Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi Melalui CD Interaktif

Rizal Perizqo Pangersana
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia
Kota Bandung, Jawa Barat 40381
rizalperizqo@gmail.com

Abstrak

Sri Baduga Maharaja atau yang lebih dikenal dengan nama Prabu Siliwangi merupakan salah seorang raja dari Kerajaan Pajajaran yang memerintah sekitar tahun 1482-1521. Cerita tentang Prabu Siliwangi dapat ditemukan dalam berbagai sumber sejarah seperti prasasti dan pantun Sundo Kuno.

Masyarakat Sunda mempercayai Prabu Siliwangi sebagai raja terbesar yang pernah memerintah Kerajaan Pajajaran. Karya-karya pemerintahan yang ditulis dalam berbagai Prasati mengindikasikan bahwa kebesaran Prabu Siliwangi selalu menjadi panutan bagi raja-raja setelahnya baik dalam bidang pertahanan dan keamanan maupun dalam bidang kesejahteraan bagi rakyat Pajajaran.Namun kebanyakan masyarakat saat ini hanya mengetahui Prabu Siliwangi sebagai raja Kerajaan Pajajaran saja, karya-karya pemerintahan yang pernah dibuat oleh Prabu Siliwangi tidak diketahui lebih jauh oleh masyarakat. Padahal jika dicermati lebih mendalam terdapat informasi-informasi yang belum diketahui oleh masyarakat modern saat ini.

Karya-karya pemerintahan Prabu Siliwangi ini dapat diinformasikan kepada masyarakat. Diharapkan setelah kisah ini diinformasikan, masyarakat luas bisa mendapat wawasan serta inspirasi yang berguna di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Prabu Siliwangi, Karya, Pemerintahan, Informasi

Abstract

Sri Baduga Maharaja or better known by the name of Prabu Siliwangi is one of the kings from Pajajaran Kingdom who ruled between 1482-1521. The story of Prabu Siliwangi can be found in a variety of historical sources such as inscriptions and ancient Sundo rhyme.

Sundanese people believe Prabu Siliwangi as the greatest king that ever ruled the Pajajaran Kingdom. Government works written in various inscription indicates that the greatness of Prabu Siliwangi always been a role model for kings afterwards both in field of defense and security as well as in the field of welfare for the people of Pajajaran. But most people today only know Prabu Siliwangi as a king of Pajajaran Kingdom course, the works of government ever created by Prabu Siliwangi further unknown by the public. In fact, if we look more deeply there are many informations that can be understood by today's modern society.

The works of Prabu Siliwangi administration can be informed. Expected after this story is informed, broad community can get useful insights and inspirations in everyday life.

Keywords: Prabu Siliwangi, Works, Government, Information

1. Pendahuluan

Di pulau Jawa, khususnya Jawa Barat, terdapat kerajaan yang bernama Kerajaan Sunda Galuh yang pernah berdiri antara tahun 932 dan 1579 M. Lokasinya berada di wilayah Bogor, Jawa Barat sekarang. Nama Kerajaan Sunda Galuh lebih dikenal dengan nama Kerajaan Pajajaran. Pajajaran adalah nama ibu kota dari kerajaan Sunda Galuh yaitu Pakuan Pajajaran. (Danasasmita, 2014)

Sri Baduga Maharaja atau yang lebih dikenal dengan nama Prabu Siliwangi merupakan salah

seorang raja dari Kerajaan Pajajaran yang memerintah sekitar tahun 1482-1521. Sosoknya dipercayai sebagai raja Pajajaran terbesar yang pernah memerintah Kerajaan Pajajaran. Hal ini tercatat pada Prasasti Batutulis yang memberitakan bahwa Sri Baduga dinobatkan dua kali, yaitu yang pertama ketika Prabu Siliwangi menerima tahta Kerajaan Galuh dari ayahnya (Prabu Dewa Niskala) yang kemudian bergelar Prabu Guru Dewapranata. Yang kedua ketika ia menerima tahta Kerajaan Sunda dari mertuanya, Susuktunggal. Dengan peristiwa ini, Prabu Siliwangi menjadi penguasa Sunda-Galuh dan dinobatkan dengan gelar Sri Baduga Maharaja Ratu Haji di Pakuan Pajajaran. (Danasasmita, 2014)

Di bawah pemerintahan Prabu Siliwangi, Kerajaan Pajajaran mencapai puncak kejayaanya. Perannya sebagai seorang raja diakui dan kehebatannya diceritakan melalui generasi ke generasi. Seperti yang diceritakan dalam dalam Naskah Kitab Waruga dari Sumedang dan Pacakaki Masalah Karuhun Kabeh dari Ciamis yang ditulis di abad ke-18 disebutkan bahwa Prabu Siliwangi berhasil membawa Pajajaran ke masa kemakmuran.

