BAB II
MUSEUM SRI BADUGA DAN MEDIA BAGI PELAJAR

2.1 Museum

Museum menurut *International Council of Museums* (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merewat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Sedangkan Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Dapat disimpulkan Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata.

2.1.1 Jenis Museum

Menurut koleksi yang dimilikinya, jenis museum dapat dibagi menjadi dua jenis museum.

- Museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Contohnya Museum Pos Indonesia
- Museum umum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi. Contohnya, Museum Jawa Tengah Ronggowarsito.

2.1.2 Museum di Bandung

Di Bandung terdapat beberapa museum diantaranya, Museum Geologi yang terdapat berbagai koleksi geologi dan pertambangan terlengkap di Indonesia. Museum Pos Indonesia yang mengoleksi sejumlah benda yang memiliki nilai sejarah dalam perjalanan perusahaan Pos Indonesia. Museum Konferensi Asia Afrika yaitu museum yang mengkoleksi foto–foto dan benda–benda tiga dimensi yang berhubungan dengan konferensi Asia Afrika 1955. Museum Mandala Wangsit mempunyai benda koleksi yang bernilai sejarah dari kurun waktu antara masa perjuangan kemerdekaan, masa perang kemerdekaan, dan masa selanjutnya yang berhubungan dengan perjuangan Divisi Siliwangi dan Rakyat Jawa Barat pada umumnya. Museum Sri Baduga adalah museum umum yang mengoleksi benda–benda bersejarah yang ada di Jawa Barat dan perkembangan kehidupan masyarakatJawa Barat.

2.1.3 Museum Sri Baduga

Jawa Barat merupakan wilayah yang sebagian besar ditinggali oleh masyarakat Sunda. Oleh sebab itu sering disebut Tanah Pasundan atau Tatar Sunda. Dalam perjalanan sejarah dan lingkup geografi budaya, wilayah Jawa Barat secara umum berada pada lingkungan kebudayaan Sunda dan sebagai kebudayaan daerah yang menunjang pembangunan kebudayaan Nasional.

Peninggalan budaya yang bernilai tinggi banyak tersebar dikawasan Jawa Barat, baik yang hampir punah maupun yang masih berkembang hingga kini. Perkembangan budaya Jawa Barat berlangsung sepanjang masa sesuai dengan pasang surut kehidupan. Dalam garis perkembangannya tidak sedikit pengaruh luar yang masuk. Hal ini disebabkan wilayah Jawa Barat pada posisi yang strategis dari berbagai aspek mobilitas penduduk yang

cukup tinggi. Pengaruh budaya luar cenderung mempercepat proses kepunahan budaya asli Jawa Barat. kehawatiran terhadap ancaman erosi budaya di Jawa Barat, maka pemerintah mengambil kebijakan untuk mendirikan Museum Sri Baduga di Jawa Barat.

Pembangunan gedung museum dirintis sejak tahun 1947 dengan mengambil model bangunan tradisional Jawa Barat, berbentuk bangunan suhunan panjang dan rumah panggung yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Gedung dibangun di atas tanah yang dahulu merupakan areal kantor Kewedanaan Tegallega seluas 8.415,5 m. Bangunan bekas kantor Kewedanaan tetap dipertahankan, sebagai bangunan cagar budaya dan difungsikan sebagai salah satu ruang perkantoran. Gedung museum ini terletak di jalan B.K.R no. 185 bandung. Pembangunan tahap pertama selesai pada tahun 1980 diresmikan pada tanggal 5 Juni 1980 oleh Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Dr. Daoed Yoesoef. Sepuluh tahun kemudian terdapat penambahan nama bagi Museum Negri Propinsi Jawa Barat yaitu “Sri Baduga”, diambil dari gelar seorang raja Pajajaran yang memerintah pada tahun 1482-1521 Masehi. Dengan demikian nama lengkap Museum waktu itu adalah Museum Negeri Propinsi Jawa Barat “Sri Baduga”. Sri Baduga memiliki beberapa fasilitas seperti auditorium, perpustakaan, serta ruang seminar dan pameran.

