BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Secara bahasa, strategi dapat diartikan sebagai siasat, kiat, trik atau cara, sedangkan secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Faturrohman, 2007:3). Adapun pengertian perancangan menurut KBBI tahun 2008 yaitu sebuah kegiatan yang melibatkan perencanaan. Strategi perancangan dapat disimpulkan sebagai tindakan dengan kiat-kiat perencanaan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Definisi tersebut diimplementasikan pada perancangan yang penulis lakukan dengan cara membuat sebuah konsep desain yang dapat memberikan manfaat dan pengetahuan kepada khalayak sasaran yang dimaksud, serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai *tuning* dan kord ukulele.

III.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari perancangan ini mengambil sampel dari sebuah komunitas ukulele di Bandung yang memiliki anggota dari berbagai kalangan masyarakat.

- Demografis
  - Usia : Remaja hingga dewasa (13-25 tahun)
  - Status Ekonomi : Menengah dan menengah keatas.
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Pekerjaan : Pelajar, Karyawan, Musisi
  - Pendidikan : SMP – Universitas
  - Kenegaraan : Indonesia (Primer), Internasional (Sekunder)
- Psikografis

  Psikografis khalayak sasaran pada perancangan ini diantaranya adalah penggemar, peminat, pemain ukulele, dan pemusik yang berusia 13-35 tahun. Khalayak yang dituju mempunyai hobi bermain musik, mendengarkan musik, maupun kolektor alat musik. Khalayak sasaran juga memiliki kecenderungan untuk menggunakan *gadget* berupa ponsel pintar dengan sistem operasi Android sebagai alat komunikasi maupun hiburan.

- Geografis

  Sasaran geografis dari perancangan ini adalah warga negara Indonesia (sebagai sasaran khalayak primer) dan internasional (sebagai sasaran khalayak sekunder) karena produk akan dipasarkan pada sebuah situs yang dapat diakses oleh orang-orang dari berbagai belahan dunia. Masyatakat Indonesia memiliki minat yang cukup tinggi terhadap ukulele, dibuktikan dengan banyaknya komunitas-komunitas ukulele. Bandung adalah salah satu acuan dari pembuktian tingginya minat ukulele karena selain memiliki komunitas ukulele yang aktif, juga sering diadakannya acara-acara yang mengusung tema ukulele.

III.1.1.2 *Consumer Insight*

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah masyarakat berusia 13-25 tahun yang memiliki status pelajar tingkat SMP hingga universitas maupun karyawan dengan tingkat ekonomi menengah hingga menengah keatas. Adapun hobi dari khalayak sasaran adalah bermain musik, mempelajari instrumen musik, dan juga mendengarkan musik.

Alasan khalayak sasaran dalam mempelajari instrumen musik, khususnya instrumen musik ukulele adalah karena khalayak sasaran memiliki rasa keingintahuan serta ingin bisa mempelajari instrumen ukulele untuk tujuan kesenangan pribadi maupun untuk kebutuhan pertunjukan. Adapun miskonsepsi yang sering terjadi diantara para musisi yang baru mempelajari instrumen ukulele adalah jenis *tuning* yang digunakan. Sebagian menganggap bahwa sistem *tuning* ukulele sama dengan instrumen gitar, padahal ukulele memiliki sistem *tuning* yang berbeda-beda tergantung jenis ukulele yang dimainkan.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan perbedaan jenis-jenis *tuning* ukulele, dan membantu khalayak dalam mempelajari kord ukulele. Harapan dari tujuan komunikasi ini adalah untuk memberikan sebuah media yang efektif bagi khalayak untuk mempelajari ukulele.

III.1.3 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar informasi yang disampaikan dapat tepat sasaran dan diterima dengan baik oleh khalayak. Dalam perancangan ini, upaya pendekatan komunikasi dilakukan pada aspek *user interface* yaitu tampilan visual media secara keseluruhan, serta *user experience* yaitu kesan atau pengalaman *user* saat menggunakan media. Kedua aspek tersebut diterapkan pada pendekatan komunikasi visual dan komunikasi verbal.

