

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tahap dan proses perancangan konten lagu anak terdiri dari beberapa poin penting yaitu: pembuatan kuesioner sebagai pertimbangan dalam pembuatan konten, pemilihan *talent*, pembuatan instrumen iringan musik untuk vokal, latihan vokal, dan hasil dari pembuatan konten lagu anak yang telah di upload di TikTok.

Hasil dari penelitian perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi. Menunjukkan bahwa, perancangan konten lagu anak memiliki berbagai hambatan dalam penelitian ini dan hasil konten yang telah dipublikasi pada aplikasi TikTok mendapatkan respon positif dari pengguna TikTok. Karena memberikan manfaat berupa informasi bagi anak-anak maupun orang dewasa mengenai lagu anak dari berbagai era yang kemudian di medley sehingga menjadi menarik untuk ditonton oleh segala usia dan memberikan pengetahuan mengenai lagu anak kepada anak-anak yang lebih senang mendengarkan lagu yang tidak sesuai usia mereka. Serta untuk orang dewasa yang melihat konten ini bisa bernostalgia mengingat masa kecil mereka ketika mendengarkan konten lagu ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna Sosial media

Diharapkan para pengguna sosial media untuk lebih bijak lagi dalam menggunakan dan memanfaatkan sosial media, baik itu sebagai media hiburan maupun sebagai media informasi. Ada baiknya sebelum mengupload video sebagai konten agar mempersiapkan terlebih dahulu ide konsep video yang akan dibuat hal ini akan membuat konten yang dibuat lebih tertata dan menarik,

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Dalam perancangan konten lagu anak perlu diperhatikan dalam pemilihan konsep, materi lagu, dan finansial.
- b. Perbanyak literasi berupa jurnal, buku-buku dan bacaan lainnya terkait dengan materi yang akan dibawakan.
- c. Lakukan diskusi kepada ahlinya untuk menambah wawasan sebagai referensi untuk penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bramantyo, T., & Tjaroko, S. W. (2021). Lagu Dolanan dalam Permainan Tradisional sebagai Strategi Inovasi Pendidikan Sendratasik. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 22. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/resital.v22i3.6823>
- Burhan, N. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Burhani, R. (2017). *Akademisi: Indonesia Krisis Lagu dan Film Anak*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/612514/akademisi-indonesia-krisis-lagu-dan-film-anak>
- Chandra, K. D. N. S., & Oktavianti, R. (2020). *Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi TikTok)*. 4(2). <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8214>
- Fajria, U. A. (2020). *Asal Mula TikTok, Digandrungi Milenial tapi Penuh Kontroversional*. *Warta Ekonomi*. Co.Id. <https://www.wartaekonomi.co.id/read293550/asal-mula-tiktok-diganderungi-milenial-tapi-penuh-kontroversial#:~:text=Pendirinya adalah Zhang Yiming%2C pria asal China yang juga mendirikan ByteDance.&text=Yiming yang merupakan lulusan software,inilah Yiming m>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta.
- Helianthusonfri, J. (2018). *Tools For Sosial media Marketing*. Elex Media Komputindo.
- KBBI. (n.d.). *lagu Menurut KBBI*. Retrieved May 9, 2022, from <https://kbbi.web.id/lagu>
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Kusumawati, H. (2013). Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak-Anak. *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v11i2.3839>
- Rating konten Aplikasi & Game di Google Play*. (n.d.). Google Play. Retrieved

March 30, 2022, from
<https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=id>

Saputra, V. R., Dhuatu, C. H., & Giyato, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Mood Booster (the Usage of Tiktok App To Increase Mood Level). *Indonesian Fun Science Award*, 2(1).

Setiawan, S. (2022). *Pengertian Lirik Lagu – Fungsi, Makna, Arti, Para Ahli*.
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-lirik-lagu/>

Simon Kemp. (2021). *Digital 2021: Global Overview Report — DataReportal – Global Digital Insights*. Kepios Pte. Ltd., We Are Social Ltd. and Hootsuite Inc.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/1.> *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Tyasinestu, F. (2019). *Lagu Sebagai Sarana Untuk Membentuk Perkembangan Anak : Bernyanyilah Anak Indonesia* (C. Setyowati (Ed.)). PT Kanisius (Anggota IKAPI). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5309>

