BAB III
CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PUPUH SUNDA

III.1 Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Permasalahan yang ditemukan mengenai *pupuh sunda* yaitu kurangnya media informasi dan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa di SMA 1 Padalarang. Sehingga dibutuhkan perancangan multimedia interaktif mengenai *pupuh sunda* sebagai sebuah multimedia interaktif yang bersifat persuasif dengan tujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan pengetahuan *pupuh sunda* sekaligus menanamkan kecintaan pada kesenian dan budaya sunda. Yang pada akhirnya bertujuan agar siswa dapat menjadi pembawa pesan bagi lingkungan sekitarnya untuk mengingatkan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya dan kesenian sunda.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang dilakukan adalah menginformasikan segala hal berkenaan dengan Pupuh Sunda sekaligus menanamkan kecintaan akan kebudayaan dan kesenian pada siswa, membantu siswa agar mudah memahami apa saja yang ingin disampaikan pada Pupuh, serta meningkatkan respon, daya tarik dan perhatian siswa. Dengan demikian diharapkan siswa akan lebih mudah dan cepat dalam membedakan watak, nada, guru wilangan dan guru lagu pada setiap pupuh, memahami makna dan nasehat yang disampaikan pada pupuh sunda dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan ini meliputi pendekatan visual dan pendekatan verbal yang disesuaikan dengan target audiens. Adapun pendekatan visual dan verbal sebagai berikut :

- **Pendekatan Visual**

  Dalam komunikasi visual ilustrasi memiliki salah satu peran yang sangat penting selain tipografi, fotografi, dsb. Tanpa ilustrasi, orang akan sulit untuk mengerti atau memahami pesan yang disampaikan dalam suatu informasi. Ilustrasi bukan hanya sebagai hiasan yang menarik perhatian saja, tetapi sebagai visualisasi gagasan pesan. Pupuh Sunda merupakan Kebudayaan dan Kesenian ciri khas Sunda dimana perkembangannya mengikuti perkembangan zaman saat ini yaitu zaman modern sehingga pendekatan visual yang akan ditampilkan berupa gaya ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun disini yaitu ilustrasi yang bersifat dekoratif, lucu, *full colour*, memiliki *gesture* (bahasa gerak tubuh), yang dibuat menjadi sebuah animasi sehingga tidak membosankan untuk dilihat. Menggunakan warna-warna solid dan *full colour* dan disesuaikan dengan karakter kartun pada animasi yang dimunculkan pada setiap Pupuh sehingga benar-benar menggambarkan suasana dan watak pada setiap Pupuh.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal akan menggunakan bahasa Sunda *Loma* dan terjemahan bahasa Indonesia yang mudah dibaca dan jelas keterbacaannya, sederhana dan singkat sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh target audiens. Pesan yang disampaikan berisikan informasi-informasi mengenai watak, lirik, nada, guru wilangan, dan guru lagu pada Pupuh Sunda. Pendekatannya bersifat mengajak secara tidak langsung sehingga pada akhirnya target audiens paham dan tertarik untuk mengenal dan mempelajari Pupuh Sunda.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan ini berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada siswa tentang Pupuh Sunda melalui penggunaan ilustrasi *flash* dalam media interaktif disertai dengan teks yang berkaitan. Berisikan tentang pemikiran dan tujuan dari perancangan komunikasi untuk mencapai tujuan, yaitu mengajak masyarakat untuk mengenal Pupuh Sunda, mempelajari, memahami dan mengapresiasikan pada kehidupan sehari-hari sehingga selalu melekat dalam benak siswa.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu gaya bahasa sehari-hari yang digunakan oleh siswa di lingkungan sekolah menggunakan bahasa sunda *loma* dan bahasa indonesia, sehingga informasi dan pesan yang disampaikan tidak sulit di pahami. Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa Informatif, yang bersifat memberikan informasi kepada khalayak sasaran.