III.1.3.1 Pendekatan Komunikasi Visual



Gambar III.1 Referensi Gaya Visual
Sumber : https://store-images.s-microsoft.com/image/apps.54947.9007199266251809.4b71631b-b8c3-4a22-b3cb-77822263de7e.eb03f00e-e72d-4874-a566-4edce9dbade8?w=580&h=326&q=60&mode=letterbox&background=black
(Diakses pada 06/06/2016)

Pendekatan visual yang dipergunakan adalah dengan merancang *user interface* menggunakan ilustrasi dengan teknik *digital painting* yang bertujuan untuk menggambarkan visual yang menyerupai objek aslinya. Kemiripan tampilan visual dengan objek aslinya dimaksudkan supaya khalayak sasaran seolah-olah dapat berinteraksi secara langsung dengan objek yang ditampilkan pada media dan juga untuk memudahkan khalayak dalam mengenali visual objek yang ditampilkan.

III.1.3.2 Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dilakukan menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia untuk media promosi, dan bahasa Inggris untuk media utama. Jenis

bahasa yang dipergunakan adalah bahasa non formal atau bahasa sehari-hari. Penggunaan dan jenis bahasa yang dipilih diharapkan dapat memberikan kesan (*user experience)* yang membuat pengguna merasa nyaman dan senang saat menggunakan media. Strategi komunikasi verbal yang dilakukan pada media utama diantarnya dengan cara memberikan keterangan berupa teks penjelasan pada tiap objek (*button* atau visual lain yang memerlukan keterangan) agar mempermudah khalayak dalam mengetahui maksud dari visual yang ditampilkan. Penggunaan *tagline* juga dipergunakan untuk menarik minat khalayak sasaran.

III.1.4 Materi Pesan

Berikut adalah poin-poin dari materi pesan yang akan disampaikan :

1. Sistem *tuning* yang dipergunakan pada ukulele jenis *soprano*, *concert*, *tenor*, dan *baritone*.
2. Perbedaan kord dari tiap-tiap jenis *tuning* ukulele.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang dipergunakan diantaranya adalah gaya bahasa :

- Deskripsi, yaitu pemaparan mengenai perincian tentang sesuatu.
- Definisi, yaitu memberikan peryataan mengenai sesuatu.
- Eksemplifikasi, yaitu penjabaran dengan menggunakan sebuah contoh.

III.1.6 *Mandatory*

Mandatory dari perancangan aplikasi ini adalah Google Playstore, sebuah layanan milik perusahaan teknologi multinasional Google, yang memasarkan aplikasi-aplikasi maupun konten multimedia lainnya untuk *smartphone* berbasis Android.

III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan media informasi ini yaitu dengan merancang navigasi yang dinamis dimana *user* dapat mengakses semua konten melalui halaman utama, serta *user* dapat mengakses halaman lain dari halaman yang sedang digunakan. Tampilan visual pada setiap konten media juga dibuat menggunakan gaya realis agar *user* memiliki kesan sedang berinteraksi dengan

objek aslinya. Fungsi interaktif dari tiap halaman konten dibuat sesederhana mungkin dengan tujuan untuk mempermudah penggunaan media, serta digunakan audio sebagai sarana pendukung dalam memberikan informasi yang akan disampaikan.

I.7.1 Visualisasi

Tampilan visual dalam perancangan media ini seperti yang telah dibahas pada BAB sebelumnya yaitu dengan gaya realis menggunakan teknik *digital painting*, yaitu membuat gambar secara digital menggunakan *software* pengolah gambar seperti *software* Adobe Photoshop. Gambar asli dari objek yang akan digunakan sebagai konten visual digambar kembali secara digital lalu dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. Tampilan visual secara umum pada perancangan ini memiliki nuansa kayu *mahogany* yang identik dengan ukulele, maka penggunaan tekstur kayu sebagai visual pendukung banyak digunakan dalam perancangan ini.