2.1.4 Koleksi Museum Sri Baduga

Sebuah benda tidak begitu saja dapat dijadikan koleksi museum, akan tetapi dinilai terlebih dahulu berdasarkan kriteria, antara lain :

- Benda tersebut memiliki nilai sejarah, nilai ilmiah tanpa mengesampingkan nilai keindahan (estetis).

- Benda harus dapat diidentifikasikan, baik mengenai bentuk atau wujud (morfologis), tipe (tipologis), fungsi dan asalnya secara historis, geografis, genusnya dalam ordo biologi atau periodisasidalam geologi (untuk benda-benda sejarh alam).
- Benda itu harus dapat dijadikan monumen atau akan menjadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.
- Reproduksi atau reflika yang sah menurut persyaratan permuseuman.

Hingga saat ini Balai Pengelola Museum Sri Baduga telah berhasil mengumpulkan 5931 buah, 173 set, 23 stel, 10 pasang koleksi. Koleksi tersebut dipilah-pilah menjadi 10 klasifikasi dengan kode 01 sampai dengan 10.

Tabel 2.1 Klasifikasi koleksi di Museum Umum
(sumber: Ditmus, 1990)

Kode	Nama Klasifikasi	Kriteria Klasifikasi
01	Geologika/Geografika	Koleksi dari disiplin ilmu geologi: meliputi batuan, mineral, fosil, dan benda bentukan alam lainnya (granit, andesit).
02	Biologika	Koleksi yang menjadi objek penelitian/ dipelajari oleh disiplin ilmu biologi, diantaranya tengkorak atau rangka manusia, tumbuhan, dan hewan, baik posil atau bukan.
03	Etnografi	Koleksi dari objek penelitian antropologi. Merupakan benda hasil budaya atau menggambarkan identitas suatu etnis.
04	Arkeologika	Kkoleksi hasil budaya manusia masa lampau yang menjadi kajian ilmu arkeologi, merupakan peninggalan budaya dari kurun waktu prasejarah sampai dengan masuknya pengaruh barat.
05	Historika	Koleksi yang memiliki nilai sejarah

		dan menjadi objek penelitian ilmu sejarah. Meliputi kurun waktu sejak masuknya pengaruh barat sampai sekarang (sejarah baru). Pernah digunakan untuk hal yang berhubungan dengan suatu peristiwa (sejarah), berkaitan dengan suatu organisasi masyarakat (misalnya: negara, kelompok, tokoh, dan lain sebagainya).
06	Numisamatika/ heraldika	Koleksi mata uang atau alat tukar (token) yang sah. Sedangkan Heraldika adalah tanda jasa lambang, dan tanda pangkat remi (termasuk cap/stampel).
07	Filologika	Koleksi yang menjadi objek penelitian ilmu Filologi, berupa naskah kuno yang ditulis tangan, menguraikan suatu hal atau peristiwa.
08	Keramologika	Koleksi yang dibuat dari tanah liat yang dibakar (backed clay) berupa barang pecah belah.
09	Seni Rupa	Koleksi yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui objek-objek dua atau tiga dimensi.
10	Teknologika	Koleksi yang menggambarkan perkembangan teknologi tradisional sampai modern.

2.1.5 Koleksi Historika Museum Sri Baduga

Koleksi historika yaitu koleksi yang memiliki nilai sejarah dan menjadi objek penelitian ilmu sejarah. Meliputi kurun waktu sejak masuknya pengaruh barat sampai sekarang (sejarah baru). Pernah digunakan untuk hal yang berhubungan dengan suatu peristiwa (sejarah)., berkaitan dengan suatu organisasi masyarakat (misalnya: negara, kelompok, tokoh, dan lain sebagainya).



