

PERANCANGAN KONTEN LAGU ANAK PADA APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Utari Dwi Chayani Ningrum
NIM 18101480132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Genap 2021/2022

PERANCANGAN KONTEN LAGU ANAK PADA APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI



Disusun oleh
Utari Dwi Chayani Ningrum
NIM 18101480132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Genap 2021/2022

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

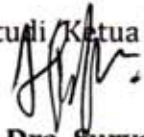
Genap 2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN KONTEN LAGU ANAK PADA APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI diajukan oleh Utari Dwi Chayani Ningrum, NIM 18101480132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi / Ketua Tim Penguji


Dr. Dra. Suryati. M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

Pembimbing I/ Anggota Tim Penguji


Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M. Ed. Ph. D.

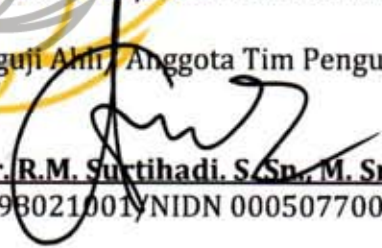
NIP 195702181981031003/NIDN 0018025702

Pembimbing II/ Anggota Tim Penguji


Dr. Fortunata Tyasrinestu. S. S., S. Sn., M. Si

NIP 197210232002122001/NIDN 0023107201

Penguji Ahli/ Anggota Tim Penguji


Dr. R.M. Surtihadi. S. Sn., M. Sn.

NIP 197007051998021001/NIDN 0005077006

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suryati. M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Utari Dwi Chayani Ningrum

NIM : 18101480132

Program Studi : S-1 Pendidikan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

PERANCANGAN KONTEN LAGU ANAK PADA APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Juni 2022

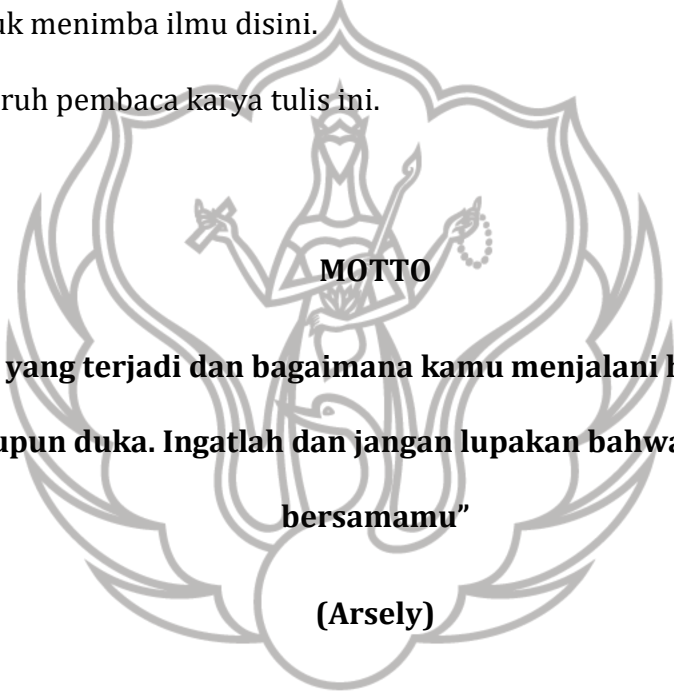


Utari Dwi Chayani Ningrum
NIM 18101480132

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua dan keluarga tersayang yang telah banyak mendukung dan memotivasi.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberi saya kesempatan untuk menimba ilmu disini.
3. Seluruh pembaca karya tulis ini.



MOTTO

“Apapun yang terjadi dan bagaimana kamu menjalani hidupmu, baik suka maupun duka. Ingatlah dan jangan lupakan bahwa Tuhan selalu bersamamu”

(Arsely)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Konten Lagu Anak pada Aplikasi TikTok sebagai Media Edukasi” dengan baik dan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan dalam memperoleh gelar S-1 di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam karya tulis ini.