Karya-karya pemerintahan yang ditulis dalam berbagai Prasati mengindikasikan bahwa kebesaran Prabu Siliwangi selalu menjadi panutan bagi raja-raja setelahnya baik dalam bidang pertahanan dan keamanan maupun dalam bidang kesejahteraan bagi rakyat Pajajaran. Hasil karya Sri Baduga Maharaja menurut Amir Sutaarga antara lain adalah: Mendirikan Pakuan Pajajaran sebagai ibukota Baru, membuat Keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, membangun jalan ke pegunungan, membangun telaga Sang Hiyang Talaga Rena Mahawijaya, menetapkan lokasi daerah keramat atau daerah keagamaan (kabuyutan, mandala) beserta aturan-aturan untuk melindunginya, membuat parit Pertahanan sepanjang 3 km di tebing Cisade, bekas tanah galian dibentuk benteng memanjang dibagian dalam, memperkeras jalan dengan batu-batuan tertentu dari gerbang pakuan sampai keraton.

Karya besar Prabu Siliwangi diabadikan dalam prasasti, baik yang dibuat atas perintahnya langsung, atau dibuat kemudian setelah Prabu Siliwangi meninggal dunia. Kebijakan Prabu Siliwangi untuk tidak memungut pajak kepada rakyatnya menjadi salah satu acuan mengapa Prabu Siliwangi begitu diagung-agungkan oleh rakyat Pajajaran.

Dalam kebudayaan Sunda, sosok Prabu Siliwangi memiliki dua pandangan, yaitu pada satu pihak, Prabu Siliwangi merupakan raja Pajajaran termashur dan sekaligus terakhir, dipandang bahkan dipercayai sebagai tokoh legendaris dan tokoh mitologis sebagaimana dituturkan dalam tradisi. Pada pihak lain, Prabu Siliwangi dipandang sebagai tokoh sejarah, tokoh yang pernah hidup di dunia dan menduduki tahta Kerajaan Sunda, sebagaimana dikemukakan akhir-akhir ini dalam karya ilmiah. Perbedaan dua pandangan mengenai sosok Prabu Siliwangi antara kelompok pertama dengan kelompok kedua tersebut tidak menyebabkan timbulnya konflik, melainkan sebaliknya, sebagai orang Sunda mereka sama-sama menganggap Prabu Siliwangi sebagai tokoh ideal orang Sunda dan menjadi pahlawan kebudayaan Sunda. (Ekadjati, 2009).

2. Pembahasan

2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer. (Hofstetter, 2001).

Berdasarkan identifikasi masalah, jenis multimedia interaktif yang digunakan untuk perancangan ini adalah CD interaktif. CD interaktif adalah program interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi penting dimana user dapat menavigasikan program tersebut. CD interaktif biasanya dibuat dengan program Adobe Flash, Adobe Director, dan Swishmax. dan CD interaktif mempunya extension .EXE. (Zulfikar, 2011)

2.2 Prabu Siliwangi

Sri Baduga Maharaja atau yang lebih dikenal dengan nama Prabu Siliwangi merupakan salah seorang raja dari Kerajaan Pajajaran yang memerintah sekitar tahun 1482-1521. Di bawah pemerintahan Prabu Siliwangi, Kerajaan Pajajaran mencapai puncak kejayaanya. Perannya sebagai seorang Raja diakui dan kehebatannya diceritakan melalui generasi ke generasi.

Seperti yang diceritakan dalam dalam Naskah Kitab Waruga dari Sumedang dan Pacakaki Masalah Karuhun Kabeh dari Ciamis yang ditulis di abad ke-18 disebutkan bahwa Prabu Siliwangi berhasil membawa Pajajaran ke masa kemakmuran.