III.1.5 Strategi Kreatif

Pada umumnya, pelajar saat ini sangat mengikuti perkembangan zaman, terutama pada perkembangan teknologi yang semakin modern. Agar tidak tertinggal oleh zaman, dilakukan pendekatan komunikasi menggunakan Multimedia Interaktif yang didalamnya terdapat sebuah animasi, *audio*, teks, grafis, gambar dan ilustrasi yang menggambarkan tentang Pupuh. Penyampaian komunikasi melalui Multimedia Interaktif mampu diserap dengan cepat oleh siswa. Karena pada dasarnya masyarakat lebih tertarik pada media yang memiliki visual yang bergerak (animasi) selain lebih menarik juga tidak membosankan.

III.1.6 Strategi Media

Strategi media merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada target audiens, agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah, strategi media digunakan untuk menentukan media yang akan diaplikasikan kepada rancangan, baik itu berupa media utama maupun media pendukung.

a. Media Utama

Media utama yang akan digunakan adalah Multimedia Interaktif yaitu *CD Interaktif* dengan teks terkait Pupuh dan ilustrasi 2 Dimensi. Alasan pemilihan media ini karena di zaman sekarang ini yang serba digital, mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dan mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin.

b. Media Pendukung

Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh *target audience* yaitu pelajar.

Adapun media pendukung tersebut adalah berupa:

- Buku Manual Book

  Buku ini sebagai media pendukung dari media utama yang bertujuan jika anak masih belum bisa mengoperasikan multimedia interaktif, maka buku ini dijadikan sebagai pilihan. Dan disertakan pada media utama.

- Kalender

  Media ini digunakan sebagai souvenir yang akan dijual selain media utama. Dan juga sebagai hadiah pada event-event tertentu.

- *Note Book*

  Note Book berfungsi sebagai media yang dibutuhkan oleh siswa untuk mencatat materi pelajaran dan hal-hal penting lain yang berhubungan dengan pelajaran. Media ini digunakan sebagai souvenir yang akan dijual selain media utama.

- *Tote Bag*

  Totebag banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk anak SMA karena mudah dan sederhana. Media ini digunakan sebagai souvenir yang akan dijual selain media utama.

- Botol Minum

  Media ini digunakan sebagai souvenir yang akan dijual selain media utama.

- Gantungan

  Gantungan adalah benda yang sangat sering di pakai dan dibawa kemana-mana dan media ini bisa dijadikan sebagai hadiah dari media utama.

- Pin dan Stiker

  Media ini adalah media pendukung yang cukup simpel yang mempunyai tempat penebaran dan penyimpanan yang cukup luas dan bisa digunakan sebagai media informasi.

- Poster

  Penempatan media poster ditempatkan dimana lokasi tempat penjualan media utama dan tempat-tempat yang banyak di kunjungi khalayak sasaran yang menjadi sasaran seperti toko buku dan sekolah.

- *Flayer*

  Flayer diberikan langsung kepada target market,. Pemilihan lokasi ditempat yang banyak di datangi target market seperti toko buku dan sekolah.

- *X-Banner*

  Dipasang pada meja atau letak CD-CD Multimedia Interaktif sebagai media utama yang dipajang dan dipasarkan agar pembeli mudah melihat dari kejauhan.

III.1.7 Strategi Distribusi

- **Pendistribusian ke sekolah-sekolah**

  Karena khalayak sasarannya adalah anak SMA usia 16-18 tahun, maka pendistribusian dilakukan ke sekolah-sekolah melalui kerjasama dengan pihak sekolah. Pendistribusian media utama dilakukan pada bulan Oktober hingga Desember 2015 beserta media pendukung yang digunakan sebagai *souvenir* pada media utama.

