

LOMBA KARYA TULIS ESAI NASIONAL

DIKSI FEST 6



**BERMAIN BERSAMA *MR. JHAK* (JELAJAH HARTA KARUN)  
DENGAN MEDIA 3D HOLOGRAM DALAM  
MENGOBARKAN KEMBALI LAGU ANAK DI ERA  
MILENIAL**

Disusun Oleh :

Nur Wagis Mulyawati

180154603520

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

MALANG

2019



FORUM MAHASISWA BIDIKMISI (FMBM)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
KEDIRI



Lampiran 2

LEMBAR ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Wagis Mulyaswati

NIM : 180 154 603 520

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Malang

Dengan ini menyatakan bahwa naskah/tulisan yang kami ikut seertakan dalam Lomba Karya Tulis Essay Nasional Diksi Fest 6 yang berjudul: *Bermain Bersama Mr. Jhak (Jelajah Harta Karun) dengan Media 3D* merupakan hasil karya tulis *Program dalam Mengobarkan kembali Ladu Anak* sendiri, bukan terjemahan, belum pernah diikutsertakan dalam konferensi atau kompetisi lain, tidak sedang dalam proses seleksi pada konferensi atau perlombaan lain dan belum pernah dimuat dalam media apapun. Saya bersedia menanggung segala tuntutan jika di kemudian hari ada pihak yang merasa dirugikan, baik secara pribadi maupun secara hukum. Demikian surat pernyataan ini. Apabila terbukti terdapat pelanggaran, saya bersedia didiskualifikasi dari lomba ini.

Malang, 14, April 2019

Penulis

(Nama Lengkap) (Nur Wagis M.)

NIM (180 154 603 520)

IAIN KEDIRI



JANGAN TAKUT BERMIMPI  
RAIHLAH DENGAN PRESTASI  
CP: Cahya (0856 0484 3571)

# **Bermain Bersama *Mr. Jhak* (Jelajah Harta Karun) dengan Media 3D Hologram dalam Mengobarkan Kembali Lagu Anak di Era Milenial**

Oleh : Nur Wagis Mulyawati

## **PENDAHULUAN**

Apa salah dan dosaku sayang, cinta suciku kau buang-buang, lihat jurus yang kan kuberikan, jaran goyang, jaran goyang. Siapa yang tidak tahu dengan lagu tersebut? Saya rasa hampir semua orang pernah mendengarkan lagu tersebut. Sepenggal bait dari lagu yang berjudul “Jaran Goyang” dengan genre musik dangdut koplo. Penikmat lagu ini dari berbagai generasi mulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak bisa dengan mudah menerima lagu ini. Hal ini karena aransemen lagu tersebut yang sangat enak didengar. Lagu tersebut bisa menimbulkan dampak negatif terutama kepada anak karena pesan lagu ini yang tidak sesuai dengan umur dan terutama tidak mendidik anak tersebut. Penghayatan lagu ini juga akan menggiring pemahaman anak kepada pola yang salah tentang suatu hubungan.

Tidak hanya lagu bergenre dangdut, lagu genre *pop*, genre *rock*, genre *k-pop* dengan lagu yang di dalamnya memiliki makna/pesan galau (sedih), percintaan, perpisahan banyak anak-anak yang lebih hafal menyanyikan genre lagu tersebut daripada lagu anak-anak. Kondisi ini terjadi disebabkan karena faktor lingkungan ataupun keluarga yang secara tidak sadar memperdengarkan lagu tersebut secara berulang-ulang seperti acara televisi, resepsi pernikahan dll. Lagu anak menurut Mahmud (dalam elendini.blogspot : 2010) adalah lagu yang mengungkapkan kegembiraan, kasih sayang, dan memiliki nilai pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis anak. Bahasa dalam lagu anak pun harus menggunakan kosakata yang akrab di telinga anak. Lagu anak-anak semakin tergerus oleh perkembangan zaman dengan kecanggihan teknologi dan media sosial yang memudahkan untuk menjadi ajang promosi berbagai macam lagu zaman milenial yang hanya enak didengar namun tidak mendidik. Dan yang hanya mementingkan keuntungan daripada tepat atau tidaknya sasaran lagu tersebut diperuntukkan. Akhirnya anak-anaklah yang menjadi korban perkembangan zaman.