Gambar 1. Lukisan Prabu Siliwangi di Keraton Kasepuhan Cirebon

Prabu Siliwangi lahir tanggal 17 April 1451 di Keraton Surawisesa Kawali (Ciamis). Prabu Siliwangi adalah putra dari Dewa Niskala raja Kerajaan Galuh. Di masa mudanya, Prabu Siliwangi tumbuh menjadi seorang, yang lebih cenderung mewarisi karakter/sifat perilaku dari kakeknya, yaitu Prabu Niskala Wastu Kencana, ketimbang ayahnya Prabu Dewa Niskala.

Nama asli Prabu Siliwangi adalah Ratu Jaya Dewata. Kakeknya Prabu Niskala Wastu Kencana memberinya gelar Sang Pamanah Rasa.

Kemudian diberitakan bahwa saat menerima takhta kerajaan Galuh, Ratu Jaya Dewata bergelar menjadi Prabu Guru Dewataprana, lalu menerima takhta Kerajaan Sunda dari mertuanya, yang kemudian dinobatkan dengan gelar Sri Baduga Maharaja Ratu Haji di Pakuan Pajajaran Sri Sang Ratu Dewata.

Menurut tradisi lama, orang segan atau tidak boleh menyebut gelar raja yang sesungguhnya, maka juru pantun memopulerkan sebutan Siliwangi. Para pujangga Sunda menganggap Sri Baduga Maharaja sebagai pengganti Prabu Wangi (Maharaja Linggabuana, buyut dari Prabu Siliwangi), dan keturunannya lalu disebut dengan nama Prabu Siliwangi.

Dibawah pemerintahan Prabu Siliwangi, Kerajaan Pajajaran menjadi negara pertama di Nusantara yang menjalin kerja sama dengan bangsa asing, yaitu dengan bangsa Portugis pada tahun 1512.

2.3 Pakuan Pajajaran

Pakuan Pajajaran atau Pakuan (Pakwan) atau Pajajaran adalah ibu kota Kerajaan Sunda Galuh yang pernah berdiri pada tahun 1030-1579 M di wilayah barat pulau Jawa. Lokasinya berada di wilayah Bogor, Jawa Barat sekarang. Pada masa lalu, di Asia Tenggara ada kebiasaan menyebut nama kerajaan dengan nama ibu kotanya sehingga Kerajaan Sunda Galuh sering disebut sebagai Kerajaan Pajajaraan. (Saleh Danasasmita, 2014). Lokasi Pajajaran pada abad ke-15 dan abad ke-16 dapat dilihat pada peta Portugis yang menunjukkan lokasinya di wilayah Bogor, Jawa Barat.

Tidak seperti ibukota kerajaan lain, lokasi bekas keraton tempat raja-raja Sunda bertakhta tidak mudah dilacak bekas-bekasnya. Satu-satunya yang tersisa dan menjadi bukti keberadaan Kerajaan Pajajaran hanyalah prasasti Batutulis yang letaknya tidak jauh dari Istana Batutulis. Batu prasasti itu merupakan persembahan pada upacara srada oleh Prabu Surawisesa (1521-1535), setelah 12 tahun ayahnya, Sri Baduga Maharaja (Prabu Siliwangi), wafat. Selebihnya, situs Kota Pakuan hanya bisa direka-reka.

Secara fisik, Kota Pakuan sudah lama hilang. Bahkan ketika orang-orang VOC (Vereenigde Oost-Indische Compagnie) melakukan ekspedisi pada akhir abad ke-17 sampai awal abad ke-18, mereka gagal menemukan Pakuan. Ekspedisi VOC berlangsung beberapa kali, dilakukan oleh Scipio (1687), Adolf Winkler (1690), Ram dan Coups (1701), serta Abraham van Riebeeck yang tiga kali melakukan ekspedisi pada tahun 1703, 1704 dan 1709.

