BAB II
KAWIH KAULINAN BARUDAK SUNDA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK *KARAWITAN* SUNDA

2.1 *Karawitan*

Dalam http://visitjavacs.blogspot.com *karawitan* dapat ditinjau dari 3 arti , yang pertama secara *etimologi karawitan* berasal dari kata *rawit* yang artinya kecil, halus, indah. Jadi *karawitan* adalah segala sesuatu yang indah dan halus. Dalam arti luas *karawitan* berarti suara / musik atau bunyi-bunyian. Jadi segala sesuatu yang menimbulkan bunyi baik yang berasal dari suara manusia maupun alat disebut dengan *karawitan*. *Karawitan* dalam arti sempit atau khusus, *karawitan* adalah seni suara yang berlaras/ bersistem *Slendro* dan *Pelog*.

2.1.1 Macam Bentuk Karawitan

Dalam http://agusdarmantaku.blogspot.com dijelaskan ada tiga macam bentuk *karawitan*, diantaranya Karawitan Sekar, Karawitan Sekar Gending, dan karawitan Gending.

2.1.1.1 *Karawitan Sekar*

Karawitan Sekar adalah jenis *karawitan* yang terbentuk melalui penyajian suara manusia (vokal). Yang termasuk karawitan dibagi menjadi 2 macam yaitu, *sekar Tandak* yang merupakan *sekar* atau lagu yang terikat oleh *wiletan* atau *birama*, dan *sekar Irama Merdika* yaitu *sekar* atau lagu yang tidak terikat oleh *wiletan* atau *birama*. Yang termasuk *sekar Tandak* yaitu, lagu-lagu panambih tembang Sunda/*Cianjuran*, lagu-lagu *kawih* Sunda atau lagu-lagu *kepesindenan*, lagu-lagu *pupuh sekar tandak*.



Gambar 2.1 *Karawitan sekar kepesindenan*
Sumber: http://www.pikiran-rakyat.com/node/18086
diunggah 20 Desember 2013, 20:12 WIB

2.1.1.2 *Karawitan Gending*

Karawitan *Gending* adalah bentuk *karawitan* yang terbentuk melalui penyajian alat musik/*instrumen* atau *waditra*. Yang termasuk *karawitan Gending* adalah lagu-lagu *Degung Klasik* (*ladrak, Pajajaran Kintel Bueuk, manintin Serang, Mayu Selas,* dan lain-lain*), Gending Wanda Anyar,* Kecapi suling*, Gambangan, overture, Gending karatagan* pada acara pembukaan pertunjukan wayang golek.



Gambar 2.2 *Karawitan Gending karatagan*
Sumber: http://www.pikiran-rakyat.com/node/142614
diunggah 20 Desember 2013, 20:30 WIB

2.1.1.3 *Karawitan Sekar Gending*

Karawitan sekar Gending adalah bentuk *karawitan* yang disajikan melalui perpaduan antar suara manusia (vokal) dengan alat musik/*instrumen* atau *waditra*. Yang termasuk

karawitan sekar Gending adalah lagu-lagu sekar gending (seperti lagu *Gerimis kasorenankeun, Gupay Lembur, Gupay Pileleuyan, Hujan Munggaran,* dan lain-lain), lagu-lagu sempal guyon *kawih* Sunda (seperti lagu *Kasenian, lagu Kareta Api, Lagu Berkat Katitih Mahal,* dan lain-lain), Gending Karesmen (seperti *Gending Karesmen Si Kabayan, Lutung Kasarung, Dayang Sumbi, gending Karesmen Pitaloka Citraresmi,* dan lain-lain).



Gambar 2.3 *Karawitan sekar Gending*
Sumber: http://macapatwungu.wordpress.com/category/karawitan/
diunggah 20 Desember 2013, 21:09 WIB

2.2 *Kawih*

2.2.1 Latar Belakang *Kawih*

Kawih adalah salah satu bentuk *karawitan* Sunda, karena termasuk kedalam salah satu macam bentuk karawitan yaitu pada karawitan sekar. *Kawih* merupakan jenis *karawitan* yang terbentuk melalui penyajian suara manusia (vokal) sama halnya dengan *karawitan sekar*. Istilah *kawih* telah lama disebut dan dipergunakan oleh masyarakat Jawa Barat, sebagaimana menurut istilah tersebut telah ditulis di dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* yang berangka pada tahun 1518 (seperti yang dikutip oleh Saleh Danasasmita dkk., 1987: 83) yaitu sebagai berikut:

> *"Hayang nyaho disakweh ning kawih ma kawih bwatuha kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisi(n)diran, kawih pangpeledan, kawih bongbongkaso, kawih pererane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasa(m)batan, kawih igel-igelan, sing sawatek kawih ma, paraguna Tanya"*
>
> *"(Bila ingin tahu segala macam lagu kawih batuha, kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyamaran, kawih sisindiran, kawih peledan, kawih bobongkaso, kawih tangtung, kawih sasambatan, kawih igel-igelan, segala macam lagu tanyalah paraguna/ahli karawitan.)"*

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan ternyata istilah kawih lebih dahulu dipergunakan masyarakat Sunda. Dalam budaya Sunda, selain dikenal istilah kawih juga ada yang dinamakan tembang. Istilah tembang baru dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda setelah memperoleh pengaruh dari Mataram (abad ke 17) (Atik dan Oyon, 1985:13-14).

2.2.2 Pengertian *Kawih*

Istilah *kawih* yang kemudian disusul dengan istilah tembang mempunyai pengertian yang sama yaitu nyanyian. Istilah *kawih* lebih dulu dipergunakan oleh masyarakat Jawa Barat dibandingkan dengan istilah tembang yang berpolakan pupuh (Atik dan Oyon, 1985:14). Di dalam *kawih* terdapat dua macam, yaitu *kawih sekar irama merdika* dan *kawih sekar tandak*.

Sepeti yang dikemukakan oleh RMA Koesoemadinata (seperti yang dikutip Atik dan Oyon, 1985:14) *Sekar irama merdika*, adalah tembang/kawih berharga-nada dan berirama bebas menurut si penampil. *Sekar irama merdika* yaitu seperti, *tembang buhun*, *rancag*, *tembang buhun raehan*, *beluk*, *kakawen*, *suluk*, *tembang Cianjuran*,

tembang Ciawian, *kakawihan* dongeng. Sedangkan *Sekar Tandak*, adalah *tembang/kawih* yang memiliki irama tetap jelasnya jarak antara irama yang satu dengan lainnya sama.

2.3 *Kawih barudak*

Kawih barudak artinya nyanyian anak-anak. *Kawih barudak* Sunda termasuk kedalam bentuk *puisi kakawihan* (puisi nyanyian), seperti yang telah dikemukakan oleh Yus Rusyana (seperti dikutip oleh Atik dan Oyon, 1985:65):

> *" Dalam sastra rakyat dikenal berbagai bentuk karangan seperti halnya dengan sastra tulisan yaitu bentuk cerita, drama, puisi dan basan, Dalam sastra Sunda dikenal cerita rakyat seperti dongeng dan cerita panting, teater, rakyat seperti banjet, topeng, longer, ubrug dan tarling, puisi rakyat seperti mantra, sawer, pupujian, kakawihan dan paparikan serta bahasan seperti uraian tentang pandangan hidup"*

Cerita rakyat Sunda merupakan sastra yang termasuk kedalam cakupan folklor, yaitu sastra yang hidup secara lisan dan tersebar dalam bentuk tidak tertulis. Jadi pengertian folklor secara keseluruhan menurut James Danandjaja adalah:

> *"folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan mapun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (nemonic device)* (1997:2)*".*

Seperti yang diungkapkan oleh Alpine G. Wibatsuh (2011) secara etimologis kata folklor merupakan bentuk pengindonesiaan dari kata berbahasa Inggris *folklore*, yang berasal dari dua kata yakni *folk* dan *lore*. Kata *folk* sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*) yaitu sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik maupun kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan yang dimaksud *lore* adalah tradisi masyarakat yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-

temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai sengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat.

2.3.1 *Kawih Kaulinan Barudak Sunda*

Kawih kaulinan barudak adalah *kawih barudak* yang digunakan sebagai pengiring permainan, dan atau kawih yang memerlukan suatu gerak. Seperti yang dikatakan oleh James Danandjaja (1997:147) yaitu:

> *"Nyanyian permainan (play song) yakni nyanyian yang mempunyai irama gembira serta kata-kata lucu dan selalu dikaitkan dengan permainan bermain (play) atau permainan bertanding (game)"*

Dalam *kakawihan kaulinan barudak* Sunda terkandung akan aspek *etnopedagogi*, yaitu pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia, baik sebagai individu, maupun sebagai kelompok dalam kehidupan bermasyarakat (Achmad, 2013). Berikut ini adalah beberapa judul *kawih barudak* Sunda menurut Atik dan Oyon (1985:54) yaitu:

Tabel 2.1 *Kawih kaulinan barudak* Sunda yang disertai gerakan

Sumber: Atik dan Oyon (1985:54)

No	Judul Kawih	No	Judul Kawih
1	Ayang-ayang Gung	16	Ole-ole Ogong
2	Ambil-ambilan	17	Paciwit-ciwit Lutung
3	Cingcangkeling	18	Perepet Jengkol
4	Cing Ciripit	19	Punten Mangga
5	Cang Kacang Panjang	20	Sasalimpetan
6	Dingding Kripik	21	Sur-Ser
7	Eundeuk-eundeukan Caladi	22	Tat Tit Tut
8	Eundeuk-eundeukan Lagondi	23	Tokecang
9	Eundeuk-Eundeukan Tuan She	24	Tongtolang Nangka
10	Hompimpah	25	Tong mali maliatong
11	Ja Leuleu ja	26	Tran-trang Kolentrang
12	Kacang Buncis	27	Ucang Angge
13	Meuncit Reungit		
14	Nami Anggota Badan		
15	Ojok-ojok Uat-uat		

Tabel 2.2 *Kawih kaulinan barudak* Sunda yang tidak disertai gerakan

Sumber: Atik dan Oyon (1985:54)

No	Judul Kawih	No	Judul Kawih
1	Bulan	26	Oyong-oyong Bangkong
2	Blung-blong	27	Pacublek-cublek Uang
3	Cacag Gurame	28	Paciwit-ciwit Putri
4	Daldeldol	29	Papanting
5	Dungkuy Pelentung	30	Papatong Diambat
6	Dut-dut Colotok	31	Papatong Ditewak
7	Gere-gere Tong	32	Papatong Ditewak
8	Hap hap	33	Papatungan
9	Hihid Aing	34	Pupujian
10	Hitut	35	Sakentrung Taligung
11	Jing Duang Deang	36	Samagaha
12	Jongjang	37	Sang Nata
13	Jung Jae	38	Si Jendil
14	Kalong Kukudaan	39	Slep Dur
15	Kukuruyuk	40	Suling Aing
16	Lamsijan	41	Tek Kotek-kotek
17	Leuleui Leuleuyang	42	Tilil
18	Lar Kili	43	Tukang Kaleng
19	Ma Ijah	44	Tuk-tuk Brung
20	Menta Angin	45	Ula-Elo Kembang
21	Ngadu Hayam		
22	Ngadu Panggal		
23	Ngokok		
24	Oet-oetan		
25	Ojok-ojok Uang-aung		

2.3.2 Isi *Kakawihan Barudak Sunda*

Bermacam ragam pokok yang terkandung dalam isi *kakawihan barudak* Sunda bergantung kepada keadaan lingkungan pada waktu *kakawihan* itu lahir yang merupakan rangsangan kepada para pengarang *urang rea* yang menggubah kakawihan tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Atik dan Oyon (1985:100), bahwa apa yang didapat dari *kakawihan barudak* Sunda yang merupakan karya *urang rea* (umum) dalam sastra lisan Sunda bisa dikatakan bahwa pengungkapan pengalaman sebagai tanggapan jiwa penggubah

terhadap rangsangan dari luar yaitu lingkungan masyarakat, keadaan alam, yang dicurahkan ke dalam larik-larik dengan bahasa yang ditemukan dalam *kakawihan* tersebut.

2.3.3 Gaya Bahasa dalam *Kakawihan Barudak Sunda*

Salah satu alat yang dipakai untuk mengintensipkan penceritaan gaya bahasa merupakan berbagai daya pengarang untuk mencapai efek estetis atau artistik. Seperti yang telah dikemukakan oleh Atik dan Oyon (1985:85) berbagai gaya bahasa ditemukan dalam *kakawihan barudak* Sunda sebagai perbandingan yaitu yang membandingkan, sebagai penegas yang memperkuat sebagai suatu pernyataan, sebagai pertentangan yaitu yang mempertentangkan baik dalam arti maupun dalam kalimat, sebagai sindiran yaitu yang mengandung sindiran baik yang halus maupun yang kasar.

2.4 Media Informasi

Menurut Criticos (seperti yang dikutip oleh Tri dan Hanif, 2013:6) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum menurut Gordon (Tri dan Hanif, 2013:6) informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima 7 dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Adapun penjelasan menurut Sobur (Tri dan Hanif, 2013:6) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”. Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lainnya.

