

**PERANCANGAN KONTEN LAGU ANAK PADA APLIKASI  
TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

**JURNAL**  
**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

Utari Dwi Chayani Ningrum<sup>1</sup>, Triyono Bramantyo PS<sup>2</sup> and Fortunata Tyasrinestu<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Prodi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
utaridwichayani@gmail.com; bramantyo.triyono151@outlook.com; tyasrin2@yahoo.com;

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan konten lagu anak sebagai media informasi berupa edukasi dengan memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media penyampaiannya ditengah maraknya Generasi Millennial 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

## Abstract

*This study aims to determine the design of children's song content as a medium of information in the form of education by utilizing the TikTok application as a medium of delivery amidst the rise of Millennials and Generation Z who like to use social media. The type of research used in this study is a qualitative descriptive method. The data collection used are observation, questionnaires, interviews, and documentation. Based on the results of the research that has been done, the design of children's song content has several difficulties and important steps to be able to reach the stage of producing children's song content as an educational medium. The important point in this stage are having the concept of video content, surveys through questionnaires, talent selection, making vocal musical accompaniment instruments, vocal exercises, audio and video recordings, and finally publishing content that has been completed. The results of the study indicate that the design of children's song content has various obstacles in this study and the results of content that have been published on the TikTok application have a positive response from TikTok users.*

**Keywords:** TikTok; children's song; education;

## PENDAHULUAN

Sosial media saat ini merupakan sebuah kebutuhan yang hampir memenuhi semua aktivitas keseharian manusia. Baik itu sebagai media informasi yang memuat berita ataupun sebagai media hiburan. Sosial media tidak hanya digunakan sebatas itu, melainkan bisa dimanfaatkan sebagai media pemasaran produk, berbelanja, dan lain-lain. Sosial media memfasilitasi penggunaanya dengan berbagai fitur yang dapat mendukung aktivitas penggunaanya. Pengguna sosial media tidak hanya digunakan pada kalangan dewasa melainkan juga digunakan oleh anak-anak. Hal ini disebabkan karena kemudahannya dalam mengakses aplikasi tersebut pada *smartphone*, dan pengguna sosial media bisa dengan bebas keluar masuk aplikasi tersebut. Serta konten yang ditawarkan pada sosial media kebanyakan tidak layak untuk ditonton oleh anak-anak, walaupun tidak semua konten yang ada pada sosial media itu tidak baik, tetapi tetap saja konten yang saat itu sedang viral merupakan konten yang kurang layak dibagikan melalui sosial media.

Berdasarkan permasalahan diatas, seharusnya anak-anak melihat dan mendengarkan sesuatu yang sesuai dengan umur mereka seperti konten yang memiliki edukasi dan mengajarkan pesan moral. Konten yang sesuai dengan hal tersebut harus membawa lagu anak ke dalam kontennya. 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.

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, peneliti berpikir kenapa tidak kita manfaatkan saja sosial media untuk mengenalkan lagu anak, agar menambah konten yang bisa mengedukasi tetapi dikemas dengan menarik agar bisa menghibur sembari memberikan pengetahuan mengenai lagu anak. Oleh sebab itu, peneliti memilih aplikasi TikTok sebagai solusi dari permasalahan diatas, alasan pemilihan TikTok tersebut dikarenakan TikTok memiliki persentase yang bagus dalam pemasaran 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). Durasi pada TikTok juga tidak terlalu Panjang, dan aplikasi TikTok memiliki semua ciri-ciri yang dimiliki masing-masing sosial media lain kedalamnya, TikTok juga bisa digunakan sebagai lahan untuk mengembangkan kreativitas berkarya pada diri.

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 membutuhkan sebuah survei untuk melihat ke arah mana minat pengguna TikTok dalam memilih sebuah konten yang menarik untuk ditonton. 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.

