BAB II

MULTIMEDIA INTERAKTIF, *SMARTPHONE* ANDROID DAN ALAT MUSIK CALUNG

II.1 Pembahasan

II.1.1 Multimedia

Pengertian multimedia secara bahasa berasal dari bahasa latin yakni *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti media adalah suatu alat untuk menyampaikan atau membawa sesuatu baik itu informasi atau yang lainnya. Multimedia dapat diartikan sebagai alat atau media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, suara, *audio*, video dan animasi secara terintegrasi (kusnandar dkk, 2007).

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut para ahli:

1. Menurut Turban (seperti dikutip Pranata, 2009) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
2. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Pranata, 2009) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan video.
3. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Pranata, 2009) Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Menurut Wahono (seperti dikutip Warsita, 2008) multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu bentuk media yang memadukan antara berbagai media yang terdiri dari teks, gambar, *audio* (suara, musik) dan sebagainya yang dikemas

menjadi suatu kesatuan dan terintegrasi secara digital (komputerisasi) untuk menyampaikan suatu informasi kepada publik.

1) Jenis - Jenis Multimedia

Menurut Wahono (seperti dikutip Warsita, 2008, h.155) multimedia dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Multimedia Linier

   Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya adalah TV dan Film, sehingga penggunanya hanya menjadi penonton dan menikmati multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.



Gambar II.1 Multimedia linear

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-gHeDHg8mWZo/Tl5QUUeFq1I/AAAAAAAACP4/Tfh0GnKHBs0/s1600/51c44f7466511a8a5ae5066062539be9.jpg (9 April 2013)

2. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi denga alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Melalui prose situ ada timbal balik antara pengguna dengan multimedia. Contoh multimedia interaktif diantaranya adalah: multimedia pembelajaran

interaktif, aplikasi game, dan lain-lain (Kusnandar dkk, 2007). Sedangkan menurut Hofstetter (seperti dikutip Periangan, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.



Gambar II.2 Multimedia Interaktif

Sumber : http://www.sitenar.com/wp-content/uploads/2012/11/tknologi-bagi-anak.jpg (9 April 2013)

2) Jenis - jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (seperti dikutip Periangan, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua yaitu:

1. Multimedia Interaktif *Online*

   Multimedia interaktif *online* adalah multimedia interaktif yang dapat digunakan secara online pada jaringan internet dan dapat dikontrol oleh pengguna. Contoh multimedia jenis ini diantaranya adalah situs *web*. Jenis multimedia ini mempunyai cakupan untuk masyarakat dan sasaran yang luas.



Gambar II.3 Multimedia interaktif *online* (*website facebook*)

Sumber :
http://www.forumrarebooks.com/application/upload/forum/images/News/2011/Screenshot%20Facebook.jpg (9 April 2013)

2. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah multimedia interaktif yang dapat dikontrol oleh pengguna tetapi tidak melalui jaringan internet. Contoh multimedia jenis ini diantaranya adalah Multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain (Kusnandar dkk, 2007). Jenis multimedia ini hanya mencakup untuk masyarakat dan sasaran yang tidak terlalu luas dan pada daerah tertentu saja



Gambar II.4 Multimedia interaktif *offline*

Sumber : dokumentasi pribadi dari *game* interaktif “Mengejar si Kancil”

II.1.2 *Smartphone*

Smartphone (telepon cerdas) adalah pengembangan dari telepon genggam, *smartphone* mempunyai kemampuan melebihi dari telepon genggam pada umumnya baik dari kelebihan perangkat keras dan perangkat lunak yang dimiliki oleh *smartphone*. Menurut Brusco (seperti dikutip Yanti, 2011, h. 3) *smartphone* adalah *mobile phone* yang memiliki fungsi seperti sistem komputerisasi, pengiriman pesan (email), akses internet dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi seperti kesehatan, olahraga, uang dan berbagai macam topik.

Dalam hal fitur, berbagai macam *smartphone* yang telah beredar di Indonesia mempunyai fitur seperti miniatur papan ketik QWERTY, layar sentuh, kamera, sistem navigasi, pemutar musik, penjelajah internet, penjelajah foto, melihat klip video, kemampuan membaca dokumen dan lain-lain. Pada umumnya *smartphone* menggunakan berbagai macam sistem operasi yang berbeda. Sistem operasi yang dapat ditemukan di *smartphone* yang saat ini telah beredar di Indonesia diantaranya adalah Symbian Os, iPhone OS, RIM Blackberry, Windows Mobile, dan Android.