Sementara itu, dari hasil penelitian yang dilakukan mahasiswa Universitas Islam Negeri Surabaya di Surabaya bagian timur, Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya adalah Aula Rizkia anak usia 6 Tahun yang masih duduk di bangku PAUD. Dia adalah penggemar lagu-lagu Sagita, ketika peneliti mengunjungi kerumahnya dia menunjukkan koleksi kasetnya. Setelah peneliti hitung, kasetnya berjumlah 20 lebih dan semua lagu-lagu Sagita. Senada dengan pengakuan Aula, Nabila bocah 11 Tahun yang masih duduk di bangku kelas 5 SD. Dia juga salah satu penggemar lagu-lagu Sagita, koleksi kasetnya sangat banyak. Lagu Sagita yang paling dia suka judulnya “Ngidam Pentol”, “Awakmu koyok weddus” (Rakhmat, 2014). Dari hasil tersebut terlihat bahwa lagu anak mulai memudar tergantikan dengan lagu-lagu yang tak sesuai dengan umurnya, mereka menganggap bahwa lagu anak sangat membosankan. Miris sekali jika mengetahui hal tersebut, padahal perlu diketahui bahwa anak memiliki daya tangkap dan memori yang hebat dibandingkan dengan orang dewasa. Pada usia 0-3 tahun anak akan mengalami proses meniru pada umur 12 bulan, bayi sudah mulai tahu lirik-lirik terakhir dari sebuah lagu dan mulai mengingatnya. Sedangkan fakta yang terjadi di lapangan, hampir sebagian besar anak kecil tidak lagi hafal lagu lagu anak Indonesia (dalam CNN Indonesia : 2018).

Berdasarkan uraian di atas, lagu anak sudah tak sepopuler dulu, jika terus dibiarkan maka lagu anak akan menghilang dan akan berdampak pada kemajuan bangsa karena anak-anak adalah aset yang menentukan masa depan bangsa. Hal ini didasarkan dari dilihatnya lagu anak-anak yang sangat sulit ditemukan di masyarakat.

Oleh karena itu, inovasi Bermain Bersama *Mr. Jhak* (Jelajah Harta Karun) dengan Media Hologram dalam Mengobarkan Kembali Lagu Anak di Era Milenial sangat dibutuhkan oleh orang tua, aktivis, tenaga pendidik dan seluruh lingkungan masyarakat. Konsep bermain bersama *Mr. Jhak* dengan memanfaatkan teknologi guna menarik perhatian anak. Media 3D hologram dipilih agar anak bisa melihat secara langsung dan membangkitkan semangat dalam permainan jelajah harta karun ini. Anak-anak akan mendapatkan harta karun tersebut setelah melewati 2 rintangan sebelumnya. Rintangan sebelumnya akan memberikan tantangan seputar lagu anak dengan dikemas secara menarik. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak TK (Taman Kanak-kanak) hingga SD (Sekolah Dasar). Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan disisipi permainan, harapannya adalah untuk mengobarkan kembali lagu anak sesuai dengan umurnya.

## ISI

Pengenalan lagu anak kepada anak-anak sudah jarang ditemui. Media saat ini lebih senang memproduksi tontonan dan memperdengarkan musik yang hanya menaikkan peringkat daripada memberikan sarana edukasi. Lagu anakpun sangat sulit ditemui di berbagai media. Akhirnya anak-anak kehilangan lagu yang sesuai dengan umurnya. Mereka lebih hafal lagu orang dewasa dan lagu luar negeri. Lagu anak dianggap membosankan karena yang didengarkan hanya itu-itu saja, tidak ada perkembangan ataupun penciptaan kembali lagu anak-anak. Dan sangat disayangkan tidak adanya semangat baik dari orang tua, maupun media yang berusaha mengenalkan lagu anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yang dapat mengoptimalkan kembalinya lagu anak di zaman milenial yaitu dengan mengkombinasikan permainan dan teknologi dalam mengenalkan lagu anak yang bernama “Bermain Bersama *MR. Jhak*”

Menurut Champman (dalam Sahroni, 2010) Media 3 dimensi adalah penampilan informasi yang bersifat kompleks ke dalam bentuk visual. Hal ini dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Anak akan lebih tertarik dan memperhatikan jika media pembelajaran berupa gambar. Selaras dengan pendapat Dale (dalam Unila : 2014) bahwa guru dapat menggunakan gambar untuk memberikan gambaran tentang sesuatu hingga penjelasannya lebih kongkrit bila diuraikan dengan kata-kata. Melalui gambar, guru dapat menterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistis. Dalam membuat paragraph, siswa bisa menyusun kata-kata dari gambar yang dilihat. Penggunaan teknologi hologram 3 dimensi masih tergolong baru dan prospek karena belum banyak yang menggunakan. Selama ini tenaga pendidik mengenalkan lagu anak masih monoton dengan bernyanyi bersama.