Tipografi utama yang akan digunakan adalah tipografi yang mewakili bentuk dan nuansa ukulele, sedangkan tipografi pada bagian *body text* akan menggunakan font yang mengutamakan jenis huruf dengan tingkat keterbacaan yang baik.

I.7.2 *Copywriting*

Penggunaan teks dan kalimat yang tepat dalam perancangan ini dilakukan agar pesan yang terkandung dapat disampaikan secara tepat sasaran.

- Nama Produk

  Nama yang dipilih untuk produk dalam perancangan ini adalah “Tune & Play Uke”. *Tune* dalam bahasa Indonesia artinya adalah menyetel atau menyesuaikan, maksudnya adalah menyetel dan menyesuaikan sistem *tuning* dari ukulele. *Play* artinya adalah memainkan, makna kata tersebut maksudnya adalah memainkan kord-kord ukulele. “Uke” adalah kata lain dari ukulele. Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, nama “Tune & Play Uke” dapat dimaknakan sebagai sebuah produk atau aplikasi yang

dapat mempermudah penggunanya untuk mengatur serta menyesuaikan *tuning* ukulele dan mempelajari cara memainkan kord ukulele.

- Kalimat Pendukung

  Kalimat pendukung berbahasa Inggris seperti "*Chord Bank & Tuning Systems for your Ukulele*" dipergunakan untuk media utama sebagai kalimat deskriptif yang diharapkan dapat memberitahukan maksud dan tujuan dari aplikasi. Kalimat pendukung berbahasa Indonesia seperti "*Ngulik* Ukulele lebih mudah" digunakan untuk media pendukung sebagai kalimat deskripsi yang juga mempersuasi khalayak sasaran.

- Kalimat Penjelas

  Kalimat penjelas pada perancangan media utama menggunakan bahasa Inggris yang mudah dimengerti, contohnya adalah "Choose your tuning" yang artinya "Pilih jenis tuning" dan "Pick your chord" yang artinya "Pilih kord yang kamu inginkan".

- Versi Produk

  Perancangan produk aplikasi yang dibuat akan selalu diperbaharui, maka dari itu versi dari produk akan selalu ditampilkan di halaman utama.

III.1.8 Strategi Media

Media yang dipergunakan akan ditekankan pada kemudahan dari penyerapan informasi dan efisiensi dalam pembelajaran teknik bermain ukulele. Selain memuat konten visual, konten audio juga dipergunakan sebagai sarana pendukung dari konten visual. Media utama akan dibuat menjadi dua versi, yaitu versi gratis dan versi berbayar.

III.1.8.1 Media Utama

Media utama yang dipilih dalam strategi perancangan ini adalah aplikasi berbasis Android. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan khalayak sasaran yang umumnya merupakan pengguna *gadget* yang memilki sistem operasi Android.

III.1.8.1.1 Aplikasi Android

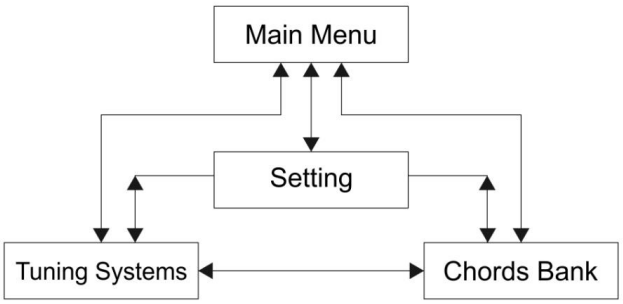
Pengertian aplikasi menurut Hendrayudi (2009:43) adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus). Adapun pengertian android menurut Arifianto (2011:1) yaitu merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Pengertian aplikasi Android berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan sebagai kumpulan perintah program berbasis Linux pada sebuah sistem operasi seluler yang dibuat untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Pendekatan navigasi pada aplikasi Android merupakan hal yang penting, oleh karenanya perancangan ini akan memuat navigasi yang praktis sehingga khalayak sasaran tidak akan kebingungan dalam mengakses informasi.