- **Pendistribusian ke distributor retal**

  Pendistribusian melalui distributor retail seperti toko buku. Pendistibusian dilakukan mulai dari bulan Oktober hingga pertengahan november, melalui media promosi *flayer*, *poster*, dan *x-banner*. Bertujuan untuk menginformasikan dan memperkanalkan tentang CD Interaktif Pembelajaran Pupuh Sunda dan juga mengajak khalayak sasaran untuk membelinya dan mendapatkan *souvenir* lengkap yang menjadi media pendukung pada media utama.

Tabel III.1 Tabel Distribusi CD Interaktif Pembelajaran *Pupuh* Sunda 2015

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

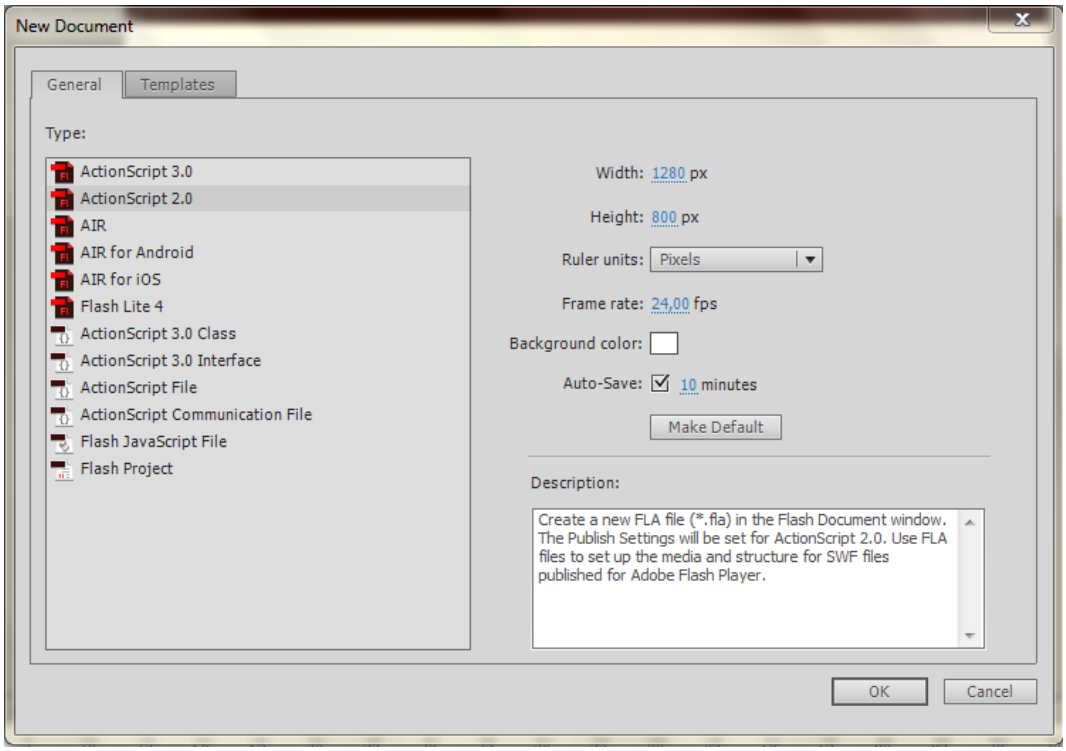
Media		Bulan											
		Oktober				November				Desember			
1.	CD Interaktif												
	Media Pendukung												
2.	Manual Book												
3.	Note Book												
4.	Kalender												
5.	Totebag												
6.	Botol Minum												
7.	Gantungan												
8.	PIN dan Stiker												
	Media Promosi												
9.	Flayer												
10.	Poster												
11.	X-Banner												

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format desain media panduan informasi ini adalah dengan perancangan multimedia interaktif berupa multimedia interaktif ilustrasi 2 dimensi dengan menggunakan setting resolusi pengerjaan media 1280 x 800 pixel pada *Adobe Flash CS6*. Pemilihan format desain ini untuk memudahkan siswa agar merespon dan tertarik pada Pupuh Sunda. Multimedia interaktif ini menggunakan konsep ilustrasi yang menggambarkan terdapat beberapa karakter. Selain itu visual dari *layout background* diarahkan pada suasana yang disesuai dengan watak pada setiap pupuh.