Gambar II.5 Beberapa macam *smartphone*

Sumber : http://thenewmediastudio.com/wp-content/uploads/2011/08/smart-phone-showcase.jpg (9 April 2013)

II.1.3 Android

Android adalah salah satu perangkat lunak sistem operasi yang berbasis Linux dan dirancang terutama untuk *smartphone* dan komputer tablet dengan layar sentuh. Berbeda dengan perangkat lunak sistem operasi lainnya, Android bersifat terbuka terhadap pengembang yang ingin menciptakan aplikasi mereka sendiri. Faktor ini yang menjadikan Android sebagai perangkat lunak sistem operasi *mobile* yang terpopuler didunia seperti yang dilansir pada situs resmi Android *www.android.com* (anonim, 2013, para.1).

Android.inc didirikan di Palo Alto, California pada bulan oktober tahun 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick sears dan Chris White yang kemudian diakuisisi oleh google pada tahun 2005. Sejak awal kemunculannya pada tahun 2008 sampai kini, Android telah meluncurkan beberapa versi. Dari Android versi 1.1 pada tahun 2009 sampai yang terbaru adalah Android versi 4.2 Jelly Bean pada tahun 2013.

II.1.4 Alat musik Calung

Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* Calung merupakan alat musik Sunda yang terbuat dari bambu, jenis bambu yang sering digunakan untuk pembuatan calung adalah dari jenis bambu hitam (*awiwulung*) dan ada pula yang terbuat dari jenis bambu putih (*awitemen*). Cara memainkan calung adalah dengan memukul batang atau bilah dari ruas-ruas bambu yang tersusun menurut tangga nada pentatonik (da-mi-na-ti-la), berbeda dari Angklung yang cara memainkannya dengan cara digoyangkan (anonim, 2012, para. 1).



Gambar II.6 Calung

Sumber : Dokumentasi pribadi (April 2013)



Gambar II.7 Pertunjukkan Calung

Sumber : http://images.detik.com/customthumb/2012/03/22/1025/img_20120322145007_4f6ad9afa3d65.jpg?w=600 (9 April 2013)



Gambar II.8 Bambu hitam

Sumber : http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Black_Bamboo_Stems.JPG (9 April 2013)

1) Pengertian Calung

Calung menurut Kamus Umum Basa Sunda (LBSS, 1983) adalah *tatabeuhan tina awi guluntungan, aya siga gambang, aya nu ditiir sarta ditakolan bari dijinjing*. Dari pengertian tersebut, Calung adalah alat musik yang terbuat dari bambu, dimainkan dengan cara memukul sembari dijinjing.

Kunst (1949) mengemukakan bahwa:

> Menurut Kepala Kabid Kebudayaan Sagaranten, R. Jaka Ria, Calung berasal dari kata : *Caca Cici Sing Kurulung* (Suara bambu yang dipukul) ialah menurut mitologi rakyat di sagaranten. Di daerah lain banyak lagi anggapan dan sebutan yang berbeda, misalnya : *Caloung* di Majene, *Tenong* di Pangkal Jene. (h. 16)

2) Perkembangan Calung

Tidak mudah untuk menentukan, sejak kapan kesenian Calung ada di daerah Jawa Barat, dari mana asalnya, dan siapa penciptanya, karena belum ada data akurat tentang itu. Namun jika dilihat dari sejarah perkembangan seni pertunjukan daerah Jawa Barat, ada kecenderungan Calung yang berkembang saat ini berasal dari Jawa Barat hasil kereatifitas seniman daerah Jawa Barat masa lalu.

Keberadaan Calung di beberapa daerah Jawa Barat, baik yang berfungsi sebagai sarana upacara maupun sebagai sarana hiburan, dapat memperkuat keyakinan bahwa Calung yang berkembang saat ini berasal dari Jawa Barat. Menurut sejarahnya, fungsi tertua seni adalah sebagai sarana upacara, kemudian sebagai sarana hiburan pribadi, dan terakhir sebagai seni tontonan (Soedarsono, 1986, h. 12). Sampai sekarang Calung ada yang berfungsi sebagai sarana upacara, yaitu Calung yang berada di Baduy. Soepandi (1949) menjelaskan "Calung yang hidup dan dikenal masyarakat sekarang adalah Calung dalam bentuk penyajian seni pertunjukan (hiburan bersifat tontonan), dengan mempergunakan waditra yang disebut Calung *jinjing*" (h. 36).

3) Jenis-jenis Calung

Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* (anonim, 2012) disebutkan bahwa "Ada dua bentuk Calung yang dikenal, yakni Calung *Rantay* dan Calung *Jinjing*" (para. 2).