### 1. Aplikasi TikTok

TikTok awalnya memiliki nama Douyin yang berasal dari China, alasan perubahan nama agar lebih familiar di telinga orang luar China. “Pendiri aplikasi TikTok bernama Zhang Yiming seorang lulusan software engineer dari salah satu universitas di China, sekaligus pendiri perusahaan bernama ByteDance yang menaungi TikTok” (Fajria, 2020). 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.

Pada aplikasi TikTok terdapat berbagai jenis musik yang dihadirkan seperti Pop, Dangdut, bahkan lagu Kpop pun mengisi list musik yang ada pada aplikasi TikTok. Hal ini tergantung pada apa saja yang sedang viral saat ini, bahkan suara seseorang bicara pun bisa berada pada list musik di TikTok, seperti definisi TikTok merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana berkreasi dan berekspresi.

### 2. Lagu Anak

Lagu menurut (Tyasrinestu, 2019) merupakan “Bahasa dalam tulisan yang dijadikan bahasa lisan dengan menggunakan musik dan nada sehingga menjadi indah jika dinyanyikan, sedangkan pada bahasa juga berkaitan dengan kemampuan kognitif dan akal budi serta cara manusia mengonseptualisasikan dunia”. Pada musik terdapat lagu anak yang menggunakan kosakata sederhana yang tidak jauh dari dunia anak, pengalaman anak, dan bagaimana cara anak memandang hal itu semua (Burhan, 2018). Hubungan dari penelitian ini dengan lagu anak yaitu karena lagu anak saat ini kurang populer dikalangan anak-anak sendiri, sedangkan anak-anak sudah pandai dalam menggunakan sosial media pada *smartphone*.

### 3. Edukasi

Edukasi atau sering dikenal dengan kata pendidikan merupakan proses pembelajaran yang ditujukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik dan memberikan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi sangat diperlukan untuk memberikan informasi berupa ilmu pengetahuan yang ditujukan agar bisa mendidik generasi yang ada saat ini dan selanjutnya.

Menurut (Bramantyo & Tjaroko, 2021) menyatakan bahwa pendidikan seni untuk anak-anak merupakan salah satu unsur dari enam bidang pengembangan yang didesain secara holistik integratif dengan tujuan memberikan peluang bermain seni dengan pengalaman estetik. Lima bidang

pengembangan untuk anak-anak berdasarkan visi generasi emas selain seni adalah kognitif, fisik motorik, nilai agama moral, bahasa, dan sosial emosional.

Edukasi sangat diperlukan dikarenakan zaman sudah semakin canggih dan cara pengajaran anak yang tidak selalu sama, yang akan terus berkembang mengikuti perkembangan masanya. Penelitian ini menargetkan tidak hanya untuk kalangan anak-anak melainkan orang dewasa, agar tujuan edukasi ini tercapai yang dapat bisa dilihat oleh semua pengguna sosial media dan materi yang diberikan dikemas mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan sosial media yang akan secara terus menerus berkembang.

Pada penelitian ini dirumuskan dua masalah yaitu faktor apa saja yang menyebabkan aplikasi TikTok digunakan sebagai media edukasi, serta bagaimana penggunaan aplikasi TikTok tahap dan proses perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan pada aplikasi TikTok yang bisa di unduh pada Android (Google Play Store) dan Ios (Apple Store). Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pada penelitian kualitatif ini menggunakan situasi sosial dengan pelaku terdiri dari pengguna aplikasi TikTok dan aktivitas yang diteliti, yaitu lalu lintas pengunjung dan responden dari pengakses aplikasi TikTok sebanyak 50 responden pada konten lagu anak tersebut. Pelaku yang ikut membantu dalam kelancaran proses perancangan konten pada penelitian ini yaitu Sanggar Seni Notoyudan, Erik Chandra Kesuma, Vincentia Cindy Larasati, Ramona Andini, dan Achmad Faisal. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

Fokus pada penelitian ini, yaitu pembuatan konten dengan mengaransemen tiga lagu anak populer, yaitu: dari Sharlene "Bangun Tidur", Tasya "Gembira Berkumpul", dan Naura "Setinggi Langit". Alasan pemilihan lagu diatas berdasarkan karakteristik dan hasil dari jawaban kuesioner yang telah ditentukan pada penelitian ini, yaitu: 1. Lirik yang digunakan sederhana dan mengandung pesan moral, 2. Ritme yang hampir sama memudahkan untuk di medley, 3. Lagu yang dipilih memiliki gambaran kegiatan sehari-hari anak, 4. lagu yang menarik dan ramah untuk didengarkan, 5. mempertimbangkan tahun rilisnya lagu.