Menggunakan media CD interaktif *offline* yang dirancang dan dikemas dalam sebuah kemasan dengan menggunakan *output .exe* agar ketika dimasukan pada CD/DVD ROM dapat langsung terbaca.



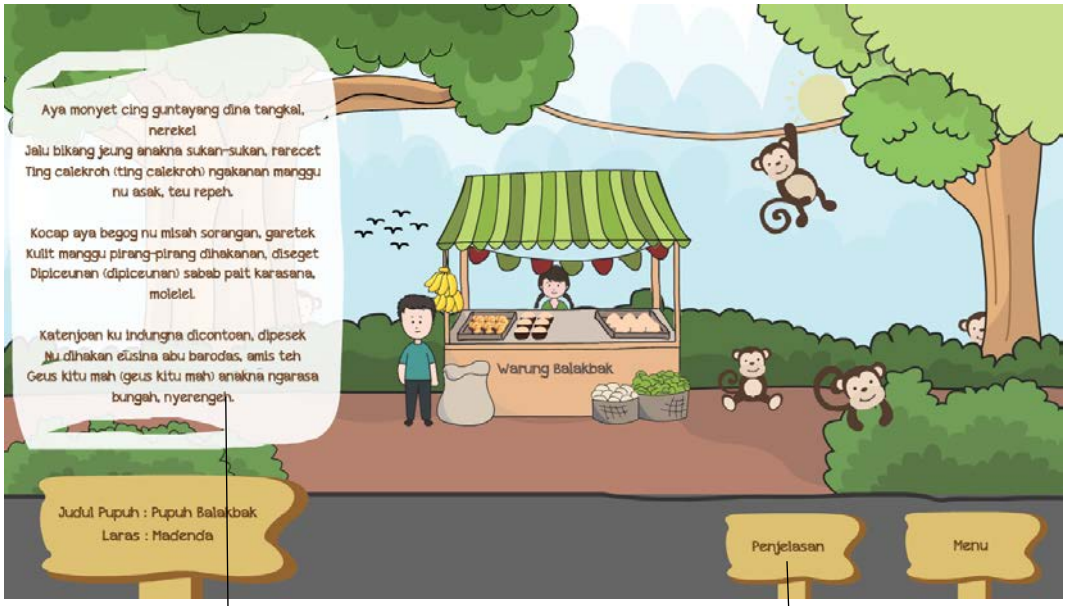
Gambar III.1 Format Desain yang digunakan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

Layout atau tata letak yang meliputi penempatan semua unsur desain gambar (ilustrasi, teks, elemen visual dan sebagainya. *Layout* merupakan jalur untuk mendapatkan perhatian siswa yang menggunakannya dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat dan dipahami pesan-pesan yang disampaikan.

Layout yang digunakan dalam setiap multimedia interaktif ini tentang pengetahuan Pupuh Sunda adalah peletakan visualisasi yang lebih ditonjolkan. Hal ini dimaksudkan agar ketika target sasarannya melihat media tersebut dapat langsung fokus pada visual kemudian tertarik untuk memahami setiap informasi didalam media tersebut.



Lirik *pupuh* di letakkan pada sebelah kiri karena cara membaca aplikasi ini dimulai dari kiri ke kanan.

Button menu pejelasan dan menu diletakan di sebelah kanan agar komposisinya sesuai dan rapih.

