's culture. The creative concept of this scheme is to show the visual graphic with interesting vector illustration, the typography who makes fun impression, readable and suitable with children. The beginning of the media concept is a logo. The method are to create pop up booklets and illustrations that are interesting as the first media and complimented by musical event, posters, stage decoration, gimmicks, banners, name tags, and booths as promotion media.

Through the design of this graphic media, SENADA, can make Indonesia's children song become popular again among them.

Keywords: graphics, Indonesia, kids, media, songs.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Media	5
2.1.1 Pengertian Media	5
2.1.2 Jenis Media	5
2.2 Grafis.....	6
2.3 Anak-Anak	6
2.3.1 Perkembangan Anak-Anak.....	7
2.4 Lagu Anak.....	7
2.5.1 Manfaat lagu Anak	7
2.5 Buku <i>Pop up</i>	9
2.6 Retorika Visual.....	10

BAB III : DATA DAN ANALISIS DATA	11
3.1 Data dan Fakta.....	11
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	11
3.1.2 Fenomena yang Terjadi	17
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	30
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	33
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	36
4.1 Konsep Komunikasi.....	36
4.2 Konsep Kreatif	37
4.3 Konsep Media	38
4.4 Hasil Karya.....	40
4.4.1 CD Lagu SENADA	40
4.4.2 Poster	43
4.4.3 Desain Panggung	45
4.4.4 Desain Booth	45
4.4.5 Umbul-Umbul.....	46
4.4.6 Spanduk	46
4.4.7 Tanda Pengenal Panitia dan Peserta	47
4.4.7 <i>Gimmick</i>	47
4.5 <i>Budgeting</i>	50
BAB V : PENUTUP	51
5.1 Simpulan	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia	11
Gambar 3.2	Logo Popzzle	13
Gambar 3.3	Grup Musik Popzzle	14
Gambar 3.4	Logo Susu Dancow	16
Gambar 3.5	Logo Nestlé	16
Gambar 3.6	Diagram Hasil Pembagian Kuesioner pada Ibu yang Memiliki Anak Mengenai Usia Responden	18
Gambar 3.7	Diagram hasil pembagian kuesioner pada ibu yang telah memiliki anak mengenai pekerjaan responden	19
Gambar 3.8	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai usia anak	20
Gambar 3.9	Diagram hasil pembagian kuesioner pada ibu yang memilikia ank mengenai pendapatan mereka	20
Gambar 3.10	Diagram hasil pembagian kuesioner pada ibu yang telah memiliki anak mengenai pengeluaran untuk membeli mainan/ buku/ CD/ DVD lagu atau film untuk anak dalam sebulan	21
Gambar 3.11	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai membiasakan anak mendengar lagu	22
Gambar 3.12	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai lagu yang biasa diberi dengarkan pada anak	22
Gambar 3.13	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai pentingnya anak-anak mendengar lagu anak	23
Gambar 3.14	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai diberi dengarkan anak lagu anak	24
Gambar 3.15	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai dimana responden mendapatkan lagu	24

Gambar 3.16	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai pengetahuan responden tentang manfaat anak mendengar lagu anak.....	25
Gambar 3.17	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai ketertarikan mengikuti <i>event</i>	26
Gambar 3.18	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai biaya yang ingi dikeluarkan untuk <i>event</i>	27
Gambar 3.19	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai media visual yang efektif	27
Gambar 3.20	Diagram hasil pembagian kuesioner kepada ibu yang memiliki anak mengenai gaya gambar yang efektif untuk media visual	28
Gambar 3.21	Tampilan Awal <i>Game</i>	31
Gambar 3.22	Tampilan <i>Game</i>	31
Gambar 3.23	Logo Waffel Indonesia	32
Gambar 4.1	Warna dalam Media	38
Gambar 4.2	Logo.....	38
Gambar 4.3	Cover Depan CD SENADA	40
Gambar 4.4	Halaman Depan CD SENADA	41
Gambar 4.5	<i>Booklet Pop-up</i> Halaman 5-6	41
Gambar 4.6	<i>Booklet Pop-up</i> Halaman 7-8	42
Gambar 4.7	<i>Booklet Pop-up</i> Halaman 9-10	42
Gambar 4.8	<i>Booklet Pop-up</i> Halaman 11-12	43
Gambar 4.9	<i>Booklet Pop-up</i> Halaman 13-14	43
Gambar 4.10	Poster SENADA.....	44
Gambar 4.11	Poster SENADA.....	44
Gambar 4.12	Desain Panggung	45
Gambar 4.13	Desain <i>Booth</i>	45
Gambar 4.14	Umbul-Umbul.....	46
Gambar 4.15	Spanduk	46
Gambar 4.16	Tanda Pengenal	47
Gambar 4.17	<i>Gimmick</i> Tumbler.....	47

Gambar 4.18 <i>Gimmick Notebook</i>	48
Gambar 4.19 <i>Gimmick Pensil Warna</i>	48
Gambar 4.20 <i>Gimmick Susu</i>	49