Gambar 2.1 Dioroma ruang kerajaan bupati
Sumber:http://images.mahanagari.multiply.com/image/1/photos/upload/300x300/SWLVxQoKCCgAHz9Ik1/05-diorama-di-museum-badugaresize.JPG?et=VGINh%2CbZyjPqo0leXtIYMA&nmid=0 (19/05/2011)

- Rumah Tradisional

  Di Jawa Barat terdapat 6 jenis rumah tradisional diantaranga :

  1. Suhunan Perahu Kureb

     Atap rumah parahu kumureb/nangkub, yakni potongan bentuk atap yang mirip perahu terbalik (seperti gunung tangkuban perahu), banyak ditemui di daerah Sumedang.



Gambar 2.2 Suhunan Perahu Kumureb
Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Suhunan Badak Heuay

   Bagian atas suhunan terdapat tambahan atap belakang dan depan yang menyerupai badak menguap. Bidang atap yang lurus keatas melewati batang suhunan yang bernama rumba.



Gambar 2.3 Suhunan Badak Heuay
Sumber : Dokumentasi pribadi

3. Suhunan Jubleg Nangkub

   Bentuk atap rumah seperti lumpang terbalik. Jenis rumah seperti ini banyak ditemui di Kabupaten Sumedang.



Gambar 2.4 Suhunan Jubleg Nangkub
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Suhunan Limasan

   Bentuk atap seperti bangun limas. Rumah seperti ini masih ditemui di pedalaman Kabupaten Cirebon.



Gambar 2.5 Suhunan Limasan
Sumber : Dokumentasi pribadi

5. Suhunan Julang Ngapak

   Bentuk atap rumah yang melebar kepinggir sehingga disebut julang ngapak seperti burung yang sedang mengepakan sayapnya.



Gambar 2.6 Suhunan Julang Ngapak
Sumber : Dokumentasi pribadi

6. Suhunan Jelopong

   Suhunan jolopong (pelana), merupakan bentuk rumah yang atapnya memanjang. Atap rumah jolopong ini biasa juga disebut suhunan panjang, gagajahan, dan regol. Bentuk atap rumah memanjang atau jelampong adalah bentuk yang cukup tua.



Gambar 2.7 Suhunan Jelepong
Sumber : Dokumentasi pribadi

- Baju adat

  Di Jawa Barat terdapat beberapa pakaian tradisional diantaranya :

  1. Busana Sanata

     Sanata adalah masyarakat golongan menengah, terdiri dari para pegawai pemerintah dan kalangan masyarakat berbeda. Masyarakat kalangan ini mengenakan busana yang mendapat pengaruh budaya eropa digabungkan dengan budaya tradisional.



Gambar 2.8 Busana Sanata
Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Busana Menak

   Masa pemerintahan Hindia Belanda menciptakan politik *Devide et Impera*, membuat stratifikasi sicial kedalam 3 golongan, yaitu menak, sanata, dan somah. Hal itu mengakibatkan perbedaan gaya hidup, antara lain tercemin dalam cara berbusana. Terlebih lagi pada busana Bupati yang ditentukan pemerintah kolonial. Sehingga sangat berbeda dengan lapisan sosial dibawahnya. Demikian halnya dengan busana upacara, dilengkapi dengan asesoris kepangkatan yang dipengaruhi oleh budaya Eropa.



Gambar 2.8 Busana Menak
Sumber : Dokumentasi pribadi

3. Busana Pengantin Karawang

   Busana pengantin ini lebih dikenal dengan sebutan Kembang Ageung. Pemberian nama tersebut diambil dari hiasan kepala wanita yang beraneka ragam dan cukup banyak. Busana ini dipakai oleh masyarakat umum pada upacara arak–arakan. Pada dahi dihiasi sisir dan siger. Wajah pengantin ditutup dengan hiasan terawangan motif sulur dan beruntaikan biji mentimun. Busana berupa rok dan blus tangan panjang yang dilengkapi dengan selendang berwarna kuning. Busana ini mendapat pengaruh dari Cina dan Arab.



