

ABSTRAK

SARANA BANTU PEMBELAJARAN PIANO STUDIO BAGI ANAK PRA SEKOLAH

Dyah Citra

Desain dan Manajemen Produk, Universitas Surabaya

Piano merupakan salah satu alat musik yang sudah dikenal dan banyak digemari oleh semua orang. Piano dapat dipelajari oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari anak-anak hingga dewasa. Usia ideal untuk anak-anak belajar piano adalah umur 3-5 tahun dimana anak-anak sejak dini sudah mulai diajarkan untuk menggunakan otak kanan dan kirinya yang dapat menstimulasi atau merangsang kecerdasan anak. Untuk anak-anak usia 3-5 tahun, mereka tidak akan diajar langsung ke piano, tetapi lebih ke arah pengenalan suara, irama musik dan teori dasar piano. Teori musik ini yang membuat anak-anak kesulitan dalam belajar karena mereka merasa jenuh karena kurangnya media untuk mempelajari teori dasar tersebut. Dalam pembelajaran anak pra sekolah, anak-anak akan lebih menyukai pembelajaran dengan metode permainan. Pembelajaran anak usia pra sekolah dengan sekolah tentunya berbeda, dimana pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan. Sebuah permainan yang dapat mengenalkan mereka pada teori musik dengan cara yang lebih menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik. Happy Frog adalah sebuah permainan yang dirancang khusus untuk anak-anak belajar mengenal teori dasar musik dan pembelajaran lainnya. Dengan permainan ini anak dapat belajar musik dengan cara yang berbeda dari sebelumnya. Produk ini juga telah diuji coba kepada anak-anak dan ternyata anak-anak menyukai permainan ini dan belajar teori piano terasa lebih mudah dan menyenangkan.

Kata kunci: *piano, permainan, anak pra sekolah*

ABSTRACT

STUDIO PIANO LEARNING AIDS FOR PRE-SCHOOL CHILDREN

Dyah Citra

Product design and management, University of Surabaya

Piano is one of the familiar and preferably musical instrument in life. Piano can be learned by anyone in any age, starting from children to adult. The ideal age for kids to learn how to play piano, in range 3 to 5 years old, when kids have started to work on the left and the right brain. Which is by learning piano helps children to stimulate the intelligence of their brain. Before they start learning with the real piano, they will be introduced first to sound, melody and basic piano theory. Normally this basic piano theory is the biggest challenge for the children, as it is boring and not appealing for them. This is because there is no proper media to support the learning process of the basic theory. Children on that age are easily attracted to a fun game, this understanding was behind the creation of Happy Frog. Happy frog is an educational game that will make the learning experience become attractive and fun. Most of the children who tried the product showed more interest and enthusiastic to learn rather than using the normal method.

Keywords: piano, play, pre-school children

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur pada Tuhan Yesus Kristus atas rahmat tuntunan serta kasih-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Salah satu tujuan disusunnya Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1 Fakultas Desain dan Manajemen Produk Fakultas Teknik Universitas Surabaya).

Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang memberi dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Ibu Wyna Herdiana selaku Ketua Program Studi Desain dan Manajemen Produk, terima kasih atas inspirasi serta masukan yang membangun.
2. Ibu Linda Herawati, ST, M.Sc dan Ibu Wyna Herdiana selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang memberi banyak inspirasi, arahan serta dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Desain dan Manajemen Produk, yaitu: Ibu Maharani dan Ibu Iska, serta dosen lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas ilmu serta nasihat yang diberikan untuk bekal hidup.
4. Ibu Caecil dan Bapak Jusak selaku pemilik *JnC Music School*, serta seluruh guru yang telah memberikan kesempatan melakukan pengamatan kegiatan dan uji coba dan memberi banyak pelajaran berharga.
5. Keluarga yang mendukung dan banyak membantu saya dalam pembuatan Tugas Akhir
6. Teman-teman program studi Desain dan Manajemen Produk dan teman-teman lain yang telah memberi semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari kekurangan yang mungkin ada pada penyusunan Tugas Akhir ini. Penulis memohon maaf atas kekurangan-kekurangan yang tidak disengaja. Oleh sebab itu, adanya kritik dan saran yang membangun sangat berguna untuk perbaikan untuk ke depannya. Besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, January 2013
Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAKSI..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| I.1 Latar Belakang | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| I.3 Batasan Masalah | 4 |
| I.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| I.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| I.6 Metode Penelitian | 5 |
| I.7 Kerangka Penelitian..... | 5 |
| I.8 Sistematika Penulisan | 6 |
| | |
| BAB II STUDI PUSTAKA | |
| II.1 Piano..... | 7 |
| II.1.1. Piano studio..... | 7 |
| II.2 Manfaat belajar musik | 8 |
| II.3 Usia ideal untuk belajar piano | 9 |
| II.4 Pengajaran piano anak pra-sekolah | 10 |
| II.4.1. Pendekatan awal pembelajaran anak usia pra sekolah | 11 |
| II.4.2 Teori dasar pembelajaran piano..... | 13 |
| II.5 Pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra sekolah | 15 |
| II.5.1 Pertumbuhan Fisik..... | 15 |
| II.5.2 Perkembangan Motorik | 15 |
| II.5.3 Perkembangan Sosial..... | 16 |
| II.5.4 Stimulasi perkembangan anak usia 4-5 tahun | 16 |
| II.6. Pembelajaran anak usia dini | 17 |
| II.6.1. Waktu anak berkonsentrasi | 17 |
| II.7 Permainan sebagai media pendidikan | 18 |
| II.7.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak | 18 |
| II.7.2 Jenis permainan bagi anak-anak pra sekolah | 20 |
| II.8 Warna bagi anak-anak | 20 |
| II.8.1 Peran warna pada alat permainan | 20 |
| II.9 Data Anthopometri anak usia 3-5 tahun | 21 |
| II.10 Bahan mainan yang aman untuk anak pra sekolah..... | 21 |