Gambar III.2 Tata Letak/Layout

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.3 Huruf/Font (Tipografi)

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi, Pemilihan font pada multimedia interaktif ini disesuaikan dengan tema dan konsep multimedia interaktif, maka untuk perancangan multimedia interaktif Pupuh Sunda dipilih jenis-jenis *font* dan huruf yang memiliki karakter kuat dan memiliki kesan yang unik di dalamnya seperti berikut ini :

- *Font* yang ini adalah huruf yang di gunakan pada bagian menu dan teks, *font* tersebut adalah “ Appleberry”. Adapun pemilihan *font* ini dikarenakan jenis *font* ini memiliki karakter yang tegas dan unik. Selain itu *font* ini sangat cocok digunakan karena tingkat keterbacaan *font* serta dapat diaplikasikan dengan illustrasi untuk mempertegas karakter pada judul multimedia interaktifnya.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,?!/@#$%^&*()_:;”’

Gambar III.3 *Font “Appleberry”* pada isi *teks*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

- Huruf buatan ini digunakan untuk logo pupuh sunda, pada bagian pembukaan dan tampilan menu. Huruf ini dibuat dengan mengadaptasi dari jenis huruf aksaran sunda.

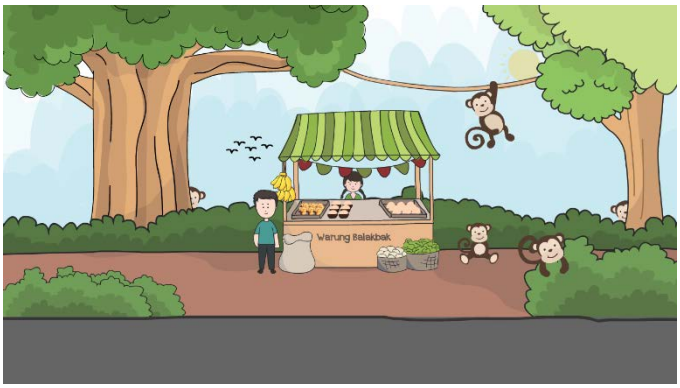


Gambar III.4 *Huruf “Pupuh Sunda”* pada bagian judul dan logo

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustarsi kartun dimana gaya tersebut menvisualsiasikan tokoh atau karakter dengan visual yang menggambarkan suasana pada pupuh. Ilustrasi yang dimunculkan beragam menyesuaikan watak dan karakter yang mewakili pada setiap pupuh.



Gambar III. 5 Ilustrasi yang digunakan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)



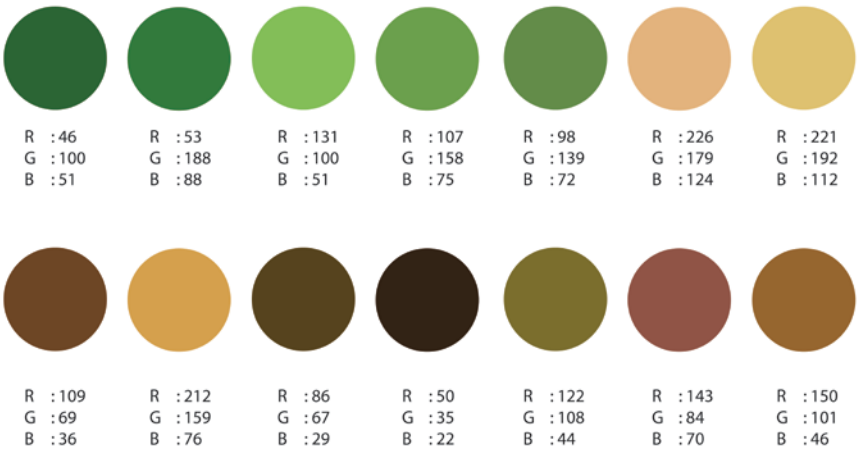
Gambar III. 6 Ilustrasi Karakter yang digunakan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Dengan menggunakan warna yang solid, *full colour* dan bernuansa lingkungan asri sunda dengan berbagai macam kecenderungan warna visual yang muncul. Disesuaikan dengan watak pada pupuh sehingga warna yang digunakan dapat memunculkan suasana dan karakter pada pupuh. Aplikasi ini menggunakan warna RGB.





Gambar III. 7 Warna yang digunakan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)