2.4.1 Jenis - Jenis Media Informasi

Media informasi sebagai alat yang menyampaikan suatu informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi, media informasi dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. **Menurut cara penyampaiannya kepada target audiens:**

- **Media Lini Atas**

  Merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target audiens dan jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang luas, seperti billboard, iklan televis, iklan radio, multimedia interaktif dan lain-lain.

- **Media Lini Bawah**

  Suatu media iklan yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media massa dan jangkauan target hanya berfokus pada satu titik atau daerah, seperti brosur, poster, flyer, *sign system* dan lainlain.

2. **Menurut bentuk penyampaiannya kepada target audiens:**

- **Media Cetak**

  Media cetak dapat berupa brosur, Koran, majalah, poster,pamphlet, spanduk, dan lain-lain

- **Media Elektronik**

  Media ini dapat disampaikan melalui radio, kaset, kamera,handphone, dan internet.

2.4.2 Multimedia

Menurut Tri dan Hanif (2013:5) istilah multimedia berasal dari 2 buah kata yaitu multi dan media, kata multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/saran/piranti untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia dapat juga diartikan pemanfaatan komputer untuk membuat teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan

animasi) dengan mengabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berkomunikasi.

2.4.3 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang merupakan penggabungan dari beberapa bagian media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi sehingga menjadi suatu kempulan yang menarik untuk dapat menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Informasi tersebut dapat diakses oleh perangkat elektronik tertentu, seperti komputer atau ponsel pintar. Berdasarkan cara jenisnya, multimedia interaktif dibagi menjadi 2 yakni :

- **Multimedia interaktif *Online* :**

  Adalah jenis multimedia interaktif yang data-data pendukungnya seperti informasi dan objek media didalamnya disimpan di *server* sang pembuat atau badan yang bertanggung jawab atas aplikasi tersebut, sehingga untuk mengakses data, pengguna aplikasi harus mengunduh terlebih dahulu. Keuntungan dari multimedia interaktif *online* adalah sang pemilik aplikasi bisa dengan mudah mengganti data-data lama dengan data-data yang baru ketika ada perubahan tertentu yang dirasa diperlukan, dan pengguna pun akan langsung mendapati data baru tersebut ketika nantinya menggunakan aplikasi tersebut.

- **Multimedia interaktif *Offline* :**

  Adalah jenis multimedia interaktif yang merupakan satu kesatuan utuh didalam satu aplikasi. Data-data didalamnya baik itu informasi ataupun media-media pendukungnya sudah dikemas secara keseluruhan didalamnya. Dalam penggunaannya sang pengguna hanya memerlukan media yang cocok untuk memutar aplikasi tersebut seperti komputer ataupun ponsel pintar tanpa memerlukan koneksi internet.

Media informasi ini disebut multimedia karena dalam proses penyampaian menggunakan banyak atau beberapa media. Seperti text bacaan, suara, gambar bahkan video. Bagian-bagian yang terdapat pada Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

- **Teks**

  Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan di kendalikan dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat berupa kata atau narasi dalam multimedia yang dapat menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia1. Misal sebuah game membutuhkan teks yang lebih sedikit. Sedangkan ensiklopedi membutuhkan teks yang lebih banyak. Contoh teks seperti : teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik.

- **Suara**

  Penyampaian sebuah informasi yang disertai desain grafis dan teks yang menarik, akan terasa hampa dan kurang menarik tanpa adanya suatu narasi atau sound yang menyertai dan menjelaskan informasi yang disampaikan. Contoh sound seperti : *waveformaudio*, MIDI *soundtrack, MP3 file*.

- **Grafik**

  Grafik disusun dari bangun-bangun grafis seperti garis, persegi panjang, elipse dan sebagainya yang ditempatkan secara matematis dengan koordinat, ukuran, ketebalan sisi dan pola pengisian pada bidang sebagai tambahan suatu penyajian data (informasi). Alasan untuk menggunakan gambar dalam persentasi multimedia adalah karena menjadi lebih baik menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan disbanding dengan teks. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar dapat menggungkapkan seribu kata. Tapi itu hanya berlaku

ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya.

- **Animasi**

  Multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

- **Video**

  Video Seperti animasi, tetapi disimpan dalam format khusus yang dapat menyimpan adegan dunia nyata atau rekaan dengan komputer.

