

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan permasalahan anak-anak pada saat ini yang banyak mendengarkan lagu tidak sesuai dengan usianya, yang menjadikan mereka dewasa dini dan kehilangan keceriaan masa kecil mereka, dirancang paket media grafis SENADA yang diharapkan dapat mempopulerkan kembali lagu anak Indonesia dikalangan anak-anak sehingga anak-anak Indonesia merasakan manfaat mendengar lagu anak, diantaranya dapat melatih otak kiri dan kanan anak, melatih kemampuan mendengar, mengubah *mood* anak, belajar sosialisasi, melatih anak bicara, melatih kerjasama, dan memberikan ketenangan pada anak.

5.2 Saran

Saran untuk perancangan media grafis untuk mengangkat lagu anak Indonesia yaitu usia target untuk perancangan ini dinaikkan menjadi 4-6 tahun karena anak yang berusia dibawah 4 tahun masih pasif dan target primer dari perancangan ini yaitu anak dan target sekundernya orangtua.

Logo tidak disamakan dengan judul buku, tidak harus detail, dan elemen dalam logo jangan terlalu banyak sehingga tingkat keterbacaannya kurang. Dengan banyak materi lagu sebaiknya dua halaman buku hanya untuk satu lagu anak yang dilengkapi dengan not angka agar orang tua tidak lupa dengan awalan lagu.