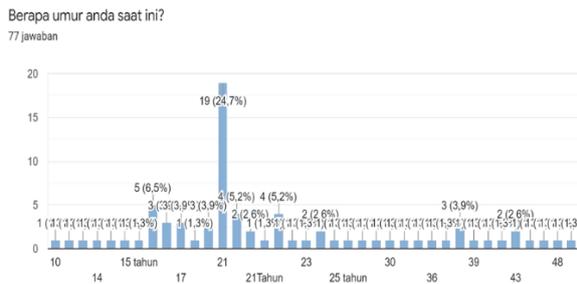
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Tahap Perancangan Konten**

#### **1. Pembuatan kuesioner ke-1**

Pembuatan dari kuesioner ke-1 dilaksanakan pada hari Senin, 7 Februari 2022 melalui Google Formulir. Kuesioner digunakan sebagai referensi untuk pembuatan konten pada aplikasi TikTok. Pada setiap pertanyaan dimaksud untuk mendapatkan jawaban yang sesuai dengan keinginan peneliti dalam membantu proses kelancaran penelitian ini. Oleh karena itu, dari kuesioner pertama terdapat 13 (tiga belas) pertanyaan.

Peneliti mengajukan pertanyaan yang dianggap bisa menjadi referensi untuk penelitian ini sehingga pada kuesioner yang ada, telah menghasilkan 77 (tujuh puluh tujuh) responden yang menjawab pertanyaan tersebut. Rata-rata jawaban yang didapatkan dari tanggapan responden akan diakumulasikan ke dalam bentuk gambar sebagai berikut:

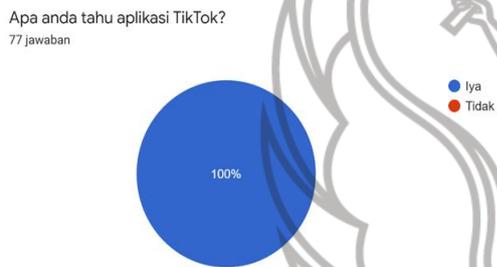


Gambar 1: Umur Responden pada Kuesioner

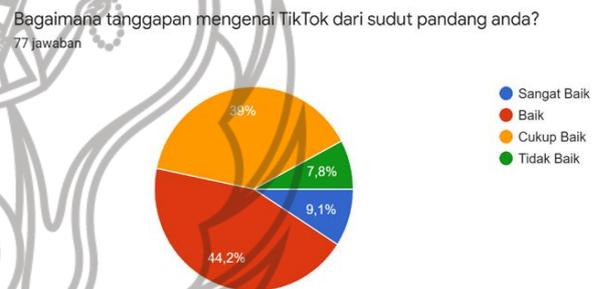
Hasil yang didapatkan dari pertanyaan diatas, yaitu jangkauan usia yang berbeda dari masing-masing responden, dengan kata lain bahwa pengguna sosial media tidak hanya pada kalangan dewasa tetapi juga pada anak-anak.

Gambar diatas mengenai pengguna aplikasi TikTok oleh responden. Dari pertanyaan diatas menghasilkan bahwa dari 77 (tujuh puluh tujuh) responden 28,6% (dua puluh koma enam persen) menjawab tidak, dan 71,4% (tujuh puluh satu koma empat persen) menjawab iya. Dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa dari 100% (seratus persen) yang menjawab iya pada pertanyaan sebelumnya, tidak semuanya pengguna aplikasi TikTok.