1. Calung *Rantay*

Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* (anonim, 2012) menjelaskan bahwa:

> Calung rantay bilah tabungnya dideretkan dengan tali kulit waru (lulub) dari yang terbesar sampai yang terkecil, jumlahnya 7 wilahan (7 ruas bambu) atau lebih. Komposisi alatnya ada yang

satu deretan dan ada juga yang dua deretan (calung indung dan calung anak/calung rincik). Cara memainkan calung rantay dipukul dengan dua tangan sambil duduk bersilah, biasanya calung tersebut diikat di pohon atau bilik rumah (calung rantay Banjaran-Bandung), ada juga yang dibuat ancak "dudukan" khusus dari bambu/kayu, misalnya calung tarawangsa di Cibalong dan Cipatujah, Tasikmalaya, calung rantay di Banjaran dan Kanekes/Baduy. (para. 1)



Gambar II.9 Cara memainkan Calung *rantay*

Sumber : disparbud.jabarprov.go.id (9 April 2013)

2. Calung *Jinjing*

Berbeda dengan Calung *rantay*, Cara memainkan Calung *jinjing* adalah dengan cara dipukul dengan tangan kanan memakai pemukul, dan tangan kiri menjinjing/memegang alat musik tersebut.

Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* (anonim, 2012) menjelaskan bahwa:

Calung *jinjing* berbentuk deretan bambu bernada yang disatukan dengan sebilah kecil bambu (*paniir*). (para. 1)



Gambar II.10 Bentuk Calung jinjing

Sumber : Dokumen pribadi (April 2013)

Kelengkapan Calung yang digunakan dalam pentunjukkan calung dalam perkembanganya seperti yang dijelaskan pada situs resmi Dinas Periwisata dan kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* (anonim, 2012) "kelengkapan calung dalam perkembangannya dewasa ini ada yang hanya menggunakan calung *kingking* satu buah, *panepas* dua buah dan calung *gonggong* satu buah, tanpa menggunakan calung *jongjrong*". (para. 1). Calung dalam bentuk *jinjing* ini merupakan alat musik yang pada umumnya digunakan seni pertunjukkan yang bersifat hiburan.

Teknik dalam menabuh atau memukul Calung ada beberapa macam, seperti yang dijelaskan Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* bahwa cara menabuh calung ada dengan cara *dimelodi*, *dikeleter*, *dikemprang*, *dikempyung*, *diraeh*, *dikiricik*, *dirangkep* (*diracek*) *salancar*, *kotrek* dan *solorok* (anonim, 2012, para 1).



Gambar II.11 Bambu untuk memegang Calung (*paniir*)

Sumber : Dokumen pribadi (April 2013)

Pada situs resmi Dinas Periwisata dan kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* (anonim, 2012) dijelaskan bahwa ada beberapa jenis Calung dalam jenis Calung *jinjing*, yaitu:

1. Calung *Kingking*

   Calung *kingking* jumlahnya limabelas nada / oktaf dalam nada yang paling kecil (tertinggi).

2. Calung *Panepas*

   Calung *panepas* Jumlahnya lima potong untuk lima nada (1 Oktaf) nadanya merupakan sambungan nada terendah calung kingking dan dari lima nada tersebut ada yang yang dibagi dua dan ada yang digorok (disatukan).

3. Calung *Gonggong*

   Calung *Gonggong* merupakan calung yang paling besar jumlahnya hanya dua bumbung yang disatukan keduanya dalam nada rendah diantara keseluruhan calung

3. Calung *Tarawangsa*

Pada situs resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat *www.disparbud.jabarprov.go.id* Calung *tarawangsa* merupakan jenis musik tradisional yang terdapat di Desa Parung Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya. Waditra yang digunakan adalah Calung *Rantay* dan *tarawangsa*. Musik tradisional ini merupakan kesenian yang digunakan sebagai acara penghormatan kepada Dewi Sri, juga untuk acara-acara lainnya seperti Khitanan dan Pernikahan (Suanda, 2012, para. 1).

4) Fungsi Calung

Dalam kehidupan manusia, Calung mempunyai fungsi sosial dan fungsi musikal. Fungsi sosial Calung adalah menyangkut pertunjukkan yang ada kaitannya dengan kegiatan sosial. Misalnya pertunjukkan Calung pada acara penghormatan kepada Dewi Sri yang terdapat di Desa Parung Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya, dan juga juga untuk acara-acara lainnya seperti Khitanan dan Pernikahan.

