

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI LAGU ANAK INDONESIA DI KOTA BANDUNG

DESIGN OF LEARNING MEDIA REGARDING CHARACTER EDUCATION THROUGH CHILDREN'S SONGS IN THE CITY OF BANDUNG

A.Miftahul Faizah Basma¹, Bambang Melga S, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹amfzhbsm@student.telkomuniversity.ac.id, ²bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Adanya degradasi karakter atau dapat dikatakan kemunduran karakter terhadap generasi muda Indonesia yang di pengaruhi oleh sisi negatif dari globalisasi. Sehingga pendidikan karakter sangat perlu dikenalkan sejak dini di karenakan keberadaannya penting dalam membentuk kepribadian yang beradab. Namun, masih kurangnya media pembelajaran yang memberikan edukasi pendidikan karakter untuk anak sejak dini. Hal ini mengakibatkan anak-anak mudah saja menerima tanpa menyaring informasi baik atau buruk dari internet. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah dengan cara pengumpulan data, analisis SWOT dan matriks. Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang berisikan beberapa lagu anak indonesia yang memiliki pesan positif sesuai nilai pilar pendidikan karakter dan interaktif untuk memudahkan penyampaian pesan. Manfaat penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran pendidikan karakter melalui lagu anak yang sesuai dan tepat sasaran sangat diperlukan agar membantu dalam memberikan edukasi mengenai pendidikan karakter sejak dini. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung bahan mengajar pelajaran sekolah dasar di kota Bandung.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Lagu Anak

Abstract

The existence of character degradation or character decline can be said of the younger generation of Indonesia which is influenced by the negative side of globalization. So character education needs to be introduced early on because its existence is important in forming a civilized personality. However, there is still a lack of learning media that provides character education for children from an early age. This results in children easily accepting without filtering good or bad information from the internet. The research method that will be carried out is by data collection, SWOT analysis, and matrix. This study aims to design a learning media that contains several Indonesian children's songs that have positive messages according to the value of the pillars of character education and interactive to facilitate the delivery of messages. The benefits of this study can be concluded that the design of character education learning media through appropriate and targeted children's songs is needed to assist in

providing education about character education early on. This design is expected to be a supporting medium for teaching elementary school subjects in the city of Bandung.

Keywords: *Learning Media, Character Education, Children's Songs*

1. Pendahuluan

Adanya perkembangan teknologi memberikan dampak yang kurang baik terhadap generasi muda di Indonesia, salah satunya ialah adanya kemunduran pendidikan karakter yang terpengaruh oleh kebudayaan luar mengakibatkan hilangnya jati diri kebangsaan dan cinta tanah air, munculnya banyak kasus sentimen antar etnis, kasus bullying dan yang paling dekat dengan sehari-hari berperilaku kurang sopan. (research.net:2018)

Sehingga dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru di sekolah dan orang tua di rumah dalam memberikan contoh pengaplikasian mengenai edukasi pendidikan karakter.

Salah satu cara untuk membentuk karakter generasi muda adalah dengan cara memperkenalkan lagu-lagu anak yang memiliki pesan positif dan pesan moral yang dapat membangun karakter generasi muda yang lebih baik.

Buku merupakan media informasi yang masih sangat diminati dan memiliki perkembangan modifikasi dengan media lainnya. Salah satunya yaitu buku yang menggunakan ilustrasi dengan penggabungan teknik lipat a lift the flap dalam bagian isi buku. Teknik a lift the flap merupakan sebuah teknik liat kertas yang bisa dibuka dan ditutup, teknik ini juga memiliki mekanisme lipatan yang sederhana, tetapi berdampak besar bagi motorik pembaca dalam mengingat pesan yang ingin disampaikan. Saat ini juga buku ilustrasi sangat diminati, tidak hanya dapat memberikan informasi tetapi juga dapat menjadi daya tarik pembaca.