Namun pada tahun 1512 dan 1522 dilaporkan bahwa orang-orang Portugis sempat berkunjung ke Pakuan Pajajaran, sehingga mereka diduga merupakan orang asing pertama yang menjadi saksi. Disana mereka masih sempat menyaksikan kebesaran dan keindahan Keraton Pakuan Pajajaran yang dijuluki Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati. Dalam laporannya

disebutkan, ibukota Pajajaran bisa dicapai setelah dua hari perjalanan menyususri sungai. Bangunan keratonnya berjajar dan menjulang tinggi, terbuat dari kayu yang ditopang dengan tiang-tiang sebesar drum, tampak indah berhiaskan relief-relief. (Danasasmita, 2014)

Kerajaan Pajajaran merupakan kerajaan pertama di Nusantara yang menjalin kerjasama dengan bangsa lain. Utusannya dua kali berturut-turut mengunjungi Malaka yang saat itu dikuasai Portugis, tahun 1512 dan 1521. Pada 21 Agustus 1522, kedua pihak mengikat perjanjian di bidang pertahanan dan ekonomi meski hal itu tidak terwujud dengan baik. Bandar Kelapa yang menjadi pelabuhan utamanya berhasil direbut pasukan Cirebon dan Demak pada tahun 1527. Pasukan Portugis yang datang terlambat berhasil dihancurkan.

3. Khalayak Sasaran

3.1 Demografis

Penelitian ini dikhususkan untuk para remaja masa akhir dalam rentang usia 18-21 tahun (Deswita, 2006). Remaja pada masa ini dipilih karena menurut Santrock (2003: 26) pada umur tersebut merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan psikologis, kognitif, dan sosial emosional. Sehingga cerita dengan muatan pesan moral terhadap sosial ini cocok disampaikan kepada remaja.

Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
Penelitian ini ditujukan kepada laki-laki dan perempuan karena kisah ini tidak memiliki kekhususan secara gender melainkan lebih terfokus untuk menghargai nilai sejarah yang bisa disampaikan kepada audiens.
Pendidikan: SMA-Perguruan tinggi

Khalayak sasaran dengan pendidikan SMA dan Perguruan tinggi ini dipilih karena pada pendidikan tingkatan ini pelajarnya cenderung pada usia remaja. Tingkat wawasasan dan intelektual remaja dengan pendidikan tersebut juga biasanya lebih luas sehingga bisa nantinya akan lebih mudah memahami pesan yang coba disampaikan kepada audiens.

3.2 Psikografis

Secara psikografis penilitian ini ditujukan bagi audiens yang senang berpikir kritis dalam menanggapi suatu fenomena, juga bagi mereka yang gemar dengan sejarah khususnya sejarah nusantara.

3.3 Geografis

Penilitian ini ditujukan untuk audiens yang berasal dari pulau Jawa, khususnya masyarakat Sunda yang berada di Jawa Barat. Masyarakat Jawa Barat dipilih karena Prabu Siliwangi merupakan Raja dari Kerajaan Sunda, sehingga penilitian ini cocok ditujukan kepada masyarakat di wilayah tersebut karena sudah tidak akan asing lagi dengan cerita Prabu Siliwangi.

4. Solusi Permasalahan

Berdasarkan analisa dari penilitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa Cerita Prabu Siliwangi mengenai pencapaiannya dalam mendirikan Pakuan Pajajaran memiliki nilai yang masih jarang diketahui oleh masyarakat luas. Agar masyarakat mengenal Cerita Prabu Siliwangi mengenai pencapaiannya dalam mendirikan Pakuan Pajajaran, maka solusi yang tepat adalah membuat perancangan media informasi untuk masyarakat agar lebih mengenal dan menghargai pencapaian yang pernah diraih Prabu Siliwangi pada masa kejayaannya.

5. Strategi Perancangan

Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Prinsip, tipe, model dan media komunikasi sangat berpengaruh pada penyampaian pesan ke target sasaran serta dapat diterima maksud dan tujuan perancangannya.

Tujuannya untuk memberikan informasi tentang peran Prabu Siliwangi dalam memimpin Kerajaan Pajajaran dan memberikan informasi tentang karya pemerintahan yang dihasilkan oleh Prabu Siliwangi yang dianggap sebagai raja Pajajaran terbesar.