Konten yang akan dimuat dalam perancangan aplikasi ini adalah ukulele *tuner* untuk jenis *tuning soprano*, *concert*, *tenor*, dan *baritone*, serta panduan kord dari tiap jenis ukulele tersebut.

III.1.8.1.2 Sistem Navigasi

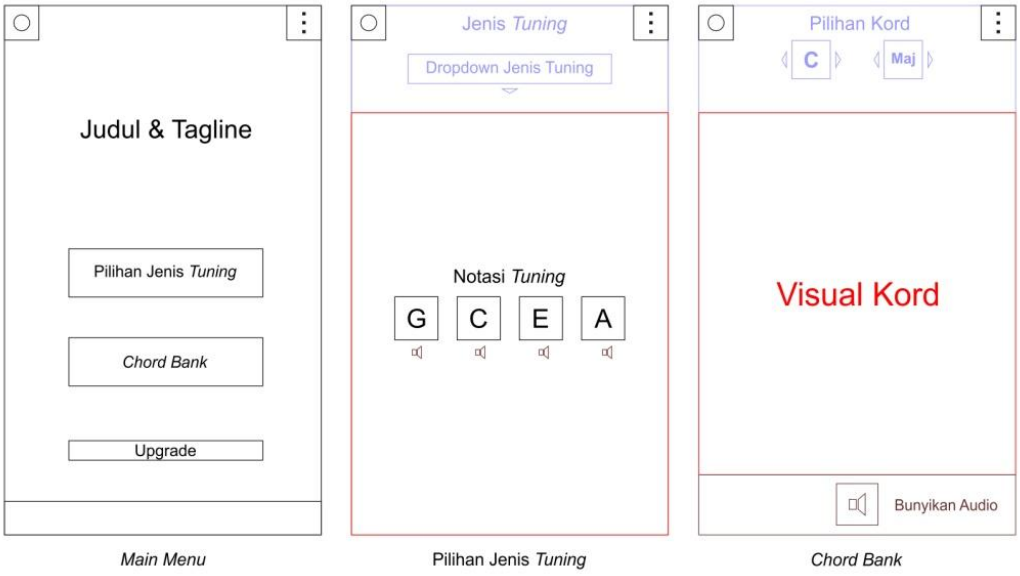
Sistem navigasi dari perancangan ini didesain agar setiap halaman konten dapat terhubung dengan halaman utama, dimana halaman utama memiliki akses ke semua halaman. Halaman *tuning systems* dan *chords bank* juga terhubung agar pengguna aplikasi dapat menuju langsung ke halaman *chords bank* setelah menyelesaikan konfigurasi *tuning* tanpa harus kembali ke main menu.



Gambar III.2 Sistem Navigasi
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.1.8.1.3 *Wireframe*

Untuk menghindari visual yang bertumpuk maka dibuat halaman yang terpisah-pisah dengan tampilan yang minimalis. Halaman utama merupakan halaman pertama yang akan dituju pada saat pengguna aplikasi. Sub konten dari halaman utama adalah halaman *tuning systems* dimana pengguna aplikasi dapat mengatur sistem *tuning* yang diinginkan, lalu halaman *chords bank* dimana pengguna aplikasi dapat mempelajari kord dari sistem tuning yang telah ditentukan.



Gambar III.3 Wireframe
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.1.8.2 Media Pendukung

Adapun media pendukung dari strategi perancangan ini yaitu :

- Aksesoris musik (*pick* gitar)

  Pick gitar merupakan sebuah alat bantu untuk memainkan teknik *strumming* pada gitar. *Pick* gitar didapatkan apabila pengguna aplikasi membeli aplikasi versi *pro* selama periode promosi, yaitu tiga bulan pertama setelah aplikasi didistribusikan. *Pick* gitar akan dibuat dalam dua warna dasar, yaitu warna hitam dengan desain logo berwarna krem, dan warna krem dengan desain logo berwarna cokelat gelap.