Berdasarkan pemaparan tersebut dibutuhkan solusi untuk memberikan sebuah media pembelajaran yang interaktif untuk generasi muda. Melalui sebuah perancangan media pembelajaran yang interaktif yang menggunakan ilustrasi dan teknik a lift the flap ini diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai pendidikan karakter secara maksimal.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Perancangan ialah sebuah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mentransformasikan hasil analisa kedalam bentuk yang memudahkan mengimplementasikan. Dari pengertian pengertian di atas dapat disimpulkan perancangan adalah suatu kegiatan yang berhubungan berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisi (Abdul Kadir,2003).

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari sebuah perencanaan dan perancangan konsep yang mengkomunikasikan informasi di berbagai media dengan menggunakan elemen grafis yaitu layout, warna, gambar, tatanan huruf sehingga pesan yang ingin disampaikan secara visual tersampaikan kepada target sasaran. (Tinarbuko, 1998:66).

2.3 Layout

Layout merupakan suatu tata letak desain yang digunakan pada media tertentu sehingga mendukung konsep atau pesan yang digunakan. Penggunaan layout pada ilmu desain komunikasi visual menggunakan beberapa prinsip yaitu keseimbangan, tekanan, irama, kesatuan (Rustan,2009).

2.4 Tipografi

Tipografi memiliki peranan penting dalam suatu bentuk komunikasi visual. Dalam penggunaannya pada perancangan ini penulis akan menggunakan font yang ceria dikhususkan untuk anak-anak dikarenakan menyesuaikan dengan target audiensnya. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaan font yaitu legibility, readability, visibility dan learity (Wagiono,2001).

2.5 Warna

Warna ikut berperan penting dalam mewakili karkater dan perasaan, penggunaan warna

menurut psikologinya dapat menyajikan komunikasi yang efektif, menyesuaikan pesan dalam desain dan membangun kesatuan rasa kepada pembaca (Wibowo,2013:162).

2.6 Ilustrasi

ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan serta menambah daya tarik desain. Pada perkembangannya ilustrasi awalnya hanya digunakan untuk pendukung cerita, saat ini lebih dimanfaatkan pada pengelolaan ruang kosong. Berikut kriteria ilustrasi yang efektif yaitu komunikatif, ide baru, daya tarik, kualitas baik (Supriyono,2010:51).

2.7 Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana alat bantu dalam melakukan proses belajar mengajar yang dipergunakan untuk membentuk pola pikir, perasaan, perhatian dan keterampilan sehingga mendorong proses belajar.

2.8 Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter yang meliputi pengetahuan, juga kesadaran, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan dan bangsa (Kemendiknas,2010).

2.9 Lagu Anak

Lagu anak yaitu lagu yang memiliki sifat riang dan mencerminkan etika luhur. Lagu anak merupakan lagu yang biasa dinyanyikan anak-anak, syair lagu anak-anak berisi hal yang sederhana biasanya dilakukan anak-anak. Syairnya biasanya bercerita tentang cinta kasih kepada Tuhan, orang tua, saudara, keindahan alam, kebesaran Tuhan yang ditulis dengan bahasa yang sederhana sesuai dengan pola pikir anak-anak (Endraswae,2009).

2.10 Buku

Buku merupakan lembaran kertas yang berjilid, dapat berisi tulisan ataupun kosong (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012) dan buku adalah suatu teks tertulis dijilid pada satu sisi yang dapat diterbitkan dalam bentuk cetak atau elektronik dan juga merupakan satu set halaman yang telah diikat bersama di dalam sampul untuk dibaca atau ditulis (Oxford Dictionary,1995).

2.11 Buku Interaktif

Buku ialah lembar kertas yang dijilid berisi tulisan atau kosong. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi dan aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi dan aktif (Wiliyanto, 2013:4).

2.12 Teknik Cetak

offset adalah teknik percetakan yang paling sering digunakan, pada prosesnya menggunakan tinta basah dan memerlukan proses pengeringan setelah proses percetakan berlangsung (Percetakan Pentas Grafika, 2019).