Gambar 2.9 Busana Pengantin Karawang
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Busana Pengantin Sukapura

   Busana pengantin pria mengambil model dari gaya berpakaian Rd. Tumenggung Wiratanuningrat, Bupati Sukapura (Tasikmalaya) pada abad 17. Sedangkan busana pengantin wanita mengambil dari gaya berpakaian istri bupati, dilengkapi dengan “siger” seperti yang dipakai oleh tokoh wayang Srikandi.



Gambar 2.10 Busana Pengantin Sukapura
Sumber : Dokumentasi pribadi

5. Busana Pengantin Cirebon

   Busana pengantin kebesaran Cirebon diciptakan oleh Sultan Komarudin II (Sultan Cirebo ke VII). Busana dan tatrias pengantin ini awalnya hanya dipakai oleh putra – putri atau keturunan langsung Sultan.



Gambar 2.10 Busana Pengantin Cirebon
Sumber : Dokumentasi pribadi

6. Busana Pengantin Leluhur Sumedang

   Awalnya hanya dipakai oleh keluarga Bupati Sumedang dan kerabatnya yang dianggap golongan bangsawan. Model busana ini meniru Prabu Niskala Wastukencana ketika dinobatkan menjadi raja galuh.



Gambar 2.11 Busana Pengantin Leluhur Sumedang
Sumber : Dokumentasi pribadi

- Perkakas

  Adapun perkakas yang berasal dari Jawa Barat :

  1. Sirib

     Sirib adalah alat untuk menangkap ikan. Sirib perlahan dimasukan ke dalam kolam atau emapang kemuadian diangkat setelah didiamkan.



Gambar 2.12 Sirib
Sumber : Dokumentasi pribadi

  2. Kembu

     Kembu adalah tempat menyimpan ikan setelah ditangkap. banyak digunakan oleh para nelayan. Kembu berasal dari Cirebon.



Gambar 2.13 Kembu
Sumber : Dokumentasi pribadi

3. Arit

   Arit digunakan untuk memotong rerumputan biasa digunakan oleh para petani. Arit berasal dari Majalengka.



Gambar 2.14 Arit
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Bubu

   Bubu adalah alat untuk menangkap ikan yang umum dikenal dikalangan nelayan, yang berupa jebakan, dan bersifat pasif. Bubu sering juga disebut perangkap.



Gambar 2.15 Bubu
Sumber : Dokumen pribadi

5. Pasang belut

   Pasang belut adalah alat untuk menangkap belut yang ada di sawah. Pasang belut berasal dari Tasikmalaya.



Gambar 2.16 Pasang Belut
Sumber : Dokumentasi pribadi

- Alat Musik Tradisional

  Jawa Barat memiliki beberapa alat musik tradisioanal diantaranya :

  1. Goong

     Goong adalah perangkat gamelan yang menandai mulai dan selesai sebuah lagu gamelan. Gong juga berfungsi sebagai pengiring untuk menguatkan tembang Calung Renteng.



Gambar 2.17 Goong
Sumber:http://4.bp.blogspot.com/_6q49B2CHTMU/TK3PfAIOaJI/AAAAAAAAAAY/T1G-QIdMgu0/s1600/lrg-68-goong_1.jpg (03/06/2011)

2. Kendang

Alat ini dimainkan dengan cara dipukul oleh kedua belah tangan pada setiap sisinya. Kendang merupakan pemimpin dari segala jenis permainan musik gamelan karena kendang merupakan penentu dari setiap ritme yang ada dalam permainan gamelan. Alat musik ini berfungsi untuk memulai membuka, mempercepat dan memperlambat tempo permainan dan memberi akan berakhirnya gendhing/irama lagu.



Gambar 2.18 Kendang
Sumber :http://w13.itrademarket.com/pdimage/75/1307375_kendang.jpg (03/06/2011)

3. Suling

Waditra jenis alat musik terbuat dari bahan bambu berlubang 4,5 dan 6. Dipergunakan untuk membawakan melodi lagu, baik untuk mengiringi vokal (Tembang dan Kawih) maupun untuk dimainkan mandiri (tunggal/landangan).