Fungsi musikal Calung adalah fungsi Calung yang ada kaitannya dengan pertunjukkan kesenian yang lain atau dijadikan kesatuan dengan waditra lain. Contohnya adalah petunjukkan Calung Dangdut. Fungsi Calung lainnya adalah sebagai sarana hiburan, sarana pendidikan dan untuk mencari nafkah. Namun dibeberapa daerah ada juga yang masih berfungsi sebagai sarana upacara, yaitu Calung yang berada di Baduy. Soepandi (1949) menjelaskan “Calung yang hidup dan dikenal masyarakat sekarang adalah Calung dalam bentuk penyajian seni pertunjukan (hiburan bersifat tontonan), dengan mempergunakan waditra yang disebut Calung *jinjing*” (h. 36).

II.2 Analisa

II.2.2 Masalah

Perkembangan teknologi saat ini melahirkan banyak perangkat multimedia baru dan berdampak positif bagi kehidupan manusia seperti *smartphone*, dan yang lainnya. *Smartphone* mempunyai kemampuan dan kelebihan yang bisa menunjang aktifitas keseharian manusia pada umumnya. Sehingga perangkat multimedia ini menjadi kebutuhan pokok untuk membantu berbagai pekerjaan karena dilengkapi dengan banyak fitur-fitur yang mempermudah aktivitas, komunikasi, hiburan dan lainnya.

Alat musik calung sebagai alat musik yang terbuat dari bambu, mempunyai kekurangan dalam segi mobilitas dan keterbatasan pada ketersedian alatnya. Pembuatan calung tidak dibuat dengan mudah, karena calung dibuat dari bambu yang dapat menghasilkan nada sehingga hanya pengrajin calung yang telah berpengalaman yang dapat membuatnya sehingga alat musik calung harus dibeli dari tempat-tempat yang menjualnya. Memang *smartphone* dan alat musik Calung tidak bisa dibandingkan, namun hal ini berdampak pada minat remaja untuk memainkan dan menikmati sajian musik Calung ataupun mempelajari alat musik Calung.

Untuk memperoleh data mengenai permasalahan, maka penulis mengadakan pengumpulan data dengan metode berupa angket.

Angket ditujukan kepada remaja yang berjumlah 30 orang dan dianggap sesuai dengan kriteria terhadap data yang diperkukan. Kriteria dibatasi pada orang atau responden sebagai berikut:

1. Suku Sunda
2. Domisili berada di kota Bandung

Angket ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang terdiri dari jawaban dengan jumlah yang telah ditentukan oleh penulis (Nasution, 1982, h.150). Dalam pengisiannya cukup dengan membubuhkan tanda silang (X) pada

jawaban yang dipilih. Selanjutnya angket disebar kepada orang atau responden dengan tidak membedakan jenis kelamin.

Hasil Angket adalah sebagai berikut:

Jawaban dari pertanyaan mengenai *Smartphone*.

- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, sebanyak 29 remaja menggunakan *smartphone*, dan 1 remaja tidak menggunakan *smartphone*.
- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, sebanyak 21 remaja terbantu oleh *smartphone* dalam aktivitasnya, 8 remaja menjawab “mungkin” , dan 1 remaja tidak terbantu aktivitasnya oleh *smartphone*.
- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, 21 remaja mengatakan bahwa *smartphone* adalah alat yang penting dalam menunjang beragam aktivitasnya, 8 remaja menjawab “mungkin”, dan 1 remaja menjawab tidak penting.

Jawaban dari pertanyaan mengenai alat musik Calung.

- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, 8 remaja mengetahui dengan baik tentang alat musik Calung, 20 remaja ragu-ragu, dan 2 remaja tidak mengetahui tentang alat musik Calung.
- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, 8 remaja pernah melihat atau menonton pertunjukkan kesenian Calung, 2 remaja menjawab belum pernah sekalipun melihat pertunjukkan kesenian Calung, dan 20 sisanya ragu-ragu.
- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, 8 remaja mengatakan terhibur akan pertunjukkan kesenian Calung, 1 remaja mengatakan tidak dan 21 lainnya ragu-ragu.
- Dari 30 remaja yang berpartisipasi, 15 remaja berminat untuk mencoba memainkan alat musik Calung, 3 remaja mengatakan tidak tertarik, dan 12 lainnya ragu dengan menjawab “mungkin”.

Kesimpulan dari hasil kuisioner adalah sebagai berikut:

1. *Smartphone* menjadi suatu alat yang sulit dipisahkan dari kegiatan sehari-hari remaja saat ini.
2. Belum banyak remaja yang mengetahui alat musik Calung.
3. Hampir setengah dari jumlah remaja yang mengisi kuisioner mempunyai minat untuk mencoba memainkan alat musik Calung.