- **Interaktivitas**

  Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

Disebut interaktif karena dalam penyampaian informasi serta penggunaannya terdapat interaksi antara pengguna dan media tersebut. Dimana pengguna aplikasi (multimedia interaktif) mempunyai kuasa untuk mengatur dan mengendalikan lajunya penyampaian informasi didalamnya.

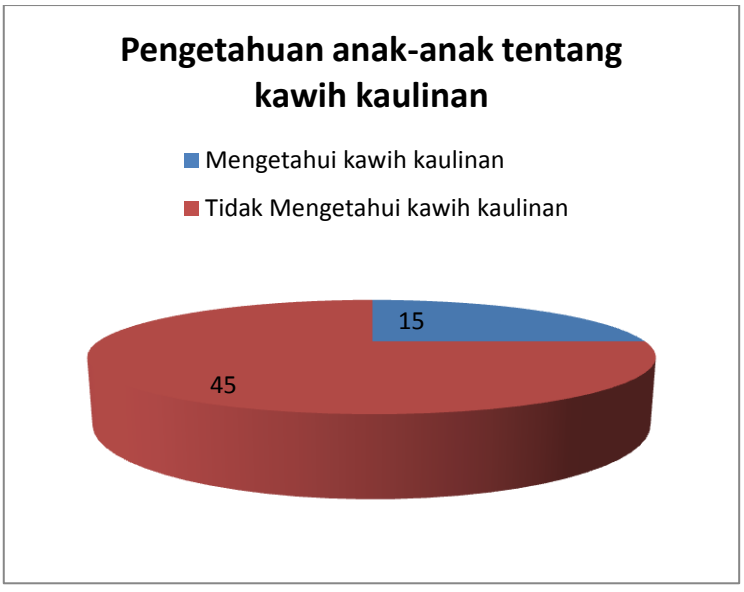
2.5 Analisa Masalah

Analisis yang digunakan untuk mengetahui kemana arah media informasi yang dibutuhkan. metode pengumpulan data yang digunakan adalah *metode literature* dan metode kuisioner. Pengunaan metode *literatur* yaitu dengan mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs internet yang mendukung dan menunjang dalam penyusunan laporan, sekaligus dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan TA. Dalam pengumpulan data, sumber data yang digunakan diperoleh dari buku *kakawihan*, kebudayaan Sunda, Desain, Psikologi dan media informasi. Dan penggunaan metode kuisioner yaitu untuk membuktikan seberapa banyak anak-anak yang masih mengetahui tentang *kawih kaulinan.* Analisis yang dilakukan yaitu :

2.5.1 Hasil Kuisioner

Penulis melakukan kuesioner kepada 60 orang, diantaranya 30 anak perempuan dan 30 anak laki-laki yang dengan usia 7-9 tahun. Kuesioner dilakukan oleh penulis 2 kali, pada tanggal 16 juni dan 14 Juli 2014 di kota Bandung. Hanya 25% anak-anak yang mengetahui *kawih kaulinan* barudak Sunda dari total keseluruhan responden kuisioner, dan peran orangtua dalam memberikan pengenalan tentang kawih kaulinan pun kurang. Berikut hasil kuisioner:

Tabel 2.3 Hasil Kuisioner



Dari hasil kuisioner yang diperoleh, masih sedikit anak-anak yang mengetahui *kawih kaulinan* dan kata istilah *kawih kaulinan*. Selain tentang *kawih*.

2.5.2 Analisis 5W + 1H

- **What**

  Menyanyikan *kakawihan barudak* Sunda disertai gerakannya.

- **Who**

  Target dikhususkan pada anak – anak Sekolah Dasar kelas 1-3 usia 7-9 tahun.

- **Why**

  Agar anak-anak dapat menyanyikan dan mengetahui *kawih kaulinan barudak* Sunda disertai gerakannya. Dan usia anak 7-9 tahun adalah usia anak memasuki fase kognitif, yaitu anak-anak mulai menjadi kreatif, bebas, dan imajinatif.

- **Where**

  Didaerah Kota Bandung yang mempunyai mayoritas masyarakatnya suku Sunda.

- **When**

  Disaat sekarang ini, dimana anak-anak kurang dan tidak mengetahui tentang *kawih kaulinan barudak* Sunda baik lagu maupun istilah *kawih*.

- **How**

  Memberikan media informasi seperti multimedia interaktif yang dapat mempermudah dan menarik perhatian anak-anak.