Gambar 2.19 Suling
Sumber : http://pranayuli.files.wordpress.com/2011/03/suling-sunda.jpg (03/06/2011)

4. Bonang

Merupakan alat yang biasanya digunakan sebagai intro (pembuka) dalam setiap permainan karawitan. Bonang menjadi pacuan utama tembang2 gamelan.



Gambar 2.20 Bonang
Sumber:http://www.datasunda.org/pl/images/s_musical_instruments_instruments_de_musique_waditra__alat-alat_musik_/bonang/bonang_4.jpg (03/06/2011)

5. Peking

Alat musik peking ukurannya lebih kecil dan suaranya lebih tinggi dari saron. Fungsinya sebagai pemberi warna melodi dalam permainan gamelan. Tehnik pemukulannya dipukul dua kali dari irama pukulan musik gamelan saron maupun demung yang hanya satu kali irama. Alat pukulnya juga mempunyai bentuk yang khas karena bahannya terbuat dari tanduk sapi/kerbau.



Gambar 2.21 Peking
Sumber:http://www.datasunda.org/pl/images/s_musical_instruments_instruments_de_musique_waditra__alat-alat_musik_/peking/peking-01.jpg (03/06/2011)

6. Angklung

Angklung adalah sebuah alat atau waditra kesenian yang terbuat dari bambu khusus, yang ditemukan oleh Bapak Daeng Sutigna sekitar tahun 1938. Angklung adalah alat musik yang digetarkan. angklung biasanya dimainkan oleh diatas 20 sampai 100 orang.



Gambar 2.22 Angklung
Sumber:http://1.bp.blogspot.com/_5KxNTcXdreM/TDV_JOixctI/AAAAAAAABgg/TixAF31eDYQ/s1600/indonesia_angklung.jpg (03/06/2011)

7. Saron

Alat musik gamelan ini merupakan pengisi melodi utama dalam gamelan. Bilah (wilahan) mewakili setiap nada pada tangga nada pentatonis. Bilah (wilahan) tersebut dimainkan dengan tangan kanan, alat pukulnya menggunakan alat pukul dari kayu berbentuk bulat kecil dari bahan kayu yang ujungnya berbentuk seperti bentuk palu.



Gambar 2.23 Saron
Sumber:http://3.bp.blogspot.com/_L30hCZSn5Ls/TAhaSgpesGI/AAAAAAAAAB8/4gpjQQNbTAU/s1600/saron.jpg (03/06/2011)

- Permainan tradisional

1. Sondah

   Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Pola gambar berbentuk kotak-kotak berpalang dibuat di tanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-Iompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genting tidak boleh diinjak. Pemain dinyatakan kalah jika menginjak garis kotak atau bagian luar kotak.



Gambar 2.24 Sondah
Sumber:http://adaptiveblue.img.s3.amazonaws.com/topics/p/traditional_game/small (03/06/2011)

2. Kaleci (kelereng)

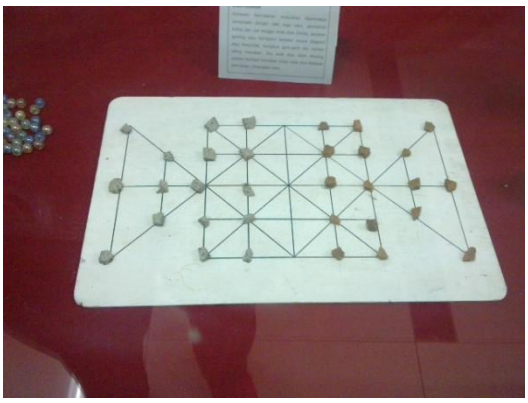
   Ngadu kaleci (kelereng) memerlukan lahan yang cukup luas. biasa dimainkan oleh 2 orang atau lebih. biasanya yang memainkan ini adalah anak laki - laki maupun orang dewasa. cara memainkannya dengan cara di sentil.