Pendekatan komunikasi bersifat informasi murni. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan sejarah Prabu Siliwangi merupakan fakta sejarah sekaligus memberi pengetahuan baru tentang sejarah yang dimiliki oleh masyarakat Sunda. Komunikasi yang dilakukan yaitu memberikan fakta-fakta sejarah yang berasal dari sumber-sumber sejarah seperti batu prasasti, naskah kuno, catatan asing maupun tulisan para ahli yang dapat menjabarkan secara

historis sejarah Prabu Siliwangi dan karya-karya pemerintahannya.

Pendekatan yang digunakan baik verbal maupun visual disesuaikan dengan khalayak sasaran, seperti gaya visual, tipografi maupun bahasa yang digunakan disesuaikan dengan khalayak sasaran agar dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Strategi yang dilakukan yaitu dengan menghadirkan informasi dari sumber tertulis ke dalam sebuah media interaktif agar informasi yang disampaikan lebih memberikan pengertian yang jelas, kesenangan dan memberikan pengaruh pada sikap audiens tentang peninggalan sejarah Kerajaan Pajajaran.

Untuk menambah ketertarikan bagi khalayak sasaran yang bertujuan untuk memahami makna dari isi pesan yang disampaikan sesuai dengan target yang akan dituju, sebagian besar visualisasinya bergaya flat design dengan memperlihatkan ilustrasi dan warna-warna yang menarik serta penggunaan media foto sebagai pembanding antara ilustrasi dengan kondisi sebenarnya.

Flat Design adalah pendekatan desain minimalis yang menekankan kegunaan, memiliki fitur yang jelas, ruang terbuka, tepi tajam, warna-warna cerah dan dua dimensi ilustrasi/datar. (Clum, 2014). Alasan penggunaan flat design ini adalah penggunaannya yang sedang diminati oleh masyarakat. Designer di era saat ini pun lebih tertarik terhadap design yang minimalis dan modern yang memfokuskan pada isi dan konten.

Agar sesuai dengan pendekatan terhadap khalayak sasaran yaitu usia remaja SMA sampai kuliah yang kritis serta tingkat wawasasan dan intelektual remaja dengan pendidikan tersebut juga biasanya lebih luas, maka penggunaan gaya bahasa yang dipakai bersifat formal dan mudah dimengerti oleh khalayak.

Penggunaan gaya bahasanya sama seperti yang diterapkan dalam buku-buku pelajaran atau buku-buku informasi umum yang menggunakan bahasa Indonesia formal. Sehingga dapat mudah diterima maksud dari penyampaian informasi yang berusaha disampaikan.

Diharapkan apabila komunikasi disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia dapat dimengerti oleh berbagai kalangan masyarakat dan tetap menjaga keutuhan informasi yang coba disampaikan.

Materi utama yang akan disampaikan pada perancangan ini mengenai Prabu Siliwangi dan pencapaiannya dalam mendirikan Pakuan Pajajaran sebagai ibukota Kerajaan Sunda. Informasi ini tidak diketahui oleh masyarakat luas, karena bentuk artefaknya telah punah atau beralih fungsi. Hal ini diharapkan memberi kesadaran kepada masyarakat, khususnya masyarakat Jawa Barat bahwa kebudayaan Sunda memiliki pencapaian besar di masa lalu, yang karena perkembangan zaman tergantikan oleh produk terbaru masa sekarang.

Materi yang akan disampaikan pada perancangan ini meliputi:

- Profil serta fakta-fakta tentang Prabu Siliwangi sebagai raja Kerajaan Pajajaran
- Informasi tentang Pakuan Pajajaran
- Informasi serta fakta-fakta tentang Keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati
- Informasi serta fakta-fakta tentang Prasasti Batutulis
- Informasi serta fakta-fakta tentang Lubuk Sipatahunan
- Informasi serta fakta-fakta tentang Bukit Badigul
- Informasi serta fakta-fakta tentang Talaga Sanghyang Rena Mahawijaya

6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah pengenalan informasi tentang karya pemerintahan yang telah dicapai oleh Prabu Siliwangi berbentuk multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif ini dari segi gaya visual maka akan ditemukan gaya visual yang minimalis, tipografi yang digunakan adalah tipografi yang sederhana sehingga mudah di baca dan tidak lelah untuk dibaca dan penggunaan media foto sebagai pendukung informasi yang diberikan.