Penulis menyadari dalam penelitian skripsi ini mendapat banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih terutama kepada:

1. Dr. Dra. Suryati, M. Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan arahan, dan saran dalam membantu melengkapi penulisan Tugas Akhir ini.
2. Oriana Tio Parahita N., S. Sn., M. Sn. selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik dan selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan memberi nasehat selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Prof. Drs. T. Bramantyo PS, M. Ed., Ph. D., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi nasehat selama penulisan Tugas Akhir ini.
4. Dr. Fortunata Tyasrinestu, S. S., S. Sn., M. Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi nasehat selama penulisan Tugas Akhir ini.
5. Dr. R.M. Surtihadi, S. Sn., M. Sn., selaku Penguji Ahli yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran dalam membantu melengkapi dan menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Ayub Prasetyo, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Mata kuliah Metode Penelitian dan Riset yang telah banyak membantu dalam memberikan ilmu berupa jurnal dan nasehat selama mencari topik penulisan Tugas Akhir.
7. Seluruh keluarga besar Alima Yago., selaku keluarga yang senantiasa mendukung lewat doa, finansial, semangat, dan kasih sayang yang tulus.
8. Sanggar Seni Notoyudan yang pada kesempatan kali ini memberikan izin untuk membantu dalam pembuatan konten pada Tugas Akhir ini.
9. Erik Chandra Kesuma, Vincentia Cindy Larasati, Ramona Andini, dan Achmad Faisal yang telah membantu dalam proses pembuatan konten pada Tugas Akhir ini.

10. Forysca Ajeng Purnomo yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber pada Tugas Akhir ini.
11. Wiwi Fauziah yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber pada Tugas Akhir ini.
12. Elisabet Eirene Raharjo, selaku sahabat yang menemani dari awal menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan telah banyak memberi bantuan sampai penulisan Tugas Akhir ini selesai.
13. Teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Musik Angkatan 2018 yang selalu memberikan dukungan selama proses kuliah.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis tidak bisa menyebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat berupa informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Yogyakarta, 14 Juni 2022
Penulis

Utari Dwi Chayani Ningrum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan konten lagu anak sebagai media informasi berupa edukasi dengan memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media penyampaiannya di tengah maraknya Generasi Millenial dan Generasi Z yang gemar menggunakan sosial media. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan konten lagu anak memiliki beberapa kesulitan dan langkah-langkah penting untuk bisa mencapai tahap dalam menghasilkan konten lagu anak sebagai media edukasi. Adapun poin penting dalam tahap tersebut yaitu memiliki konsep konten videonya, survei melalui kuesioner, pemilihan talent, pembuatan instrumen iringan musik vokal, latihan vokal, rekaman audio dan video, dan yang terakhir publikasi konten yang telah selesai dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan konten lagu anak memiliki berbagai hambatan dalam penelitian ini dan hasil konten yang telah dipublikasi pada aplikasi TikTok memiliki respon positif dari pengguna TikTok.

Kata kunci: TikTok; lagu anak; edukasi;

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori	17
1. Aplikasi TikTok	17
2. Lagu Anak	19
3. Edukasi	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 23
A. Lokasi Penelitian	23
B. Jenis Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	30
2. Kuesioner (Angket)	32
3. Wawancara	32
4. Dokumentasi	34
F. Teknik Analisis Data	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 37
A. Hasil Penelitian	37
1. Tahap perancangan konten	37
a. Pembuatan kuesioner ke-1	37
b. Profil Sanggar Seni Notoyudan	47
c. Pembuatan instrumen iringan musik	48
d. Latihan vokal	52
e. Rekaman <i>audio</i> dan video	53

f. Editing video	57
g. Upload konten dan kuesioner	58
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Umur Responden pada Kuesioner.....	38
Gambar 4.2. Responden yang Tahu TikTok pada Kuesioner.....	39
Gambar 4.3. Responden Pengguna TikTok pada Kuesioner	39
Gambar 4.4. Tanggapan Mengenai TikTok pada Kuesioner	41
Gambar 4.5. Tanggapan Konten Lagu Anak di TikTok pada Kuesioner	44
Gambar 4.6. Rekomendasi Pemilihan Lagu Anak pada Kuesioner.....	46
Gambar 4.7. Latihan Kelas Vokal di Sanggar Seni Notoyudan	47
Gambar 4.8. Proses <i>Mixing and Mastering</i> Instrumen.....	51
Gambar 4.9. Proses Latihan Vokal	52
Gambar 4.10. Proses Rekaman Audio Vokal	54
Gambar 4.11. <i>Mixing and Mastering</i> Instrumen dan Vokal	55
Gambar 4.12. Proses Pengumpulan Video.....	57
Gambar 4.13. Konten Lagu Anak yang Telah di Upload pada TikTok.....	58
Gambar 4.14. Umur Viewers Konten Lagu Anak pada Kuesioner	60
Gambar 4.15. Jumlah Penonton Konten Lagu Anak pada Kuesioner.	60
Gambar 4.16. Responden Mengenai Konten Lagu Anak di TikTok.	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

