

Visualisasi Lagu Anak “Angka Seperti Apa”

Typanni Harwana¹⁾, Sabeth Uttara²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾Email: typanniharwana@gmail.com

²⁾Email: sabeth.uttara@kalbis.ac.id

Abstract: *The lack of visualization of the “what number” song causes children to be less interested in learning. The visualization of the song “what kind of number” contains only audio and text elements, making it difficult for children to understand. One aspect of childhood learning is the cognitive, and one is knowing Numbers. In knowing Numbers a child will learn the concepts of Numbers in a concrete way, using the concept of numerical recognition, a child will learn the names of Numbers that enable it to see and pronounce a number and can enhance its ability to detect both its forms and its pronunciation gradually. Visualization of children’s songs is needed to attract children’s attention in learning and develop children’s cognitive abilities. Then a combination of audio and visual media - audio-visual media is needed.*

Keywords: *audio, cognitive, media, visualization*

Abstrak: *Kurangnya visualisasi pada lagu “Angka seperti apa” menyebabkan anak kurang tertarik pada pembelajaran. Visualisasi pada lagu “Angka seperti apa” hanya mengandung unsur audio dan teks, sehingga sulit untuk dipahami anak-anak. Salah satu aspek yang dibesarkan dalam pembelajaran anak usia dini ialah aspek kognitif, dan salah satunya ialah mengenal angka. Dalam mengenal angka anak akan belajar konsep angka secara konkrit, dengan konsep pengenalan angka, anak akan belajar nama angka yang membuatnya dapat melihat dan mengucapkan bentuk angka serta dapat menyempurnakan kemampuan mengenali bentuk maupun pengucapannya secara bertahap. Visualisasi untuk lagu anak-anak dibutuhkan untuk menarik perhatian anak dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian dibutuhkanlah gabungan dari media audio dan media visual yaitu media audio visual.*

Kata kunci: *audio, kognitif, media, visualisasi*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan potensi dasar pendidikan yang diberikan sebagai usaha untuk mengoptimalkan stimulasi sejak dini. Dalam Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 28 Ayat (3) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat[1]. Pada pemikiran anak usia 4-5 tahun anak mulai diajarkan untuk mengelompokan benda, serta mengerjakan tugas yang berhubungan dengan angka. Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdapat enam program pengembangan di PAUD, pengembangan tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni [2].

Salah satu aspek yang dibesarkan dalam pembelajaran anak usia dini ialah aspek kognitif, dan salah satunya ialah mengenal angka[3]. Pada kenyataannya metode pembelajaran pengenalan

angka pada Taman Kanak-kanak masih kurang dalam pemanfaatan media, terutama penggunaan media visual. Hal itu bisa menyebabkan anak kurang tertarik pada pembelajaran. Untuk itu dibutuhkanlah media dan metode untuk menarik minat anak dalam pembelajaran, seperti bernyanyi.

Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara optimal [4]. Dalam proses bernyanyi, guru harus memilih lagu untuk anak-anak yang tepat dan disesuaikan dengan bahan materi yang diajarkan. Lagu untuk anak-anak adalah lagu yang dirancang sedemikian rupa, baik lirik maupun melodinya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak [5].

Salah satu lagu yang bersifat mendidik untuk anak-anak berjudul “Angka seperti apa”, lagu ini diciptakan oleh Zakarius Heru Budi Putra atau yang biasa dikenal dengan nama Zepe. akan tetapi visual yang ada pada lagu tersebut hanya mencakup teks yang masih sulit untuk dipahami pada anak usia dini, oleh sebab itu agar lagu tersebut menjadi

sempurna dan mudah untuk dipahami, dibutuhkanlah penambahan visualisasi. Dengan adanya media audio visual pada lagu tersebut diharap dapat membuat anak dengan mudah menangkap pesan yang terkandung dalam pembelajaran, memudahkan anak menyerap kemampuan visual, auditory serta menstimulasi kemampuan lain seperti motorik, percaya diri dan potensi lainnya.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan ialah metode kualitatif. Metode ini digunakan agar mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data antar variabel. Terdapat dua (2) variabel yang digunakan pada penelitian ini, variabel pertama sebagai variabel X adalah visualisasi dan variabel kedua sebagai variabel Y adalah lagu “angka seperti apa”. Data yang digunakan merupakan hasil dari wawancara dengan ahli psikolog, ahli visual, pembuat lagu anak serta studi pustaka agar menghasilkan data yang jelas dan akurat.

A. Angka Seperti Apa

Setiap lagu memiliki sejarah dibalikinya, sejarah tersebut mencakup tanggal pembuatan lagu, makna lagu, dan alasan pembuatan lagu tersebut. Akan tetapi saat ini kebanyakan anak-anak usia dini lebih banyak mengkonsumsi lagu-lagu yang bukan untuk dikonsumsi pada usianya. Melalui itu Educa Studio berkolaborasi dengan salah satu pencipta lagu anak Z.P. Heru Budhianto atau yang akrab disapa Kak Zepe. “Angka Seperti Apa” merupakan salah satu lagu karya Z.P Heru Budhianto yang di publikasikan pada 20 september 2019 melalui akun YouTube pribadi. Lagu ini bertema berhitung, mengenal angka, dan calistung diharapkan dapat mengajarkan anak pengenalan angka dan sebagai media mengajar calistung.