Sepuluh dari responden yang menjawab tidak, mengetahui aplikasi TikTok melalui sosial media lain seperti Instagram, Facebook, Youtube, teman, dan anak. Selanjutnya pertanyaan mengenai tanggapan TikTok dari sudut pandang audiens dengan pilihan jawaban Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik.



Gambar 2: Responden yang Tahu TikTok pada Kuesioner



Gambar 4: Tanggapan Mengenai TikTok pada Kuesioner

Gambar diatas menunjukkan seberapa banyak responden yang mengetahui aplikasi TikTok. Pada hasil dari pertanyaan diatas bahwa dari 77(tujuh puluh tujuh) responden 100% (seratus persen) menjawab iya, artinya bahwa semua responden yang mengisi kuesioner mengetahui aplikasi TikTok.

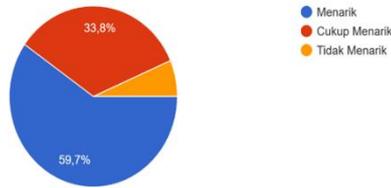
Hasil dari pertanyaan mengenai tanggapan pada aplikasi TikTok dari sudut pandang responden adalah dari 77 (tujuh puluh tujuh) responden yang menjawab: Sangat Baik = 9.1% (Sembilan koma satu persen), Baik = 44,2% (empat puluh empat koma dua persen), Cukup Baik = 39% (tiga puluh sembilan persen), Tidak Baik = 7,8% (tujuh koma delapan persen). Berdasarkan jawaban dari pertanyaan diatas mengenai tanggapan pada aplikasi TikTok memiliki jawaban yang Pro dan Kontra. Responden ke 1 memberikan tanggapan bahwa TikTok memiliki sisi negatif dan positif, kita harus bijak memilah. Sedangkan pada responden ke 2 menjawab memberikan jawaban bahwa



Gambar 3: Responden Pengguna TikTok pada Kuesioner

semua konten TikTok tidak semuanya baik tergantung preferensi pengguna.

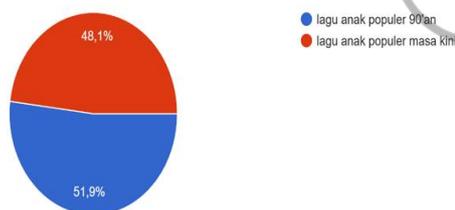
Bagaimana tanggapan anda jika konten lagu anak-anak dipopulerkan melalui TikTok?  
77 jawaban



Gambar 5: Tanggapan Mengenai TikTok pada Kuesioner

Pertanyaan selanjutnya mengenai bagaimana tanggapan responden ketika lagu anak dipopulerkan pada aplikasi TikTok dengan pilihan jawaban Menarik, Cukup Menarik, Tidak Menarik. Alasan dari jawaban tersebut memiliki Pro dan Kontra. Oleh karena itu, peneliti memilih dari beberapa jawaban yang dianggap mewakili setiap jawaban responden. Jawaban Pro dari responden ke 1 menjawab karena konten lagu anak-anak yang saya tonton dikemas dengan cara berbeda dengan konsep yang tentunya lucu dan sangat menghibur penonton. Sedangkan pada responden ke 2 menjawab dapat membuat anak-anak lebih fokus ke TikTok dan malas belajar.

Sebaiknya untuk pemilihan lagu anak yang seperti apa?  
77 jawaban



Gambar 6: Rekomendasi Pemilihan Lagu Anak pada Kuesioner

Pada pertanyaan selanjutnya setiap responden memilih lagu anak populer di tahun berapa yang sebaiknya dijadikan materi lagu untuk konten yang akan dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengerucutkan tahun lagu anak menjadi: lagu anak populer tahun 90'an dan lagu anak populer masa kini untuk mempermudah

responden dalam menentukan pilihan. Responden juga diberi kesempatan untuk menyebutkan judul lagu anak yang ingin dimasukkan pada konten penelitian ini.