- *T-shirt*

  T-shirt yang digunakan sebagai media pendukung adalah kaos dengan lengan pendek. Pemilihan *T-shirt* sebagai media pendukung diharapkan dapat mempromosikan media utama pada khalayak luas. *T-shirt* akan diberikan sebagai bonus dari pembelian aplikasi versi *pro* selama masa promosi.

- Stiker

  Stiker merupakan sebuah media informasi visual yang dapat ditempelkan pada benda-benda tertentu. Pemilihan stiker sebagai media pendukung diharapkan dapat menambah ketertarikan khalayak umum terhadap media utama. Stiker akan dibagikan pada komunitas ukulele dan komunitas musik lain yang ada di Bandung.

- Brosur

  Brosur merupakan sebuah terbitan berupa selembaran yang akan disebarkan pada khalayak sasaran yang telah ditentukan. Jenis brosur yang dibuat adalah brosur *bi-fold* atau brosur dengan dua lipatan. Brosur dibuat sebagai salah satu media pendukung yang akan disebarkan kepada anggota komunitas ukulele maupun penggemar dan peminat ukulele.

- *Icon* Aplikasi

  Icon aplikasi merupakan sebuah simbol yang mencirikan aplikasi yang dimaksud, dan biasanya ditampilkan pada layar ponsel. *Icon* aplikasi yang digunakan dalam perancangan akan otomatis muncul di layar ponsel apabila proses pengunduhan aplikasi telah selesai.

- *Online Advertisment*

  Online Advertisment merupakan sebuah strategi pemasaran melalui media *online.* Media pendukung yang dipilih untuk *online advertisment* adalah poster digital yang akan disebarkan melalui sosial media seperti Instagram, Twitter, dan Facebook.

III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi dilakukan dengan cara mengunggah aplikasi melalui situs Google Playstore. Aplikasi yang akan diunggah dibuat menjadi dua versi, yaitu

free version (gratis) dan *pro version* (berbayar). Versi gratis memiliki konten yang dibatasi, untuk membuka seluruh konten maka dibutuhkan pemutakhiran aplikasi menjadi versi berbayar. Versi gratis dibuat sebagai sampel dan sebagai strategi agar khalayak sasaran tertarik untuk mengunduh aplikasi versi *pro*. Adapun perbedaan fitur-fitur yang akan didapat pada kedua versi yaitu sebagai berikut:

Tabel III.1 Fitur Aplikasi "Tune & Play Uke"
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

Fitur	Free Version	Pro Version
Sistem tuning ukulele *soprano* dan *concert*	✓	✓
Sistem tuning ukulele *tenor*	✓	✓
Sistem tuning ukulele *baritone*	×	✓
Kord Standard (Maj, Min, 7)	×	✓
Kord Tambahan (Maj7, Min7, Dim, dsb.)	×	✓

Media utama akan diunggah pada layanan Google Playstore dimulai pada bulan Januari tahun 2017. Selama tiga bulan pertama akan diadakan periode promosi dimana pihak yang mengunduh aplikasi versi *pro* akan diseleksi untuk mendapatkan hadiah berupa *t-shirt* dan *pick* gitar. Tujuan dari periode promosi ini adalah untuk memberitahukan masyarakat bahwa aplikasi sudah tersedia dan dapat di unduh di layanan Google Playstore, dan juga sebagai strategi agar masyarakat segera mengunduh aplikasi versi *pro* agar mendapatkan bonus dengan edisi terbatas.

Online advertisment akan dipublikasikan pada situs sosial media seperti Instagram, Twitter, dan Facebook bersamaan dengan waktu pengunggahan media utama pada layanan Google Playstore. Konten dari *online advertisement* adalah berupa poster digital yang meginformasikan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi. Media pendukung cetak berupa brosur *bi-fold* dan stiker akan disebarkan pada komunitas ukulele dan komunitas musik lainnya dalam waktu tiga bulan sekali dengan tujuan agar informasi mengenai eksistensi aplikasi dapat selalu tersebarkan.