Khalayak sasaran akan diberi pengetahuan berupa fakta-fakta menarik. Karena fakta-fakta yang menarik lebih mudah tersimpan di otak yang kemudian merangsang audiens untuk mengingat informasi utamanya.

Dalam perancangan ini dimasukan pula unsur musik kecapi suling untuk memperkuat kesan Sunda. Selain penggunaan ilustrasi menarik, unsur musik juga berfungsi sebagai pendukung

penyampaian informasi agar khalayak tidak merasa jenuh ketika membaca informasi yang sedang dipaparkan. Selain ilustrasi dan musik, perancangan ini juga menggunakan media foto sebagai tambahan informasi di setiap materi yang disampaikan dan sebagai pembanding antara ilustrasi dengan kondisi sebenarnya.

7. Strategi Media

Dalam merancang media informasi agar diterima dan tepat sasaran maka pemilihan media menjadi prioritas utama untuk keberhasilan penyampaian pesan terhadap khalayak sasaran. Adapun media yang digunakan adalah:

7.1 Media Utama

Media utama yang digunakan untuk penyampaian informasi tentang sejarah Prabu Siliwangi adalah CD interaktif yang berisikan informasi tentang karya pemerintahan yang telah dicapai Prabu Siliwangi selama menjadi raja di Kerajaan Pajajaran.Konten yang terdapat dalam CD interaktif Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi adalah:

Intro

Intro menjelaskan secara singkat tentang Prabu Siliwangi

Halaman utama

Halaman utama berupa peta yang menggambarkan lokasi Pakuan Pajajaran sebagai ibukota Kerajaan Sunda. Disertai dengan icon-icon karya pemerintahan Prabu Siliwangi lainnya yang merupakan sistem navigasi ke halaman berikutnya.

Halaman karya pemerintahan Prabu Siliwangi

Halaman karya pemerintahan Prabu Siliwangi, seperti Keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, Prasasti Batutulis, Lubuk Sipatahunan, Bukit Badigul, Talaga Sang Hyang Rena Mahawijaya yang didukung dengan animasi yang menerangkan tentan karya pemerintahan Prabu Siliwangi tersebut.

7.2 Media Pendukung

CD Packaging

Berfungsi sebagai alat pelindung CD yang dibuat untuk menambah daya tarik dan minat pembeli. CD packaging dicetak menggunakan media kertas Art Paper dengan teknik digital printing, kemudian ditempelkan pada kertas duplex untuk bagian kerasnya. Dibuat sebagai media promosi bersamaan dengan cover CD.

Mini X-banner

Digunakan untuk mempertegas keberadaan multimedia interaktif pada tempat CD interaktif ini disebarluaskan, dan digunakan sebagai sign penjualan CD interaktif tersebut.

Stiker

Stiker dibuat sebagai media pendukung dengan menggunakan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan tema yang diangkat.

Pin

Pin bisa menjadi media pendukung karena pin banyak disukai dan mudah untuk tempatkan pada media seperti baju, tas dan lainnya.

Gantungan Kunci

Gantungan kunci sebagai media pendukung berupa suvenir bagi para konsumen. Ilustrasi yang ada pada gantungan kunci merupakan salah satu konten yang ada pada CD interaktif.

Poster

Poster adalah media yang sering dijumpai dan merupakan media yang bersinggungan langsung dengan khalayak sasaran. Poster berguna sebagai media promosi atau alat marketing, yang bisa dipajang di toko buku atau saat peluncuran CD interaktif.

T-shirt

T-shirt dibuat dengan bahan cotton combat 20s dengan tekknik print. T-shirt ini berfungsi sebagai merchandise untuk 50 pembeli CD interaktif pertama. Kemudian didistribusikan sebagai alat promosi yang dijual dengan harga Rp. 90.000,-

8. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan adalah konsep visual dengan gaya visual flat design konsep ini dipilih karena gaya yang ditampilkan akan lebih modern dan minimalis sesuai dengan khalayak sasaran yang sering menggunakan gadget, smartphone maka sering ditemukan gaya visual flatdesign.

8.1 Layout

Media interaktif yang akan dirancang menggunakan format desain landscape dengan resolusi monitor minimal 1024x768 yang dapat di

akses dari komputer pribadi maupun komputer jinjing.