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Dinas Pendidikan kota Bandung telah memperkenalkan program baru yaitu Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), penguatan pendidikan karakter suatu usaha membudayakan pendidikan karakter di sekolah. Program ini dilaksanakan dengan bertahap dan sesuai kebutuhan dengan tujuan untuk mendorong pendidikan berkualitas dan bermoral yang merata di seluruh Indonesia.

3.2 Objek Penelitian

Lagu anak memiliki pesan positif yang dapat membangun karakter dan juga cinta tanah air Indonesia. Lagu anak dapat mengajarkan budi pekerti yang dapat memberikan pengaruh baik dalam pertumbuhan mereka. Dampak positif dalam lagu anak yang mengajarkan tentang suatu tindakan sopan santun dapat mengaruhi pikiran dan jiwa mereka, karena lagu anak mencakup aspek tujuan pembelajaran pada anak (Kusumawati,2013).

3.3 Data Khalayak Sasaran

1. Target

Primer : Anak usia 6-12 tahun
Sekunder : Orangtua

2. Demografi

- Jenis Kelamin : Perempuan
- Usia : 25-40 tahun
- Pendidikan : S1
- Pekerjaan : Ibu rumah tangga

3. Geografis
Bandung
4. Psikografis
Memperhatikan pendidikan
Memperhatikan perkembangan anak
5. Behavior
Senang membaca buku
Mengajarkan anak membaca sejak dini
Hobi mengoleksi buku

3.4 Data Hasil Data Wawancara

A. Psikolog

Hasil wawancara dengan psikolog Citra Batari Indriyani dapat disimpulkan pemberian edukasi pendidikan karakter melalui lagu-lagu dapat dilakukan dari umur operasional 6 tahun hingga 12 tahun, dimana mereka sudah bisa melihat sesuatu berdasarkan apa yang dia lihat atau dengar dan sudah cukup paham untuk diajarkan mengenai makna dari sebuah lagu.

B. Guru Sekolah Dasar

Hasil wawancara dengan guru sekolah dasar Lilis dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah media untuk memberikan edukasi pendidikan karakter pada generasi muda. Tampilan buku harus dibuat semenarik mungkin.

C. Orang Tua Murid

Hasil wawancara dengan orang tua murid Rina dapat disimpulkan bahwa selain edukasi orang tua juga dibutuhkan media pendukung yang interaktif dan menarik untuk anak-anak sehingga dapat membantu memberikan edukasi pendidikan karakter.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Buku ini dirancang dengan penggunaan ilustrasi pada setiap lagu yang terdapat pada buku dan juga menggunakan teknik a lift the flap, sehingga target audiens mudah memahami isi pesan pada lagu. Hal ini diperlukan karena masih kurangnya media pembelajaran yang interaktif untuk anak terutama yang memberikan contoh positif melalui lagu anak. Pesan yang ingin penulis sampaikan kepada target audiens melalui perancangan media pembelajaran ini adalah lagu merupakan media yang mudah untuk anak cepat pahami, banyak lagu anak yang memiliki pesan yang positif

yang dapat memberikan edukasi mengenai pendidikan karakter anak.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan diangkat oleh penulis untuk mengaitkan penyampaian pesan kepada target pembaca adalah buku interaktif menggunakan teknik a lift the flap yang halaman bukunya dibuka terlebih dulu untuk mengetahui kejutan di balik halamannya dan play song dimana anak dapat memainkan lagu tersebut dengan alat musik yang terdapat pada buku, agar target pembaca tidak mudah bosan dan mudah dalam memahami informasi yang diberikan. Selain itu penggunaan buku ilustrasi dipilih karena pembukuan yang memanfaatkan peran ilustrasi belum terlalu banyak digunakan pada buku lagu-lagu anak Indonesia.

4.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam menyampaikan edukasi mengenai pendidikan karakter melalui lagu-lagu anak Indonesia berbentuk buku ilustrasi interaktif dengan jumlah halaman sekitar 16 halaman dan di cetak menggunakan kertas board paper dengan teknik *digital printing*.