Tabel III.2. Tabel waktu distribusi 2017
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

Media	Periode Waktu Distribusi Tahun 2017					
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Aplikasi “Tune & Play”						
Pick Gitar						
T-Shirt						
Stiker						
Brosur						
Online Ads						

Adapun titik pendistribusian dari media utama dan media pendukung seperti yang ditunjukan pada tabel berikut :

Tabel III.3 Tabel titik pendisitribusian
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

Media	Play Store	Toko Musik	Instagram	Twitter	FB
Aplikasi “Tune & Play”					
Pick Gitar					
T-Shirt					
Stiker					
Brosur					
Online Ads					

III.2 Konsep Visual

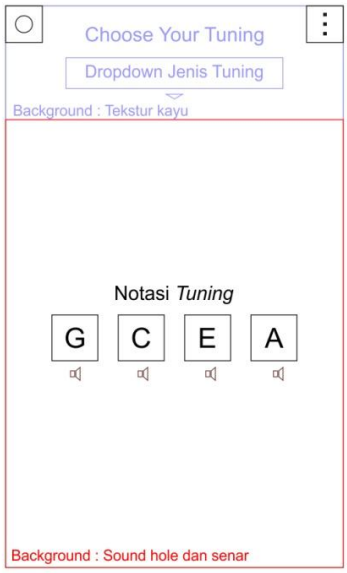
Konsep visual merupakan strategi yang dilakukan untuk mendapatkan tampilan visual yang sesuai dengan khalayak sasaran. Pada perancangan ini, konsep visual yang dibuat dirancang berdasarkan analisa khalayak sasaran serta memiliki tema yang erat dengan nuansa ukulele.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam perancangan media aplikasi berbasis android ini akan menyesuaikan dengan *aspect ratio* dari tiap ukuran ponsel yang memiliki sistem operasi Android namun orientasi tampilan akan di kunci pada tampilan *portrait*. *Template* pembuatan *user interface* atau tampilan antar muka dibuat pada resolusi 1920 x 1080 pixel.

III.2.2 Tata Letak

Tata letak pada perancangan aplikasi "Tune & Play Uke" lebih menekankan pada aspek kemudahan menyerap informasi, maka dari itu perancangan tata letak pada halaman menghindari tampilan visual yang ramai dan bertumpuk dan hanya menggunakan elemen-elemen yang diperlukan saja. Adapun elemen yang dimaksud pada perancangan tata letak ini adalah elemen grafis, dan tipografi. Berikut adalah contoh sketsa *wireframe* dalam tampilan sebuah halaman.



Gambar III.4 *Layout* Halaman Sistem *Tuning*
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.2.3 Huruf

Penggunaan huruf pada media utama menggunakan dua jenis font, yaitu font Museo untuk judul, dan sub judul, lalu font Open Sans untuk *bodytext*. Font Museo digunakan dengan alasan mewakili kesan "serius tapi santai", yaitu kesan

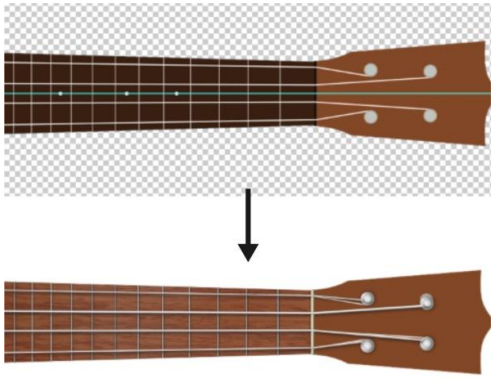
karena memiliki struktur font yang tegas, namun memiliki sudut yang berliku pada bagian serif. Sedangkan pemilihan font Open Sans pada body text dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik.