Bermain bersama *Mr. Jhak* dimainkan dalam bentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 anak, dalam memainkannya terdapat 3 pos, setiap pos memberikan makna kepada setiap kelompok yang sudah mengunjungi pos tersebut, berikut ini 3 pos tersebut, yaitu :

1. Pos ilusi

Di pos ini anak akan mendapatkan tantangan yaitu menyusun kerangka menjadi sebuah gambar, seperti bermain bongkar pasang. Gambar tersebut adalah simbol dari sebuah lagu. Tantangan ini akan menentukan kelompok tersebut ke pos selanjutnya. Jika kelompok tersebut berhasil menyusun maka kelompok

tersebut boleh meneruskan perjalanan ke pos selanjutnya. Di pos ilusi ini anak-anak mendapatkan pembelajaran bahwa sebelum menciptakan sebuah lagu maka pengarang harus menentukan terlebih dahulu tema dari lagu tersebut, baru setelah itu menjabarkan tema tersebut, contoh : lagu “Bintang Kecil” karya Meinar Louis, lagu tersebut bertema Bintang.

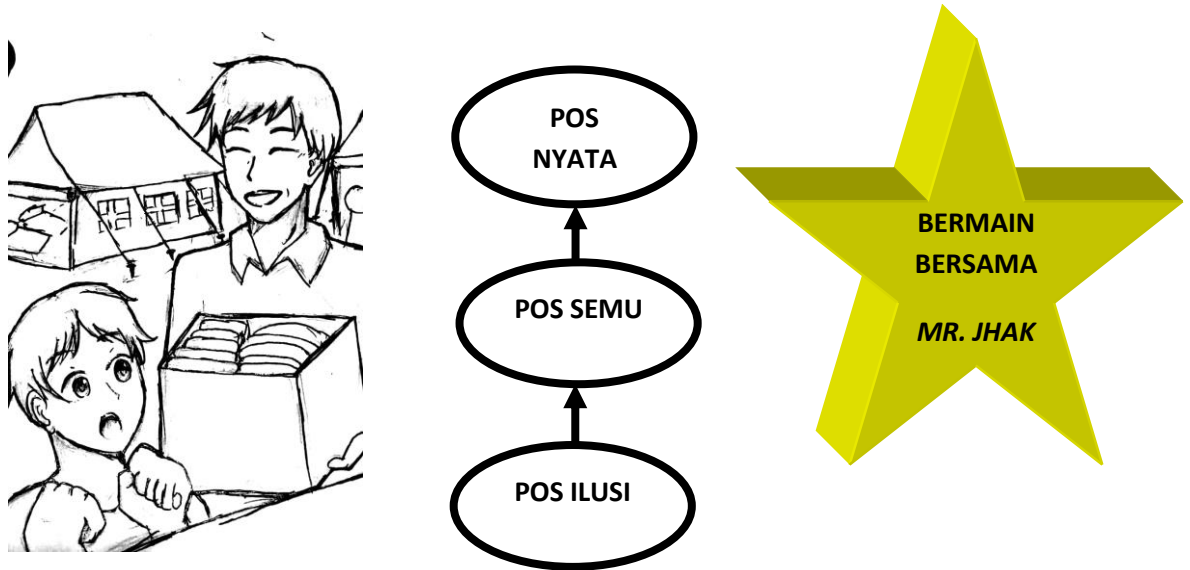
## 2. Pos semu

Setelah berhasil melewati pos ilusi, kelompok akan diajak bermain menyusun kata. Di sini terdapat kata acak yang harus disusun menjadi sebuah kalimat. Kalimat tersebut di ambil dari lirik lagu anak, contoh : “bintang kecil di langit yang biru” kalimat tersebut diambil dari lirik lagu anak yang berjudul “Bintang Kecil”. Permainan ini memberikan pembelajaran bahwa dalam membuat lagu anak, lirik lagu menggambarkan apa yang terlihat di kehidupan nyata dengan bahasa yang padat dan mudah dimengerti.