TikTok adalah aplikasi yang dirilis pada tanggal 7 Mei 2017 pada Google Play Store dan mulai viral pada pertengahan tahun 2018. Pada tahun 2020 aplikasi ini semakin populer akibat di masa pandemi Covid-19. Aplikasi TikTok digunakan sebagai sarana berkreasi dan berekspresi secara bebas yang dikemas menarik, dipadukan dengan musik dan video pendek unik yang dirancang untuk generasi millennial. Melalui TikTok kita dapat membuat video pendek yang dapat dibagikan ke orang terdekat dan seluruh dunia. Aplikasi TikTok tidak hanya digunakan oleh remaja sebagai media hiburan, tetapi di TikTok terdapat beberapa publik *figure* dan *Influence* yang menjadikan aplikasi TikTok sebagai media edukasi dan *sharing* pengalaman yang positif sebagai tambahan untuk informasi ke pengguna sosial media. “Bahkan berdasarkan observasi memiliki tanggapan positif dari masyarakat karena TikTok dinilai dapat menambah keharmonisan, sebagai *refreshing*, dan sarana edukasi yang dikemas dengan menarik” (Saputra et al., 2020).

Aplikasi TikTok dianggap menyenangkan namun, sebagian orang ada juga yang beranggapan bahwa TikTok memberikan pengaruh negatif terhadap generasi millennial saat ini. Pada dasarnya aplikasi TikTok tidak selamanya memberikan pengaruh negatif terhadap generasi millennial, karena tidak semua konten yang ada merupakan konten yang tidak layak untuk ditonton.

Semua itu tergantung dari seberapa bijak pengguna sosial media itu sendiri dalam memanfaatkan media tersebut, baik sebagai media informasi maupun sebagai media hiburan. Padahal pada aplikasi TikTok telah diberi rating 12+ yaitu sebuah rating untuk aplikasi di negara selain Amerika, Eropa, Jerman, Australia, Brasil, dan Korea Selatan diatur dan dikelola oleh IARC (*International Age Rating Coalition*). Rating 12+ meliputi kekerasan yang melibatkan karakter fantasi atau kekerasan non-grafis yang melibatkan karakter seperti manusia atau hewan diizinkan. Ketelanjangan non-grafis, bahasa kasar ringan, dan simulasi perjudian juga diizinkan, namun kata kasar seksual tidak diizinkan (*Rating Konten Aplikasi & Game Di Google Play*, n.d.). Walaupun rating umur telah ditentukan, kemungkinan bahwa anak-anak di bawah umur dapat mengakses aplikasi ini bisa saja terjadi. Faktor ini disebabkan salah satunya, lingkungan dan kurangnya pengawasan dari orang dewasa. Hal ini dapat memberikan dampak buruk kepada anak karena musik dan video yang disajikan berdasarkan apa yang saat ini sedang viral, menyebabkan anak-anak melihat dan mendengarkan bahkan menjadi lebih menyukai musik yang tidak sesuai dengan umur mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas, seharusnya anak-anak mendengarkan lagu yang sesuai dengan umur mereka karena lagu anak merupakan hal yang penting untuk diberikan dan diketahui kepada anak-anak. Lagu anak bertujuan untuk mendukung kemampuan kognitif pada anak, pengembangan moral, mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, sosial,

emosional, moral dan nilai agama, pra akademik serta seni (Tyasrinestu, 2019).

Berbanding terbalik dengan pernyataan diatas, ternyata saat ini “Indonesia sedang mengalami krisis dalam produksi lagu khususnya untuk anak. Hal ini dikarenakan kurangnya minat dalam pengembangan musik anak pada dunia bisnis”(Burhani, 2017). Penyebab perbedaan perkembangan musik di masa lalu dan masa kini tidak terlepas dari beberapa faktor, salah satunya adalah *marketing*. Perkembangan musik di Indonesia saat ini mulai berkembang disebabkan adanya sosial media seperti Instagram, Youtube, serta TikTok yang dimanfaatkan sebagai lahan untuk mengembangkan kreativitas berkarya pada diri, didukung dengan semakin canggihnya alat digital seperti kamera maupun alat *recording* untuk mendukung sebuah pembuatan karya. Penyebab perubahan ini juga terjadi karena kemudahannya dalam mengakses sebuah informasi dan bisa di *Play* berulang-ulang sesuka pengguna. Berbeda dengan perkembangan musik di tahun 90’an dan 2000’an yang pada saat itu, pendistribusian sebuah produksi musik di Indonesia bahkan lagu anak-anak awalnya bisa kita dengarkan melalui CD (*Compact Disk*) yang menampilkan audio beserta video dengan kualitas lumayan bagus dimasa itu, atau melalui radio dan TV Swasta yang memutar musik tersebut.