BAB III DATA DAN ANALISA

| | |
|--|----|
| III.1 Skenario Penelitian..... | 22 |
| III.2 Wawancara..... | 22 |
| III.2.1 Sintesa wawancara | 26 |
| III.3 Observasi..... | 26 |
| III.3.1 Studi existing alat pembelajaran anak-anak pra sekolah..... | 27 |
| III.3.2 Kegiatan pembelajaran anak pra sekolah..... | 28 |
| III.3.2.1 Sintesa penelitian suasana pembelajaran | 30 |
| III.3.3 Permainan pembelajaran musik anak-anak 3-5 tahun yang dijual di pasaran..... | 31 |
| III.3.3.1 <i>Giant Keyboard</i> | 32 |
| III.3.3.2 <i>Musical Footsteps</i> | 32 |
| III.3.3.3 <i>Xyloplano</i> | 33 |
| III.4 Sintesa Keseluruhan | 33 |

BAB IV PROSES DESAIN

| | |
|---|----|
| IV.1 Aspek Teknis | 35 |
| IV.1.1 Aspek Pengguna..... | 35 |
| IV.1.2 Aspek kegiatan..... | 35 |
| IV.1.3 Aspek Fungsi | 37 |
| IV.1.4 Aspek Anthopometri..... | 37 |
| IV.1.5 Aspek Prosedur Operasional..... | 37 |
| IV.1.6 Aspek Ergonomi | 37 |
| IV.2 Aspek Rupa..... | 38 |
| IV.2.1 Perupaan bentuk..... | 38 |
| IV.2.2 Perupaan tekstur..... | 38 |
| IV.2.3 Perupaan warna..... | 38 |
| IV.2.4 Aspek Bahan | 38 |
| IV.3 Konsep Desain | 39 |
| IV.4 Desain Akhir | 40 |
| IV.4.1 Desain terpilih..... | 43 |
| IV.1.2 Pembuatan <i>Mock up</i> | 44 |
| IV.3 Studi <i>Mock up</i> | 46 |
| IV.3.1 <i>Mock up animal</i> | 46 |
| IV.3.2 <i>Mock up kerang</i> | 48 |
| IV.3.3 <i>Mock up katak</i> | 49 |
| IV.3.4 Sintesa keseluruhan studi <i>mock up</i> | 50 |
| IV.2 Prototype | 50 |
| IV.2.1 Proses pembuatan prototype | 51 |
| IV.2.2 Uji coba produk..... | 52 |
| IV.3 Rendering 3D | 54 |
| IV.4 Portofolio dan panel deskripsi | 56 |
| IV.5 Aspek manajemen produk..... | 59 |
| IV.5.1 Segmentation, Target market, Positioning, Differentiation (STPD).. | 59 |
| IV.5.2 Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT)..... | 60 |
| IV.5.3 Product, Price, Promotion, Place (4P) | 61 |
| IV.5.3.1 Produk..... | 61 |