Tata letak atau *layout* menurut Hendi Hendratman (2014) adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Sehingga, tersaji dalam kesatuan yang mudah diterima pemirsa (audience).



Gambar 2. Tata Letak CD interaktif Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi

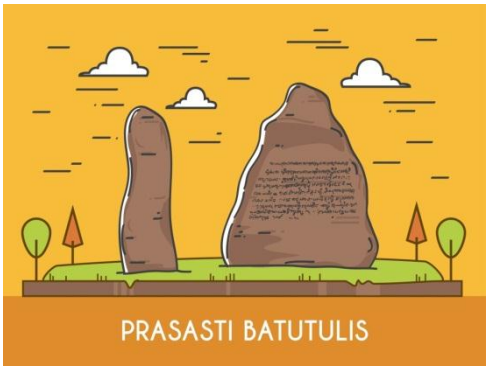
8.2 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi. Pemilihan font pada media interaktif ini disesuaikan dengan tema dan konsep CD interaktif. Dalam perancangan CD interaktif ini huruf yang di pilih menggunakan huruf Caviar Dreams karena terlihat sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890~!@#$%^&*()_+{}|:"<>?/.,';][=-
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

8.3 Ilustrasi

Penggayaan illustrasi yang akan dibuat adalah gaya illustrasi flat design. Illustrasi flat design akan menjadi daya tarik bagi remaja karena sesuai dengan tren yang sedang terjadi saat ini juga menambah minat untuk mencoba aplikasi multimedia ini.



Gambar 3. Pemakaian gaya ilustrasi *flat design* pada CD interaktif Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi

- **Studi Karakter**

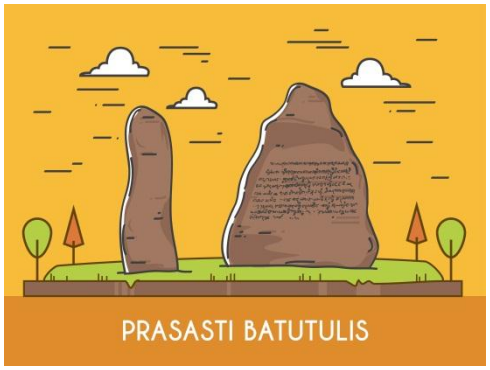
Pada CD interaktif ini, karakter Prabu Siliwangi akan memandu dalam penyampaian informasi mengenai karya pemerintahan Prabu Siliwangi. Ilustrasi karakter Prabu Siliwangi mengambil referensi dari lukisan Prabu Siliwangi yang ada di Keraton Kasepuhan Cirebon. Bentuknya lebih disederhanakan agar sesuai dengan konsep illustrasi sebelumnya yang bergaya flat design.



Gambar 4. Ilustrasi tokoh Prabu Siliwangi

- **Stufi Halaman**

Pada CD interaktif ini terdapat beberapa halaman yang akan ditampilkan, salah satunya yaitu Prasasti Batutulis. Bentuknya disederhanakan dengan tetap mengambil warna asli dari bentuk aslinya. Objeknya dibuat datar dan tidak dibuat terlalu jauh dengan objek sebenarnya. Serta penambahan latar awan dan pepohonan yang mengilustrasikan kondisi objek di masa Kerajaan Pajajaran



Gambar 5. Ilustrasi Prasasti Batutulis

8.4 Warna

Komposisi warna yang digunakan dalam perancangan CD interaktif ini menggunakan warna-warna yang mendekati warna aslinya sebagai pesan objektif yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran sebagai bahan pembelajaran. Berikut adalah warna-warna dominan yang diterapkan pada multimedia interaktif ini.

Berikut adalah warna yang dipakai pada perancangan media informasi "Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi"



Gambar 6. *Color Guide*

9. Teknis Produksi dan Aplikasi Media

9.1 Teknis Produksi

Dalam proses produksi media, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

- Tahap Pencarian Data
  Tahap pencarian data adalah proses pencarian data baik informasi maupun visual yang nantinya akan menjadi dasar ilustrasi dari bentuk visual media informasi ini, proses ilustrasi mengacu kepada objek gambar yang nantinya akan dijadikan untuk mempermudah dalam menemukan konsep visual yang digunakan.