Media pendukung ditunjang untuk mengarahkan audience kepada media utama dalam menyampaikan pesan kepada audience. Media tersebut terdiri dari media pendukung dan media promosi yang terdiri dari :

1. Poster

Penggunaan poster pada media pendukung ini dapat berperan sebagai awal promosi yang ditunjukan kepada target pembeli. Dikarenakan penyesuaian terhadap kebiasaan target pembaca yang aktif dalam media sosial maka poster juga akan disebarluaskan lewat media sosial dan tidak dalam bentuk cetak.

2. Merchandise

Penggunaan merchandise pada media pendukung ini dapat berperan sebagai promosi juga sebagai daya target pembeli yaitu orang tua, merchandise disesuaikan oleh sasaran perancangan yaitu anak-anak.

4.4 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan pada perancangan meliputi konsep visual pada ilustrasi, layout dan tipografi yang akan dirancang menjadi satu kesatuan untuk merancang sebuah buku

1. Moodboard

Penggunaan moodboard diperlukan agar dapat referensi visual yang sesuai dengan suasana pada gambar sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 4.1 Moodboard
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

2. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi digital dengan penggunaan kartun.



Gambar 4.2 Ilustrasi
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

3. Tipografi

Penggunaan jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan adalah huruf sans serif, jenis huruf yang tidak

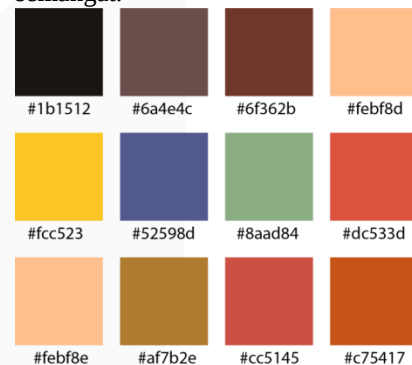
memiliki kaki/sirip pada ujung huruf. Huruf sans serif memberikan kesan modern dan bersifat fungsional. Pada perancangan ini penulis menggunakan font Pangolin Regular yang mudah di baca untuk anak-anak dan tidak membuat mata lelah saat membaca.

Aa Bb Cc

Gambar 4.3 Tipografi
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

4. Warna

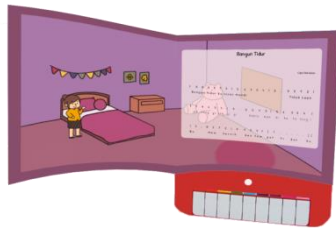
Pada perancangan ini penulis menggunakan warna-warna cerah dan pastel, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca khususnya untuk anak-anak. Penggunaan warna cerah juga dapat membuat anak-anak tidak mudah bosan dan bersifat ceria dan semangat.



Gambar 4.4 Warna
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

5. Layout

Dalam perancangan ini penulis menggunakan prinsip-prinsip terdapat pada teori layout, agar media yang dirancang dapat terlihat nyaman untuk dibaca.



Gambar 4.5 Layout
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

4.5 Konsep Bisnis

Konsep bisnis dalam perancangan media pembelajaran berupa buku a lift the flap ini akan dikenalkan ke pasaran melalui iklan dalam media cetak dan online. Pada media cetak akan ada xbanner yang mempromosikan buku ini di toko-toko buku besar. Pada media online promosi akan digunakan pada platform yang biasa target audines gunakan seperti instagram dan facebook. Buku ini juga akan ada di perpustakaan sekolah sebagai bacaan anak-anak untuk mendukung kurikulum pelajaran saat ini. Buku ini akan dijual seharga Rp.122.000.