II.2.3 Solusi Masalah

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, maka permasalahan akan diselesaikan adalah melalui penyampaiaan informasi mengenai alat musik calung yang berbasis digital yaitu multimedia interaktif dengan menggunakan *smartphone* Android sebagai alat penyampaian informasi tersebut. Sehingga rancangan pada multimedia interaktif ini akan tercipta sebuah aplikasi yang bisa diterapkan pada *smartphone* Android. Adapun sikap yang diharapkan dalam perancangan aplikasi untuk *smartphone* android mengenai alat musik Calung ini adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan informasi mengenai ilmu pengetahuan kepada masyarakat khususnya remaja pengguna *smartphone* mengenai alat musik Calung.
2. Memberikan media yang praktis untuk mempelajari dan memainkan alat musik Calung.
3. Menjadi sebuah sarana hiburan bagi masyarakat, khususnya remaja pengguna *smartphone* Android. Karena pengguna dapat memainkan Calung secara *virtual* pada *smartphone*nya.

II.2.4 Analisa SWOT

SWOT adalah akronim dari kata *Strenghts* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang merupakan evaluasi terhadap strategi perencanaan suatu proyek. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rangkuti (1997) “Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi Perusahaan” (h. 18).

Analisa SWOT pada aplikasi interaktif ini adalah sebagai berikut:

1) ***Strenghts*** **(kekuatan)**
   - Dengan memakai *smartphone* android sebagai media, aplikasi interaktif ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan mudah.
   - Inovasi terhadap alat musik tradisional karena memadukan teknologi dan tradisional.
   - Sebagai sarana hiburan.
   - Sebagai bahan edukasi.

2) ***Weakness*** **(kelemahan)**
   - Aplikasi interaktif ini hanya dapat diterapkan pada *smartphone* berbasis android.
   - Harus tersedia aplikasi Adobe AIR untuk bisa menjalankan aplikasi Calung ini.
3) ***Opportunities*** **(peluang)**
   - Banyak minat dari remaja untuk mencoba memainkan alat musik Calung.
   - Kurangnya pengetahuan remaja terhadap alat musik Calung
   - Pengguna *smartphone* android cukup banyak.
4) ***Threats*** **(ancaman)**
   - Aplikasi multimedia lain seperti *game*, dan lain-lain yang banyak dan lebih menarik memberi ancaman pada aplikasi interaktif ini.

II.2.5 *Target Audience*

Dalam perancangan aplikasi ini, penulis melakukan segmentasi pasar untuk memfokuskan *target* audience aplikasi ini diperuntukkan untuk siapa dan seperti apa keadaannya. Menurut Pramono (2012) “Segmentasi pasar adalah proses membagi pasar keseluruhan suatu produk atau jasa ke dalam beberapa segmen. Dengan melakukan segmentasi pasar, pemasaran akan lebih terarah dan efektif sehingga dapat memberikan kepuasan kepada konsumen.” (Para, 2).

Ada beberapa variabel segmentasi yaitu:

1) Demografi

Menurut Pramono (2012, para3) Segmentasi ini dilakukan dengan cara membagi pasar atau *target audience* berdasarkan variabel demografis seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, dan pekerjaan.

Berikut variabel demografi untuk *target audience*:

1. Usia: Remaja dengan rentang umur 15-21 tahun. Kategori usia ini merupakan kategori umur yang paling banyak dan sering menggunakan *smartphone* sebagai aktivitasnya. Yaitu masa remaja pertengahan (15-18 tahun) dan masa remaja akhir (18-21 tahun) Deswita (2006, 192).
2. Status ekonomi: Menengah keatas. Karena remaja pengguna *smartphone* yang paling banyak adalah dengan status ekonomi menengah keatas.
3. Pekerjaan: Pelajar, mahasiswa.
4. Jenis kelamin: Pria dan Wanita.

2) Psikografi

Secara sederhana psikografis dapat diartikan sebagai segmentasi berdasarkan gaya hidup, kepribadian dan kelas sosial. Jadi ketiga hal tersebut adalah salah satu cara untuk mengelompokkan *target audience* secara psikografisnya.

Berikut adalah variabel psikografi *target audience*:

1. Mereka yang aktif, suka mendengarkan musik, suka keluar rumah, suka menggunakan internet, senang bergaul, punya rasa ingin tahu, mengikuti perkembangan teknologi, kritis terhadap sesuatu, punya rasa sosialis yang tinggi, berbahasa Indonesia dan Sunda.

2. Geografis

1. Tinggal di daerah kota Bandung khususnya, dan jawa barat pada umumnya.