## 2. Profil Sanggar Seni Notoyudan

Sanggar Seni Notoyudan merupakan sanggar seni yang didirikan oleh Alvon Ditya Arudiskara dari tahun 2017 sebagai tempat untuk mengajarkan seni musik secara gratis kepada generasi muda. Sanggar Seni Notoyudan beralamat di Gg. Notoyudan X No. 956, Pringgokusuman Gedong Tengen, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah kelas pada Sanggar Seni Notoyudan adalah 4 (empat) kelas yaitu: Piano, Biola, Vokal, dan Gitar.

Hasil dari pengamatan hari Selasa, 29 Maret dan 5 April pada Sanggar Seni Notoyudan di kelas vokal menghasilkan tahap dalam pemilihan anak yang akan digunakan sebagai talent untuk konten yang akan peneliti buat yaitu: Vincentia Cindy Larasati. Hasil pemilihan talent didasarkan pada beberapa karakteristik yang diinginkan oleh peneliti yaitu: memiliki visual anak-anak, peka terhadap nada, ceria dan aktif.

## 3. Pembuatan instrumen iringan musik

Peneliti membuat ide konsep terlebih dahulu dari lagu yang telah dipilih kemudian ide yang telah di dapat langsung di tuangkan ke dalam pembuatan instrumen iringan vokal. Peneliti menggunakan materi lagu dari Sharlene "Bangun Tidur", Tasya "Gembira Berkumpul", dan Naura "Setinggi Langit". Urutan lagu yang akan di medley dari ketiga lagu ini disusun berdasarkan survei kuesioner dan pilihan peneliti sendiri karena lagu yang akan di medley. Setelah ide konsep telah ada selanjutnya masuk proses pembuatan instrumen untuk iringan musik vokalnya. Pembuatan instrumen dilakukan pada *Software* dari *Logic Pro* yang dioperasikan oleh Erik Chandra Kesuma.

## 4. Latihan vokal

Pada latihan vokal dilaksanakan bertempat di Sanggar Seni Notoyudan pada hari Selasa, 19 April 2022. Latihan vokal oleh

Vincentia Cindy Larasati yang dibimbing oleh guru vokal langsung Ramona Andini. Sebelumnya peneliti sudah mengirimkan guide materi lagu yang telah selesai dibuat kepada guru dan talent sebagai bahan latihan sebelum latihan langsung diadakan.

Setelah latihan pertama selesai selanjutnya diadakan latihan sebelum melakukan rekaman vokal, latihan kedua dilaksanakan di studio AL Studio Musik pada tanggal 25 April 2022. Latihan yang dilakukan tidak terlalu lama mengingat untuk anaknya sendiri sudah paham dan bisa, jadi hanya membenarkan bagian pernapasan dalam beberapa lirik dan beberapa nada yang masih kurang tepat.

#### 5. Rekaman audio dan video

Rekaman audio dilaksanakan pada hari Senin, 25 April 2022 di AL Studio Musik yang beralamat di Jl. Teratai, Bausasran, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Rekaman audio untuk vokal menggunakan iringan musik yang telah di aransemen oleh peneliti, dengan dibimbing oleh Ramona Andini selaku guru vokal Sanggar Seni Notoyudan. Selanjutnya tahap rekaman untuk video yang dilaksanakan di tempat Ozzinc Studio pada jam 16.30-20.30 yang beralamat di Jl. Ateka No. Timur, Ngoto, Bangunharjo, Kec. Sewon, Kab. Bantul, Daerah Istimewa. Hasil yang didapat pada tahap ini adalah pada tahap rekaman peneliti benar-benar memaksimalkan semua kegiatan untuk rekaman audio vocal maupun video, dari segi mood anaknya, dan mempertimbangkan durasi rekaman dan jalan menuju ke tempat studio foto untuk pengambilan video.