Gambar 2.25 Kelereng
Sumber : Dokumentasi pribadi

3. Dam–daman

   Dam-daman merupakan permainan tradisonal rakyat Jawa. Aturan permainan ini adalah apabila kita melangkahi bidak lawan, maka bidak itu menjadi milik kita. Habiskan semua bidak lawan, dan anda akan menang.



Gambar 2.26 Dam-daman
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Ngadu muncang

   Ngadu Muncang merupakan permainan anak-anak maupun dewasa laki-laki, pertandingan antara 2 orang pemilik kemiri atau dalam bahasa sunda disebut muncang, dapat dilakukan di tempat terbuka atau tertutup. Alat yang digunakan terdiri dari kemiri yang dipertandingkan, penggepit yg biasanya terbuat dari bambu yang dibelah, bantalan yang dibuat dari kayu keras, penampang bantalan, dan gegendir/pemukul dari kayu yang keras.



Gambar 2.27 Ngadu Muncang
Sumber : Dokumentasi pribadi

5. Permainan congkak ialah sejenis permainan Melayu tradisional yang digemari oleh kaum wanita dan kanak-kanak. Permainan ini memerlukan dua orang pemain.Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congkak dan buah congkak

   Papan congkak mengandungi 14 lubang yang dipanggil "kampung". Terdapat dua lubang besar di setiap hujung papan congkak. Lubang ini dipanggil "rumah".



Gambar 2.28 Congkak
Sumber:http://images4.wikia.nocookie.net/mancala/images/thumb/8/8e/Congkak.JPG/300px-Congkak.JPG (03/06/2011)

Menyajikan koleksi pada sebuah pameran memerlukan pengetahuan tentang menata pameran. Agar koleksi tampil baik, indah, menarik dan mudah dipahami, tenaga bidang preperasi haruslah memperhatikan beberapa unsur, seperti :

- Komunikatif, yakni menata koleksi tepat sasaran, sehingga pesan yang ingin disamapaikan mudah dipahami dan dapat diterima pengunjung dengan baik.
- Informatif, yaitu penyajian benda koleksi berikut keterangan-keterangannya, sehingga benda yang ditampilkan dapat memberikan banyak informasi tentang benda tersebut.
- Edukatif, adalah menggelar benda pameran haruslah bersifat mendidik, dengan kata lain menata benda dalam suatu pameran harus dapat

menimbulkan kesadaran bagi pengunjungnya, khususnya kesadaran terhadap kebudayaan bangsanya.

2.2 Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pengajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosessor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey 1994 dalam Arsyad, 2002).

2.2.1 Jenis –jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan teknologi *mikroprosessor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey 1994 dalam Arsyad, 2002). Media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu:

- Media Hasil Teknologi Cetak

  Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi dan pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.
- Media Hasil Teknologi Audio-Visual

  Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan

audio dan visual. Penyajian melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual.

- Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer (interaktif)
  Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis koputer dengan dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (pengajaran berbantuan komputer). Aplikasi tersebut meliputi drills dan practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari).
- Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer
  Teknologi hasil gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer.

2.3 Pelajar

Menurut kamus Bahasa Indonesia pelajar adalah anak sekolah (terutama pd sekolah dasar dan sekolah lanjutan). Pelajar adalah masa depan suatu bangsa. Suatu bangsa akan mempunyai masa depan yang cerah apabila pelajar dalam bangsa tersebut benar–benar

menuntut ilmu untuk bekal membangun bangsa yang lebih berkembang.

2.3.1Tingkatan Pelajar

Adapun tingkatan pelajar yaitu :

- Pra Sekolah (TK)

  Pra sekolah (TK) adalah awal mula anak–anak belajar bergaul, dan belajar apa saja yang dapat merangsang kreatifitas dan rasa ingin tahu yang besar dengan cara belajar sambil bermain. Biasanya berumur 3–5 tahun.