5. Hasil Perancangan

a. Cover



Gambar 4.6 Cover
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

b. Isi Buku



Gambar 4.7 Isi buku
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

c. Video Lirik



Gambar 4.8 Video Lirik
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

d. Poster



Gambar 4.9 Poster
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

e. Merchandise



Gambar 4.10 Merchandise
(sumber: A.Miftahul Faizah,2020)

6. Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat memberikan dampak negatif, terutama untuk anak-anak yang masih perlu diberikan edukasi bentuk baik dan buruknya. Maka dari itu untuk membentuk suatu generasi muda yang lebih baik, perlu memberikan edukasi mengenai pendidikan karakter secara maksimal, baik

yang diajarkan di sekolah ataupun di rumah. Pemberian edukasi dapat melalui lagu-lagu anak Indonesia yang memiliki nilai positif di dalamnya, melalui lagu anak dapat mudah dan cepat memahami ditambah adanya ilustrasi yang memberikan gambaran isi lagu tersebut dan juga teknik lipat yang interaktif bagi anak agar proses pemberian edukasi menyenangkan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru disekolah atau orang tua yang ingin memberikan bahan bacaan mengenai pendidikan karakter dengan konsep yang lebih menyenangkan untuk anak.

6.2 Saran

Untuk merealisasikan buku a lift the flap mengenai edukasi pendidikan karakter melalui lagu anak Indonesia diperlukan berbagai informasi, salah satunya seperti informasi mengenai makna dari lagu anak-anak itu sendiri sampai dengan cara yang tepat untuk menyampaikan informasi ke anak-anak. Selain itu ilustrasi yang menggambarkan makna dari setiap lagu yang memiliki nilai moral harus di gambarkan dengan style yang anak-anak sukai agar dapat menerima informasi dengan tepat dan dengan pemilihan efek a lift the flap sebagai daya tarik.

Daftar Pustaka

- (1) Anggraini, Lia (2016). Desain Komunikasi Visual, Dasar Panduan untuk Pemula.

- (2) Hendriyana, Husen (2015). Rupa Dasar: Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual.
- (3) Hermawan, Deni (2017). Angklung Sunda, Industri Kreatif, dan Karakter Bangsa. Bandung
- (4) Rustan, Surianto (2014). Layout dasar & Penerapannya.
- (5) Salam, Sofyan (2017). Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian.
- (6) Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Bandung.
- (7) Sugiarto, Eko (2015). Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis.
- (8) Suwarno, Wiji (2016). Organisasi Informasi Perpustakaan.
- (9) Tinarbuko. Sumbo (2015). DEKAVE, Desain Komunikasi Visual.
- (10) Widyana, I Gusti Nyoman (2014). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta
- Sumber Jurnal
- (1) Lestari, Dana & Aditya, Dimas (2017), Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-Anak Di Dayeuhkolot.
- (2) Kusumawati, Heni (2013), Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak-Anak.
- (3) Melga, Bambang (2019), Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru Sebagai Sarana Wisata Edukasi Budaya
- (4) Nastiti, Nisa Eka (2015), Perancangan Sistem Tanda Pada Museum Lampung Di Bandar Lampung.
- (5) Putri, Dini Palupi (2018), Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital.
- (6) Yuliansyah (2014), Selisik Leluhur Lagu Anak Sunda Untuk Prestasi Belajar Siswa.
- Sumber Lain
- (1) <https://dkv.binus.ac.id/2019/07/19/teknik-cetak-dalam-seni-grafis/> (diakses tanggal 28 februari 2020, 19:25)
- (2) <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/> (diakses tanggal 2 februari 2020, 12:55)
- (3) <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (diakses tanggal 8 maret 2020. 20:29)
- (4) <https://www.kompasiana.com/jreeng/5a8af7b216835f47fd0049c5/pengaruh-warna-terhadap-psikolog-anak> (diakses tanggal 8 maret 2020, 22:42)
- (5) <https://ruangguruku.com/pengertian-pendidikan-karakter/> (diakses tanggal 10 Maret 2020, 21:44)
- (6) <https://media.neliti.com/media/publications/85921-ID-perancangan-buku-interaktif-pengenalan-d.pdf> (diakses tanggal 18 Maret 2020, 15:17)