#### 6. Editing video

Tahap selanjutnya merupakan proses editing video yang dilakukan oleh Achmad Faisal. Pada tahap ini, berdasarkan konsep yang telah diberikan oleh peneliti kepada Achmad Faisal selaku kameramen dan editing video. Tahap pertama yang dilakukan adalah menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, dan melihat contoh

background animasi yang diambil dari Youtube. Selanjutnya pada video *lipsync* disesuaikan dengan musik yang telah ada. Pada video menggunakan tiga bar video dimana pada bar pertama video merupakan full frame, bar kedua untuk close up, bar ketiga untuk grading. Grading yang digunakan adalah grading standart studio.

#### 7. Upload konten dan kuesioner

Tahap selanjutnya dan bagian dari tahap akhir dari perancangan konten lagu anak adalah publikasi video yang telah selesai dibuat. Pada hari Sabtu, 7 Mei 2022 pukul 15.36 video di upload pada aplikasi TikTok dengan mencantumkan link kuesioner di kolom komentar.

Pada video konten lagu anak yang telah dibuat dan di upload oleh peneliti pada aplikasi TikTok telah mendapatkan 257 (dua ratus lima puluh tujuh) viewers, 18 (delapan belas) komentar, dan 49 (empat puluh sembilan) *like*. Kuesioner yang dicantumkan pada kolom komentar dengan 6 pertanyaan mengenai konten yang telah selesai dibuat oleh peneliti pada aplikasi TikTok mendapatkan 53 (lima puluh tiga) responden yang menjawab.

Responden yang menjawab kuesioner ini tergolong berbagai usia, yang artinya bahwa penonton yang melihat konten peneliti tidak hanya pada kalangan tertentu. Berdasarkan 53 responden yang mengikuti kuesioner ini, 98,1% (sembilan puluh delapan koma satu persen) telah menonton konten peneliti, dan 1,9% (satu koma sembilan persen) belum menonton konten peneliti.

Hasil dari jawaban mengenai respon terhadap konten lagu anak yang telah dibuat pada aplikasi TikTok, dengan pilihan jawaban menarik berjumlah 79,2% (tujuh puluh sembilan koma dua persen), cukup menarik 20,8% (dua puluh koma delapan persen), dan 0% yang menjawab tidak menarik dari 53 (lima puluh tiga responden). Responden ke 1 menjawab menarik karena sangat bagus dan lagu yang dinyanyikan sesuai umur yang bernyanyi yaitu anak-anak.

Sedangkan responden ke 2 menjawab walau vocal cukup bagus tapi butuh visual video yg lebih menarik lagi.

## **B. Hasil dari analisis proses perancangan konten lagu anak**

### 1. Kuesioner untuk keperluan survei

Dalam pembuatan kuesioner yang dilakukan pada Google Formulir terdapat 77 (tujuh puluh tujuh) responden penjawab. Pada setiap individu memiliki jawaban yang berbeda berdasarkan karakteristik masing-masing. Individu yang mengikuti kuesioner ini memiliki umur yang juga berbeda-beda oleh karena itu, jawaban dari setiap individu bisa dipengaruhi berdasarkan tingkat pemahaman masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dapat teratasi salah satunya dengan kuesioner ini, karena kuesioner ini dibutuhkan sebagai survei sebelum melaksanakan proses perancangan konten lagu anak seperti menentukan lagu, mengetahui minat penonton sosial media khususnya TikTok. Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner mewakili kekurangan pada peneliti dalam melanjutkan perancangan konten lagu anak tersebut.

### 2. Pemilihan talent

Pada penelitian ini, dalam pemilihan anak untuk keperluan penelitian ini merupakan hal yang penting dan memerlukan ketelitian, akan tetapi Vincentia Cindy Larasati selaku talent dalam konten lagu anak ini sudah cukup baik mengingat durasi latihan dan persiapan dilakukan secara mendadak tetapi hasil yang diberikan sudah baik.

### 3. Aransemen musik

Aransemen musik memiliki peran penting untuk mendapatkan kualitas konten yang menarik bagi penonton, akan tetapi karena peneliti sendiri masih memiliki kekurangan dalam mengaransemen dan mengoperasikan *software* khusus *mixing* dan *mastering* pada akhirnya memerlukan seseorang yang ahli dalam penggunaan *software* tersebut.