Gambar III.5 Jenis Tipografi
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dibuat pada perancangan aplikasi "Tune & Play Uke" dibuat menggunakan gaya realis dengan teknik *digital painting*, yaitu teknik memproduksi sebuah gambar menggunakan perangkat lunak pengolah gambar seperti Adobe Photoshop. Ilustrasi dengan gaya realis dibuat agar pengguna aplikasi merasakan pengalaman seperti berinteraksi dengan objek asli. Nuansa kayu yang dominan dipergunakan untuk menrepresentasikan instrumen ukulele yang secara material menggunakan kayu sebagai bahan pembuatannya.



Gambar III.5 Proses Pembuatan Ilustrasi
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

Teknik pembuatan ilustrasi dimulai dengan cara mengambil foto referensi objek, kemudian digambar ulang menggunakan *software* Adobe Photshop CS 5 agar bisa dimodifikasi dari segi warna, bentuk, dan penambahan tekstur, sehingga bisa sesuai dengan konsep perancangan.

III.2.5 Logo

Konsep pembuatan logo dibuat mewakili fungsi aplikasi, yaitu aplikasi pembelajaran ukulele. Logo yang dibuat merupakan gabungan dari tipografi dan elemen grafis visual yang mewakili ukulele. Adapun visual ukulele yang digunakan adalah ukulele *soprano*. Konsep *gestalt* juga dipergunakan dalam pembuatan logo agar lebih menarik secara tampilan.



Gambar III.6 Proses Pembuatan Logo
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

Jenis font yang digunakan pada tulisan “Tune & Play” adalah Museo. Font Museo dipilih karena dirasa dapat mewakili media utama perancangan yang memiliki kesan “serius tapi santai”.



Gambar III.7 Hasil Akhir Logo
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.2.6 Elemen Visual

Perancangan elemen visual dalam aplikasi "Tune & Play Uke" mengikuti bentuk-bentuk visual dari ukulele. Berikut adalah penggunaan bentuk ukulele yang diaplikasikan pada elemen visual yang ada dalam perancangan.



Gambar III.8 Elemen Visual
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.2.7 Warna dan Tekstur

Warna yang dipergunakan adalah warna-warna yang dipergunakan pada material ukulele. Pemilihan warna yang menyesuaikan dengan material ukulele dimaksudkan agar tampilan aplikasi secara warna dapat mewakili instrumen ukulele tersebut. Adapun skema warna yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

- Tekstur serta warna kayu nuansa cokelat gelap dan terang
  Pemilihan tekstur kayu nuansa cokelat dan terang digunakan agar tampilan visual dapat mewakli ukulele yang menggunakan material kayu sebagai bahan utamanya. Kedua tekstur tersebut digunakan sebagai *background*.
- Cokelat terang / Krem
  Warna cokelat terang diambil dari warna material ukulele yang bernama *nut*. Penggunaan warna cokelat terang digunakan untuk memberikan kontras apabila *background* berwarna cokelat gelap.

- Cokelat gelap

  Warna cokelat gelap diambil dari tekstur kayu cokelat gelap. Penggunaan warna cokelat gelap digunakan apabila *background* berwarna cokelat terang atau putih.
- Putih

  Warna putih digunakan sebagai warna yang menguatkan kontras apabila *background* yang dipakai adalah tekstur kayu.
- Hitam

  Warna hitam digunakan sebagai salah satu warna *background* yang menguatkan kontras apabila objek utama yang digunakan berwarna terang.



Gambar III.9 Skema Warna
Sumber : Dokumentasi pribadi (06/06/2016)

III.2.8 Audio

Audio yang dipergunakan dalam perancangan ini dimaksudkan untuk kebutuhan simulasi suara dari kord yang ditampilkan. *File* audio direkam dari sampel suara ukulele asli, diperuntukkan sebagai elemen pendukung untuk halaman *tuning* untuk mensimulasikan nada dari senar yang dimaksud, dan untuk halaman *chords*, sebagai simulasi dari suara kord yang ditampilkan.