| | |
|---|----|
| IV.5.3.2 <i>Price</i> | 65 |
| IV.5.3.3 <i>Place</i> | 65 |
| IV.5.3.4 Promosi | 66 |
| IV.5.3.5 Alternatif desain promosi | 67 |
| IV.6 Manajemen produksi..... | 72 |
| IV.6.1 Sistem produksi..... | 72 |
| IV.7 Strategi Bisnis | 73 |
| IV.8 Analisa Biaya | 73 |
| IV.8.1 Biaya komponen jadi | 74 |
| IV.8.2 Biaya material | 74 |
| IV.8.3 Biaya Proses Manufaktur dan Assembly | 75 |
| IV.8.4 Total Harga Produksi | 75 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| V.1 Kesimpulan | 76 |
| V.2 Saran..... | 77 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar I.1 Suasana pembelajaran piano pra sekolah..... | 2 |
| Gambar I.2 Kastanyet..... | 2 |
| Gambar I.3 <i>Glockenspiel & Rhytem Stick</i> | 2 |
| Gambar I.4 Kerangka penelitian | 2 |
| Gambar II.1 Piano Studio..... | 8 |
| Gambar II.2 Suasana pembelajaran anak 3-5 tahun | 11 |
| Gambar II.3 Kunci nada | 13 |
| Gambar II.4 Nilai nada..... | 14 |
| Gambar II.5 Tanda istirahat beserta nilainya | 14 |
| Gambar II.6 Garis paranada | 14 |
| Gambar II.7 Letak not pada garis paranada | 14 |
| Gambar III. 1 kartu pengenalan not | 27 |
| Gambar III. 2 Kartu nilai nada | 27 |
| Gambar III. 3 <i>Glockenspiel</i> | 27 |
| Gambar III. 4 Alat pembelajaran ketukan..... | 28 |
| Gambar III. 5 Papan not | 28 |
| Gambar III. 6 Pembelajaran menggunakan <i>Rainbow ring</i> | 28 |
| Gambar III. 7 Pembelajaran menggunakan buku dengan bercerita | 29 |
| Gambar III. 8 Pembelajaran menggunakan <i>rainbow stick</i> | 29 |
| Gambar III. 9 Pembelajaran menggunakan kartu dan <i>rhytem stick</i> | 29 |
| Gambar III. 10 Pengajar memainkan not dan anak-anak bernyanyi menurut notnya | 30 |
| Gambar III. 11 Anak-anak menggunakan kerincingan | 30 |
| Gambar III. 12 <i>Giant keyboard</i> | 32 |
| Gambar III. 13 <i>Musical footstep</i> | 32 |
| Gambar III. 14 <i>Xylophiano</i> | 33 |
| Gambar IV. 1 Kegiatan Menyanyi | 35 |
| Gambar IV. 2 Mengetuk ritme | 36 |
| Gambar IV. 3 Memainkan melodi pada piano | 36 |
| Gambar IV. 4 Alternatif 1 | 40 |
| Gambar IV. 5 Alternatif 2 | 40 |
| Gambar IV. 6 Alternatif 3 | 40 |
| Gambar IV. 7 Alternatif 4 | 41 |
| Gambar IV. 8 Alternatif 5 | 42 |
| Gambar IV. 9 Alternatif 6 | 42 |
| Gambar IV. 10 Alternatif 7 | 43 |
| Gambar IV. 11 Alternatif terpilih 1..... | 43 |
| Gambar IV. 12 Alternatif terpilih 2..... | 44 |
| Gambar IV. 13 Alternatif terpilih 3..... | 44 |
| Gambar IV. 14 <i>Mock up</i> kodok..... | 44 |
| Gambar IV. 15 <i>Mock up</i> Kerang..... | 45 |
| Gambar IV. 16 <i>Mock up animal</i> | 46 |
| Gambar IV. 17 <i>Mock up</i> boneka tangan dan plat piano..... | 46 |
| Gambar IV. 18 <i>Mock up animal</i> piano lampu..... | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar IV. 19 <i>Mock up animal puzzle</i> | 47 |
| Gambar IV. 20 <i>Mock up kerang</i> | 48 |
| Gambar IV. 21 <i>Puzzle</i> | 48 |
| Gambar IV. 22 <i>mock up katak</i> | 49 |
| Gambar IV. 23 <i>Mock up jari kodok</i> | 49 |
| Gambar IV. 24 <i>Piano sign</i> | 51 |
| Gambar IV. 25 <i>Rangkaian piano individual</i> | 51 |
| Gambar IV. 26 <i>Cover piano individual</i> | 51 |
| Gambar IV. 27 <i>Proses pemotongan Frog Board</i> | 52 |
| Gambar IV. 28 <i>Proses pengecatan</i> | 52 |
| Gambar IV. 29 <i>Animal ring</i> | 52 |
| Gambar IV. 30 <i>Uji coba frog board</i> | 53 |
| Gambar IV. 31 <i>Uji coba animal ring dan piano sign</i> | 53 |
| Gambar IV. 32 <i>Uji coba piano individual</i> | 54 |
| Gambar IV. 33 <i>Rendering 3D papan permainan katak</i> | 54 |
| Gambar IV. 34 <i>Kaki katak</i> | 54 |
| Gambar IV. 35 <i>Box not</i> | 54 |
| Gambar IV. 36 <i>Rendering 3D piano sign di piano</i> | 55 |
| Gambar IV. 37 <i>Piano sign</i> | 55 |
| Gambar IV. 38 <i>Animal Ring</i> | 55 |
| Gambar IV. 39 <i>Individual piano</i> | 55 |
| Gambar IV. 40 <i>Portofolio dan panel produk</i> | 58 |
| Gambar IV. 41 <i>Frog Board</i> | 63 |
| Gambar IV. 42 <i>Animal ring</i> | 63 |
| Gambar IV. 43 <i>Piano sign</i> | 64 |
| Gambar IV. 44 <i>Piano sign pada piano</i> | 64 |
| Gambar IV. 45 <i>Individual piano</i> | 64 |
| Gambar IV. 46 <i>Mannual book</i> | 65 |
| Gambar IV. 47 <i>Logo</i> | 67 |
| Gambar IV. 48 <i>Iklan majalah</i> | 69 |
| Gambar IV. 49 <i>Tampak depan brosur</i> | 69 |
| Gambar IV. 50 <i>Tampak dalam Brosur</i> | 69 |
| Gambar IV. 51 <i>X-banner</i> | 70 |
| Gambar IV. 52 <i>Kemasan depan dan belakang</i> | 71 |
| Gambar IV. 53 <i>Mannual book</i> | 71 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel II.1.Data antropometri anak dalam satuan centimeter | 21 |
| Tabel III.1 Tabel Skema Penelitian..... | 22 |
| Tabel III.2 Tabel wawancara..... | 23 |
| Tabel IV.1Biaya komponen jadi | 74 |
| Tabel IV.2 Biaya material | 75 |