2.5.3 Solusi Permasalahan

Dari analisa di atas maka anak-anak saat sekarang ini sangat membutuhkan media informasi yang menarik dan mempermudah penggunaannya seperti multimedia interaktif, sebagai pilihan pengganti peran orang tua dalam mengenalkan *kawih kaulinan*. Terpilihnya multimedia interaktif ini karena pemberian informasi dapat menyajikan informasi *kakawihan barudak* Sunda dengan bentuk gambar, teks, *audio*, animasi serta video dalams satu media. Oleh karena itu dengan dirancangnya media informasi multimedia interkatif menjadi pilihan dan juga dapat menarik perhatian anak-anak, dibandingkan dengan buku yang hanya dapat menyajikan gambar serta teks saja yang dapat membuat anak menjadi bosan.

2.6 Target Audiens

Penentuan target audiens sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan. Target audiens dalam perancangan multimedia interaktif kakawihan barudak Sunda dibagi menjadi dua bagian, yaitu

1. **Target Audiens Primer**

   A. Demografis

   - Gender

     Laki-laki dan perempuan

   - Usia

     7-9 tahun

   - Pendidikan

     Sekolah Dasar

   - Status Ekonomi Sosial

     Menengah ke atas

   B. Geografis

   - Primer

Kota Bandung

- Sekunder

  Jawa Barat (ruang lingkup suku Sunda)

C. Psikografis

Anak-anak yang aktif untuk mengetahui sesuatu hal yang baru, senang bermain, menyukai permainan dan musik.

2. Target Pasar

A. Demografis

- Gender

  Laki – laki dan perempuan

- Umur

  27 – 40 tahun (dewasa, orang tua anak)

- Peandidikan anak

  SMA dan Perguruan Tinggi

- Status Sosial Ekonomi

  Kalangan menengah ke atas

B. Geografis

- Primer

  Kota Bandung

- Sekunder

  Jawa Barat (ruang lingkup suku Sunda)

C. Psikografis

Orang tua yang peka terhadap kemajuan zaman dan teknologi, selalu mendukung anaknya dalam hal apapun asalkan bersifat positif, selalu ingin memberikan yang terbaik kepada anaknya, dan peduli terhadap seni budaya tradisional.

Untuk memudahkan penyampaian informasi tentang kakawihan barudak, target dibagi menjadi 2 kelompok yaitu target audiens yang menjadi target utama dalam penyampaian pesan, dan target pasar yang dapat mendukung

penyampaian informasi dapat tersampaikan kepada target audiens. Target audiens adalah target sasaran penyampaian informasi-informasi yang ada dalam media informasi yang akan dirancang Target pasar adalah target sasaran pemasaran, yang dapat mendukung tersampaikannya informasi yang ada pada media informasi kepada anak-anak.

Seperti yang telah dikemukakan diatas, target audiens primer demografi adalah seorang anak laki-laki dan perempuan berusia 7-9 tahun yang merupakan pelajar SD, dan berada pada status ekonomi yang menengah keatas. Hal itu dipilih karena pada *kawih kaulinan barudak* tidak ada pengelompokan kawih barudak untuk laki-laki dan perempuan. Menurut http://akubisamendengar.wordpress.com secara psikologis anak-anak pada usia tersebut sedang mengalami perkembangan kognitifitas dan menurut http://abazariant.blogspot.sg tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut seorang anak untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

fase anak kecil	usia 2-3 tahun	ditandai dengan perkembangan kemampuan awal komponen motorik
fase pra-sekolah	usia 4-5 tahun	ditandai dengan penemuan dan mengujian sikap egosentris dan negativisme menuju kemampuan sosial bersama sebaya dlm lingkungannya.
fase sekolah	usia 6-12 tahun	ditandai dengan peningkatan kemampuan kognitif dan keinginan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya sesama jenis.

Gambar 2.4 Fase Pertumbuhan Masa Anak-Anak

Sumber: http://akubisamendengar.wordpress.com/2012/08/31/pahami-perkembangan-anak-untuk-memberi-yang-terbaik-baginya/

diunggah 20 Desember 2013, 21:09 WIB

Seperti yang telah dikemukakan diatas bahwa target audiens adalah anak-anak yang berada di kota Bandung. Kota Bandung dipilih, dikarenakan mayoritas

masyarakat Bandung merupakan suku Sunda dan juga hal tersebut dapat mempermudah menginformasikan pengenalan *kawih kaulinan barudak* yang merupakan hasil dari budaya Sunda.