Gambar 2.29 Pelajar TK
Sumber:http://ayobersedekah.files.wordpress.com/2010/08/guru-tk.jpg (03/06/2011)

- Sekolah Dasar (SD)

  Sekolah dasar adalah awal dimana para siswa mulai belajar kedisiplinan dan mulai belajar aka tanggung jawab dan menaati peraturan–peraturan yang ada. Belajar dengan memiliki rasa ingin tahu dan daya imajinatif yang tinggi.



Gambar 2.30 Anak SD
Sumber :http://sbelen.files.wordpress.com/2009/02/p1010172.jpg (03/06/2011)

- Sekolah Menengah Pertama (SMP)

  Murid SMP harus sudah dapat memahami bukan hanya sekedar mengetahui ilmu yang didapatkan. Mulai belajar memilih mana yang baik dan tidak dalam pergaulan.



Gambar 2.31 Anak SMP
Sumber:http://files.smpn2kalikajar.webnode.com/20000000122fd923f75/Anak%20Sekolah%20SMP.JPG (03/06/2011)

- Sekolah Menengah Atas (SMA)

  Sekolah menengah atas adalah masa peralihan remaja menjadi dewasa. Pelajar SMA harus sudah dapat memilih mana yang benar dan mana yang salah. Memandang sesuatu dengan lebih kritis dan logis.



Gambar 2.32 Pelajar SMA
Sumber:http://www.reportase.com/wp-content/uploads/2010/05/un.jpg (03/06/2011)

- Mahasiswa

  Seorang mahasiswa sudah menjadi seorang yang dewasa dengan pemikiran–pemikiran yang logis. Dan mempunyai pemikiran jauh ke depan. Merencanakan masa depan dengan lebih matang dan lebih bertanggung jawab dengan kewajiban.



Gambar 2.33 Mahasiswa
Sumber:http://pmdkduaonline.files.wordpress.com/2011/01/mahasiswa-fema.jpg (03/06/2011)

2.4 Target Audience

Target audience dalam perancangan ini dibagi dalam segmentasi dibawah ini :

- Demografi

  Umur : 9 s.d 12 tahun, umur yang masih senang bermain dan aktif.

  Pendidikan :Sekolah Dasar kelas 4 s.d 6, hal ini dikarenakan sejak kelas 4 sudah di pelajari tentang sejarah kebudayaan.

  Jenis Kelamin :semua anak SD laki–laki maupun perempuan.

  SES :Menengah keatas karena sangat memungkinkan mereka sudah mempunyai komputer.

- Psikografi

  Penuh dengan rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencoba. Dan daya imaginasi yang tinggi.

- Geografi

  Kota Bandung, Jawa Barat. Agar masyarakat khususnya para pelajar yang ada di kota Bandung dapat memanfaatkan ilmu yang terdapat di wilayah sendiri.

2.5 Analisis SWOT

Analisis SWOT dibuat oleh Albert Humphrey. Karena dengan analisis SWOT kita dapat mengetahui bagian yang bisa dijadikan kesempatan dan bagian apa saja yang dapat menjadi ancaman.

Tabel 2.2 Analisis SWOT

SWOT	Cd Interaktif
Strengths	• Terjadi interaksi, lebih merangsang rasa ingin tahu, • Penyampaian komunikasi yang efektif untuk belajar yang menyenangkan.
Weakness	• Harus di aplikasikan kedalam komputer • Tidak semua orang dapat menggunakannya.
Opportunities	• Dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan.
Threats	• *Game* yang ada di internet

Cd interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Karena akan terjadi interaksi secara langsung antara pelajar dan media, sehingga merangsang rasa ingin tahu. Namun cd interaktif tidak semua pelajar dapat menggunakannya, terutama pelajar yang tidak mempunyai komputer. Cd interaktif memiliki pesaing yaitu *game-game* yang ada di internet.