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A
GAMBAR TEKNIK

LAMPIRAN B
FINAL DESAIN



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak,I. 2000. Metode Pembelajaran Orang Dewasa. Andira : Bandung.
- Einon, Dorothy. 2005. Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun. Jakarta: Erlangga.
- Erwati, Titiek Sri. 1988. Ilmu Methodik Piano.
- Fraze and Kreuter. 1984. *Sound Ideas, Music innovations*. Schoot Music Corporation : New York
- Fraze, Jane with Kreuter, Kent.1987. *Discovering ORFF : A Curriculum for Music Teachers*. Schoot Music Corporation : New York
- Hawadi, Reni Akbar. 2002. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta : Grasindo
- Hurlock, Elizabeth. 1999. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga : Jakarta
- Jalal, F. 2002. Meningkatkan kesadaran Masyarakat akan pentingnya PADU. Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia. 39-41
- Lina,Ng. 2001. *Theory made easy for little children level 1*. Rhytm MP Sdn. Bhd : Penang
- Lois, Choksy. 1981. *The Kodaly Context : Creating an Environment for Musical Learning*. Prentice-hall, INC : Englewood Cliffs New Jersey 07632
- Orff-SchulwerkTraining Courses. 1980. American Orff , Schulwerk Association.
- Sadiman, A.S. 1984. Media Pendidikan. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. dan Rahardjito. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Supriadi. 2002. Memetakan kembali Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Anak Dini Usia. Buletin PADU Jurnal ilmiah Anak Dini Usia. 63
- Suidman, Ieneke. 1992. 100 Pertanyaan mengenai Anak SD. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

The Associated Board of Royal Schools of music. Theory of music. 2012

Corrib Moving & Storage company. Piano studio. 4-3-2012.
<http://corribmoving.com/>

Concerto Music School. Manfaat belajar musik. 4-3-2012. <http://belajar-piano.com/manfaat-belajar-musik.html>

Online Music Magazine. 4-3-2012. <http://simphonymusic.com/info/sejarah-perkembangan-alat-musik-piano/>

Yayasan Pianoanaku. Usia ideal belajar piano. 4-3-2012.
[http://www.pianoanaku.com/index.php/component/content/article/14-articles/1-usia-ideal-anak-belajar-piano.](http://www.pianoanaku.com/index.php/component/content/article/14-articles/1-usia-ideal-anak-belajar-piano)