## 3. Pos nyata

Setelah kelompok dapat melewati 2 pos tersebut, mereka akan masuk di pos terakhir yaitu pos nyata. Tetapi mereka tidak langsung memperoleh harta karun, mereka harus menebak apa judul dari nada lagu yang diputar. Jika berhasil maka kelompok tersebut boleh membuka harta karun dari *Mr. Jhak*. Dalam pos ini memberikan pembelajaran bahwa setelah menentukan tema lagu, lirik lagu, maka tahap selanjutnya adalah membuat aransemen yang membuat lagu tersebut menjadi enak didengar. Isi dari harta karun tersebut adalah simbol dari lagu tersebut, contoh : lagu “Bintang Kecil” dapat disimbolkan bintang, maka harta karun tersebut akan menggambarkan visual hologram 3 dimensi berupa bintang. Kelompok tersebut akan bisa melihat bintang yang digambarkan oleh lagu “Bintang Kecil” seperti yang ditampilkan hologram 3 dimensi tersebut.

Berikut ini alur dari jalannya permainan yaitu :



Keunggulan dari pengenalan lagu anak yang dikemas dengan permainan yang asik akan memudahkan anak-anak menerima kembali lagu sesuai dengan umurnya. “Bermain Bersama *Mr. Jhak* (Jelajah Harta Karun) dengan Media 3D Hologram dalam Mengobarkan Kembali Lagu Anak di Era Milenial” adalah salah satu terobosan media pembelajaran yang akan memudahkan tenaga pendidik, orang tua ataupun seluruh masyarakat yang ikut berkontribusi dalam mengenalkan lagu anak kepada anak-anak agar tidak membosankan dan tidak monoton.

## KESIMPULAN

Penggunaan permainan dalam mengenalkan lagu anak dengan memodifikasi menambahkan teknologi masa kini akan lebih jauh efektif dan efisien untuk memberikan pembelajaran kepada anak zaman milenial. Anak-anak akan bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan. Di sisi lain, “Bermain Bersama *Mr. Jhak*” akan mengobarkan kembali kejayaan lagu anak yang sempat padam tergantikan dengan penemuan teknologi seperti *smartphone*. Dan juga dengan mengenalkan lagu dengan cara bermain, maka hal tersebut akan lebih membekas dalam ingatan anak. Pada akhirnya, perlu kita ketahui dan kita sadari, di era industri ke-4 dimana teknologi baru bermunculan dan semakin cepat, ketika kita tidak dapat mengikuti dan bersaing dalam perkembangan, kita akan mudah tersingkirkan dengan sendirinya. Begitu pula dengan lagu anak, sudah saatnya dalam mengenalkan dan mengajarkan lagu anak perlu modifikasi dengan

menambahkan teknologi baru yang menarik perhatian anak-anak agar memudahkan anak dalam menyukai lagu sesuai dengan umurnya.

Sangat penting mengenalkan anak-anak dengan lagu yang sesuai dengan umurnya, karena lagu anak dan lagu dewasa memiliki struktur dan makna yang terkandung dalam lagu tersebut sangat jauh berbeda. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap pola pemahaman dan cara pandang mereka di masa depan. Dalam mengobarkan kembali lagu anak perlu semua kalangan masyarakat baik orang tua, tenaga pendidik, pemerintah, dan media bersatu untuk mempromosikan kembali dengan cara kekinian demi melindungi aset masa depan yaitu anak-anak generasi penerus bangsa.

***“Bagaimana Indonesia akan menjadi Negara maju ? Jika generasi bangsanya mati sebelum berperang ”***

#### **DAFTAR RUJUKAN**

*Pengertian Lagu Anak* (Online), (<http://elendini.blogspot.com/2010/11/pengertian-dan-contoh-teks-lagu-musik.html>) diakses pada 12 April 2019.

Rakhmat, 2014. *Pudarnya Lagu Anak-Anak* (Online), (<http://digilib.uinsby.ac.id/345/6/Bab%203.pdf>) diakses pada 12 April 2019.

*Riset Lagu Anak* (Online), (<https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20180111140115-436-268144/kembalikan-lagu-untuk-anak-indonesia>) diakses pada 12 April 2019.

*Pengertian 3 Dimensi* (Online), (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2860/1/MUHAMAD%20SAHRONI-FST.pdf>) diakses pada 14 April 2019.

*Media Visual dalam Pembelajaran* (Online), (<http://digilib.unila.ac.id/14117/16/BAB%20II.pdf>) diakses pada 14 April 2019.