B. Versi Lagu “Angka Seperti Apa”

Terdapat 2 versi lagu “Angka seperti apa” dari pencipta aslinya Z.P. Heru Budhianto dan anak didiknya Christa Ruby. Namun isi dari kedua lagu ini memiliki lirik yang berbeda. Tidak banyak perbedaan dari kedua lirik diatas, tetapi sedikit perbedaan dari kosakata pengartian angka melalui Gambar akan membuat pemahaman anak berbeda juga

C. Lirik Lagu “Angka Seperti Apa”

Lirik lagu dipandang sebagai puisi dan sebagai karangan yang terikat oleh banyaknya baris dalam satu bait, banyaknya kata dalam tiap baris, rima

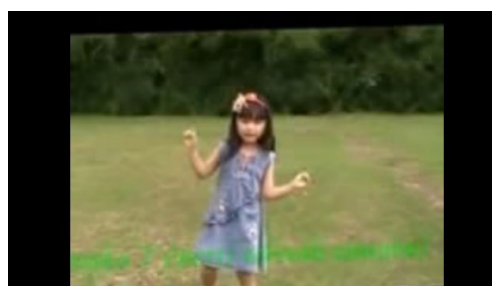
dan irama maka dalam lirik pada lagu anak pun ada berbagai ciri dalam berbagai pola irama, tertera pada lirik seperti berikut: Angka satu seperti tiang bendera; Angka dua seperti lehernya angsa; Angka tiga seperti mulutnya ikan; Angka empat seperti kursi terbalik; Angka lima seperti ular menari; Angka enam seperti mainan yoyo; Angka tujuh seperti sebuah cangkul; Angka delapan seperti telur bertumpuk; Angka sembilan angka sembilan; dan Angka sembilan seperti kuda laut

D. Visualisasi Lagu “Angka Seperti Apa”

Berdasarkan judul lagu yang penulis teliti, lagu “Angka seperti apa” terdapat 2 visualisasi berbeda yang diperlihatkan dan terasa kurang menarik minat anak. Pada contoh Gambar 1 terdapat visualisasi lagu “angka seperti apa” yang dibuat oleh penciptanya yaitu Z.P. Heru Budhianto, dan pada Gambar 2 terdapat visualisasi yang diaransemen ulang dengan visualisasi yang berbeda dengan versi aslinya oleh anak didik Z.P. Heru Budhianto yaitu Christa Ruby. Visualisasi yang disajikan dalam lagu tersebut terasa kurang untuk anak usia dini, dikarenakan terlalu berfokus pada tulisan dan tidak ada Gambaran-Gambaran yang bisa diminati atau menarik perhatian anak usia dini.



Gambar 1. Visualisasi lagu angka seperti apa versi 1



Bambar 2. Visualisasi lagu angka seperti apa versi 2

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Dari data wawancara yang sudah didapatkan penulis terkait masalah yang ada pada perancangan. Penulis menarik kesimpulan berikut dari analisis data

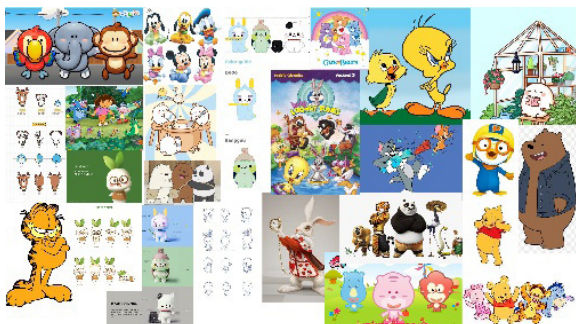
yang diharapkan dapat menjawab rumusan masalah. Membuat suatu karya tergantung kepada target audience, setiap target mempunyai ketertarikan yang berbeda untuk itu penulis menargetkan anak – anak Indonesia usia 4-5 tahun sebagai target audience. Menurut wawancara penulis terhadap narasumber dan studi pustaka dapat di simpulkan dalam poin – poin berikut: 1). Anak – anak Indonesia usia 4-5 tahun menyukai sesuatu yang bersifat familiar atau pernah dikenal sebelumnya; 2). Tokoh karakter yang dapat diterima all genre merupakan karakter hewan; 3). Saat ada visual benda hidup membuat anak merasa terhubung akan benda tersebut, karna anak kecil membutuhkan teman berbicara; 4). Berdasarkan wawancara dan riset peneliti terhadap warna yang digunakan untuk lagu anak merupakan warna terang, lembut dan aman untuk mata; 5). Audio visual dibutuhkan untuk membuat anak lebih memahami pembelajaran; dan 6). Tidak disarankan membuat background polos.