- Tahap Eksekusi Visual
  Eksekusi visual adalah tahap di mana dilakukannya proses visual, dalam hal ini konsep visual yang akan dijadikan media informasi berdasarkan bentuk asli dari situs peninggalan Kerajaan Pajajaran digabungkan dengan gaya flat design dan penggunaan media foto sebagai pembanding antara ilustrasi dengan kondisi sebenarnya.

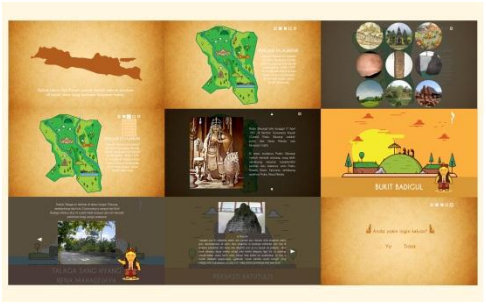
- Tahap Perancangan
  Merupakan di mana visual mulai diaplikasikan ke media utama dan pendukung. Dalam tahapan ini ditentukan tata letak, ukuran, teknik dan bahan yang digunakan.

9.2 Produksi

Pada tahapan produksi, dilakukan proses *compositing* dan *animating*, masing-masing menggunakan *software* Adobe Illustrator CS5.5 dan Adobe Flash CS5.5. Untuk mempermudah proses produksi, setiap halaman dikerjakan pada *composition* yang berbeda, untuk nantinya digabungkan pada tahap akhir.

9.3 Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, dilakukan tahap *publishing* untuk mengubah format *.swf* menjadi *.exe* agar nantinya siap digunakan pada CD interaktif.



Gambar 7. Hasil Akhir CD interaktif

Kesimpulan

Memperkenalkan karya pemerintahan Prabu Siliwangi kepada masyarakat Indonesia merupakan salah satu cara untuk menghargai sejarah sejarah yang kita miliki. Dengan memberikan pengetahuan dan informasi tentang sejarah Prabu Siliwangi melalui CD interaktif, diharapkan target audiens utama dapat memiliki kebanggaan atas sejarah dan kebudayaan sendiri yang akan mendorongnya untuk mempelajari sejarah Indonesia dengan cara yang *modern* dan kreatif.

Referensi

[1] Amborse, G., & Harris, P. (2005). Basics Design: Layout. London: AVA

[2] Danasasmita, Saleh (2014). Mencari Gerbang Pakuan. Kiblat: Bandung

[3] Danasasmita, Saleh (2014). Menelusuri Situs Prasasti Batutulis. Kiblat: Bandung

[4] Danasasmita, Saleh (2014). Menemukan Kerajaan Sunda. Kiblat: Bandung

[5] Danasasmita, Saleh (2014). Nyukcruk Sajarah Pakuan Pajajaran jeung Prabu Siliwangi. Kiblat: Bandung

[6] Deswita. (2006). Psikologi Perkembangan. Remaja Rosdakarya: Bandung

[7] Ekadjati, Edi S. (2005). Kebudayaan Sunda Jilid 2: Zaman Pajajaran. Pustaka Jaya: Jakarta

[8] Ekadjati, Edi S. (2009). Kebudayaan Sunda Suatu Pendekatan Sejarah. Pustaka Jaya: Jakarta

[9] Iskandar, Yoseph (1997) Sejarah Jawa Barat. Geger Sunten: Bandung

[10] Kusmiati., R. Artini., dkk. (1999). Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.

[11] Kertawibawa, Besta B. (2007). Pangeran Cakrabuana: Sang Perintis Kerajaan Cirebon : Dinasti Raja Petapa I. Kiblat: Bandung

[12] Raharjo, Supratikno (1996). Sunda Kelapa Sebagai Bandar di Jalur Sutra: Laporan Penelitian. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI: Jakarta

[13] Santrock, John W. Adolescence. (2003). Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Erlangga: Jakarta

[14] Sari, Dina Purnama (2011). Ensiklopedia Jawa Barat. Lentera Abadi: Jakarta

[15] Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Riwayat Penulis

Rizal Perizqo Pangersana

Sarjana Desain Komunikasi Visual 2015
Universitas Komputer Indonesia. Bandung, Jawa Barat.