Pada permasalahan diatas, penelitian ini memanfaatkan salah satu platform sosial media yaitu dengan aplikasi TikTok sebagai solusi untuk masalah yang ada. Alasan penelitian ini memanfaatkan aplikasi TikTok karena TikTok dianggap sangat mudah untuk diakses serta baik dari segi pemasaran.

TikTok memiliki persentase pemasaran yang bagus didukung dari laporan *Datareportal – Global Digital Insights* (2021) “bahwa TikTok melewati angka satu miliar pengguna TikTok dan mengumumkan bahwa pengguna aktif TikTok telah melewati angka satu miliar, yang menjadikannya *platform* sosial media ketujuh yang bergabung dengan klub miliaran eksklusif” (Simon Kemp, 2021). Kecepatan inilah yang membuat TikTok menjadi aplikasi yang layak untuk digunakan sebagai bahan penelitian ini, serta TikTok “...di Indonesia menempati posisi kedua dalam peringkat jangkauan iklan TikTok, dengan alat perusahaan yang melaporkan potensi jangkauan lebih dari 87,5 juta pengguna Indonesia berusia 18 tahun ke atas. Memiliki pengguna yang telah tersebar luas di seluruh dunia, menjadikan pasar TikTok lebih bersemangat” (Simon Kemp, 2021)

Pada penelitian ini ingin membuat satu buah konten musik video dengan tiga lagu anak populer dari Sharlene “Bangun Tidur”, Tasya “Gembira Berkumpul”, dan Naura “Setinggi Langit”. Lagu tersebut akan di medley dengan memanfaatkan media TikTok berdurasi dua menit empat puluh tujuh detik untuk menyampaikan sebuah edukasi kepada masyarakat lewat lagu anak. Pada penelitian ini memikirkan beberapa aspek seperti cara agar konten yang dibuat menarik untuk dilihat pengguna TikTok. Oleh karena itu, pada penelitian membuat sebuah survei untuk melihat ke arah mana minat pengguna TikTok dalam memilih sebuah konten yang menarik untuk tonton. Serta alasan yang melatar belakangi penelitian dalam mengambil topik ini, selain karena TikTok memiliki persentase yang bagus dalam pemasaran,

peneliti juga mempunyai harapan agar TikTok yang dianggap masyarakat kurang baik bagi generasi millennial bisa dimanfaatkan ke arah yang positif.

B. Rumusan Masalah

Sosial media telah menjadi kebutuhan dari manusia baik itu untuk keperluan hiburan, pekerjaan, dan lain sebagainya. Tetapi saat ini pengguna dari sosial media itu sendiri tidak hanya ada pada kalangan dewasa melainkan juga generasi millennial dan generasi Z dengan berbagai umur, hal ini diperkirakan bisa menyebabkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas kehidupan mereka. Namun, peneliti melihat ada solusi mengenai permasalahan yang ada yaitu dengan memanfaatkan sosial media itu sendiri yang dikemas menjadi media edukasi. Ada beberapa kendala-kendala yang menjadi faktor pertimbangan peneliti mengenai sosial media mana yang akan dimanfaatkan untuk terciptanya solusi dari permasalahan diatas, dan apa saja yang akan disajikan pada sosial media itu. Dari persoalan ini dan dengan beberapa pertimbangan maka dipilihlah aplikasi TikTok sebagai sosial media yang akan menggunakan konsep lagu anak untuk mengisi konten edukasi pada aplikasi TikTok tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam hal ini terangkum menjadi dua pertanyaan yaitu:

1. Faktor apa saja yang menyebabkan aplikasi TikTok digunakan sebagai media edukasi?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi TikTok, tahap dan proses perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka penulis menentukan tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan faktor penyebab penggunaan aplikasi TikTok sebagai media edukasi.
2. Menganalisis cara penggunaan aplikasi TikTok, tahap dan proses perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

- a. Memberi sumbangan informasi dan pengetahuan baru dalam bidang keilmuan pada lingkungan pendidikan musik

- b. Sebagai bahan referensi penelitian-penelitian yang ada berikutnya berkaitan dengan permasalahan yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain:

- a. Memberikan pengalaman dan pemahaman bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat mengedukasi lagu anak-anak ke generasi millenial.
- b. Mengedukasi lingkungan yang seharusnya terlibat dengan lagu anak-anak.