B. Strategi Komunikasi

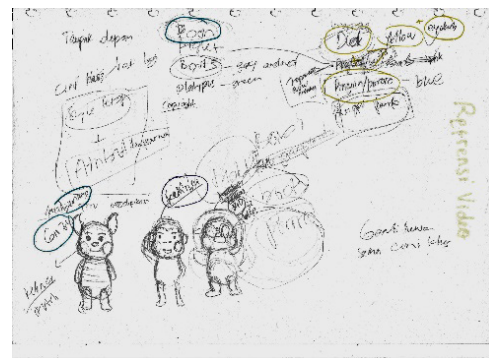
Dalam membuat sebuah rancangan visualisasi animasi lagu anak penulis menggunakan strategi komunikasi dengan model AIDA (*Attention Interest Desire Action*). AIDA memiliki 4 tahapan tujuan iklan yaitu perhatian (*Attention*), ketertarikan (*Interest*), keinginan (*Desire*) dan aksi (*Action*). Pada awalnya AIDA hanya memiliki 3 tahapan AID, kemudian dikembangkan menjadi AIDA pada tahun 1900 oleh E. St. Elmo Lewis. Barry and Howard menjelaskan menambahkan tahap *action* diperlukan oleh penjual untuk mengarahkan prospek pembeli melalui proses penjualan yang sempurna[6].

C. Strategi Visual

Penulis membuat strategi visual animasi lagu angka seperti apa dengan cara melakukan brainstorming untuk memilih karakter apa yang akan digunakan serta membuat sketsa karakter dan membuat vector karakter tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 3 sampai dengan Gambar 6.



Gambar 3. Key Visual



Gambar 4. Brainstorming Character



Gambar 5. Character Sketch



Gambar 6. Vector Character

D. HASIL PERANCANGAN

Hasil pada perancangan ini berupa visualisasi lagu mengenal angka karya Zakarius Heru Budi P. yang berjudul “Angka Seperti Apa” dalam bentuk video. Video tersebut berukuran 1920 x 1080, frame rate 30fps yang dipromosikan melalui social media.

1. Video

Pada Gambar 7 memperlihatkan visualisasi karya pada media Youtube.



Gambar 7. Youtube

2. Digital Poster

Pada Gambar 8 dan 9 memperlihatkan visualisasi karya pada media Instagram.



Gambar 8. Instagram Feeds



Gambar 9. Instagram Story

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian tersebut menjadi suatu konsep untuk membuat rancangan media audio visual. Berdasarkan dari analisis data penulis menarik kesimpulan sebagai poin berikut: 1). Penggunaan audio visual pada lagu angka seperti apa dalam pembelajaran dapat membantu anak memahami bentuk angka; 2). Visualisasi dilakukan dalam pembelajaran untuk membuat anak tertarik pada materi pelajaran; 3). Pembuatan sebuah visualisasi lagu tergantung dengan target audience yang ingin dicapai; 4). Bentuk karakter disesuaikan dengan

target audience yaitu all genre anak - anak usia 4-5 Tahun dengan menggunakan karakter hewan. selain untuk lebih merasa terhubung hewan tersebut diberi movement atau gerakan yang dapat diikuti oleh anak - anak untuk membuat anak - anak merasa lebih terhubung; 5). Untuk membuat anak cepat terhubung kedalam sebuah visual, dibutuhkan objek yang familiar 6). Umur 4-5 Tahun merupakan umur yang dimana anak membutuhkan teman untuk bercerita, dan bermain bersama, untuk itu dibutuhkannya sebuah objek mati solah hidup yang membuat anak merasa mengenali objek tersebut dan bisa dengan cepat terhubung; 7). Warna yang digunakan merupakan warna yang lembut dan terang namun juga aman untuk dilihat oleh anak - anak; dan 8). Background yang cocok digunakan untuk anak - anak merupakan background yang tidak hanya memiliki warna tapi juga motif atau pemandangan

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Undang - Undang Republik Indonesia, No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Indonesia, 2003.
- [2] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Indonesia, 2014.
- [3] K. A. Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka," J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru, vol. 3, no. 2, p. 238, 2020, doi: 10.23887/jippg.v3i2.28263.
- [4] M. Fadlillah, "Desain Pembelajaran PAUD: Panduan untuk Pendidik, Mahasiswa, & Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini.," Tinj. Teor. Prakt., 2012.
- [5] F. Tyasrinestu, "Lirik Musikal pada Lagu Anak Berbahasa Indonesia," Resital J. Seni Pertunjuk., vol. 15, no. 2, pp. 163-168, 2014, doi: 10.24821/resital.v15i2.850.
- [6] W. B. Sukma, "The Development of Hierarchy of Effect Model in Advertising," J. Advert., vol. 5, 2011.