### 4. Latihan materi lagu

Hasil di lapangan setelah melakukan latihan pertama di Sanggar Seni Notoyudan ternyata memiliki masalah pada iringan musiknya, Vincentia Cindy Larasati tidak bisa mencapai nada pada lagu terakhir Naura "setinggi langit" oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menurunkan setengah dari nada asli lagunya yaitu nada F ke E. Karena tidak bisa hanya menurunkan nada untuk satu lagu akhirnya semua lagu diharuskan untuk diturunkan setengah nada dari lagu aslinya.

### 5. Rekaman audio dan video

Rekaman audio yang telah dilaksanakan memiliki beberapa hambatan seperti: talent masih malu-malu ketika proses rekaman mengakibatkan kurang maksimalnya suara yang dikeluarkan tetapi menurut peneliti ini adalah hal yang wajar yang merupakan sifat alami anak kecil apalagi saat proses rekaman, talent tidak didampingi oleh orang tua. Tetapi semua bisa teratasi karena peneliti sangat memperhatikan anaknya dari segi mood, obrolan, dan lain sebagainya, yang pada akhirnya anak tersebut mulai terbuka kepada orang baru.

Rekaman video yang telah dilaksanakan juga memiliki beberapa hambatan seperti: saat proses rekaman, karena merupakan *lipsync* dengan musik yang telah direkam tadi, talent agak kesulitan dalam menyinkronkan mulut sambil melakukan gaya dan kontak mata ke kamera dan pada akhirnya pada proses pengambilan video harus melakukan *take* video berulang-ulang kali hingga sampai pada hasil yang telah disepakati.

### 6. Upload video pada TikTok

Pada proses mengupload video, seharusnya video di upload pada pukul 14.00, tetapi terdapat kesalahan pada kualitas video yang di upload pada TikTok. Oleh karena itu, setelah gagal dalam mengupload video pertama, peneliti langsung melakukan perubahan dalam kualitas video

menggunakan aplikasi Youcut-video editor yang bisa di unduh di Play Store. Peneliti meningkatkan resolusi video menjadi 1080p dengan kecepatan frame 60fps untuk pengalaman video yang lebih baik, walaupun sebelumnya pada video yang telah di edit oleh Achmad Faisal dan memiliki kualitas yang sudah bagus. Akan tetapi, ketika video tersebut di upload ke TikTok, aplikasi TikTok langsung otomatis menurunkan kualitas video menyesuaikan pada settingan milik TikTok. Oleh karena itu, beberapa konten kreator menyarankan menggunakan aplikasi lain untuk mengubah kualitas video terlebih dahulu sebelum mengupload video ke TikTok.

Pada responden dari kuesioner kedua lebih sedikit daripada kuesioner sebelumnya. Peneliti memiliki hipotesis bahwa link kuesioner yang telah dicantumkan pada kolom komentar aplikasi TikTok tidak efisien dikarenakan pengguna sosial media lebih senang dan fokus menonton konten daripada mengisi link yang telah disematkan pada kolom komentar.

Berdasarkan hasil dari perancangan konten lagu anak pada aplikasi TikTok sebagai media edukasi di sosial media yaitu menghasilkan respon yang positif bagi pengguna di TikTok. Adanya konten lagu anak di TikTok memberikan warna baru dengan aransemen lagu yang diambil dari tiga tahun yang berbeda. Pada penonton konten lagu anak yang telah dibuat memiliki berbagai kalangan usia yang berbeda hal ini menyebabkan perbedaan dalam menjawab komentar pada kuesioner. Seperti yang dikemukakan menurut DeFleur mengenai teori kategori sosial adalah perkembangan masyarakat yang menyebabkan terbentuknya kategori sosial berdasarkan karakteristik demografi individu (umur, Pendidikan, pendapatan, dan lain-lain) (Chandra & Oktavianti, 2020).

## **SIMPULAN**

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.

## **UCAPAN**

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. Karena kehendak dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti sadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak.

## REFERENSI

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