

PENGARYAAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
PENGENALAN CALUNG SEBAGAI ALAT MUSIK TRADISIONAL
SUNDA UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain



Disusun Oleh :

Syahidah Fajriah – 156010019

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SAstra
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
JULI 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaryaan ini diajukan oleh :

Nama : Syahidah Fajriah
NPM : 156010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengkaryaan : Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Pengenalan Calung Sebagai Alat Musik Bambu Tradisional Sunda Untuk Anak Usia 9-11 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Adi Surahman, M.Ds (.....)

Pembimbing II : Muammar Mochtar, M.Ds (.....)

DEWAN PENGUJI

1. Adi Surahman, M.Ds (.....)
2. Tata Kartasudjana, M.Ds (.....)
3. Fadhly Abdillah, M.Ds (.....)
4. Gelar Anugerah Munggaran, S.Sn (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 23 Juli 2019

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syahidah Fajriah
NPM : 156010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengayaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Pengenalan Calung Sebagai Alat Musik Bambu Tradisional Sunda Untuk Anak-Anak Usia 9-11 Tahun

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal 23 Juli 2019

Yang menyatakan



(Syahidah Fajriah)



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 9 / Juli /2019

Penulis



SYAHIDAH FAJRAH
NIM 156010019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Maksud & Tujuan.....	3
1.6. Kerangka Perancangan.....	4
1.7. Metodologi	5
1.7.1. Metoda Penelitian	5
1.7.2. Metoda Perancangan	5
1.8. Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran Multimedia.....	7
2.2. Model Komunikasi Rasional.....	8
2.3. Ilustrasi	9
2.3.1. Fungsi Ilustrasi	9
2.3.2. Jenis-Jenis Ilustrasi.....	10
2.3.3. Gaya Visual	13
2.4. Alat Musik Tradisional.....	15
2.4.1. Alat Musik Tradisional Sunda.....	17
2.5. Psikologi Perkembangan Anak Usia 9-11 Tahun	17

BAB III ANALISIS DATA

3.1 Calung.....	20
3.1.1 Analisis Permasalahan.....	24
3.1.1.1 Hasil Observasi.....	25
3.1.1.2 Hasil Wawancara.....	25
3.1.1.3 Hasil Kuesioner.....	27
3.1.2 Analisis 5W+2H.....	30
3.1.3 Analisis SWOT.....	32
3.2 Data Target.....	33
3.2.1 Target Utama/ <i>Primary</i>	33
3.2.2 Target Pendukung/ <i>Secondary</i>	34
3.2.3 <i>Consumer Journey</i>	35
3.2.4 Referensi Visual.....	38
3.2.4.1 Referensi Desain.....	39
3.2.5 Bagan Preferensi Visual.....	41
3.2.6 <i>Insight</i>	41
3.3 Kesimpulan/ <i>What To Say</i>	42

BAB IV PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.2 Strategi Kreatif.....	43
4.2.1. Strategi Visual.....	43
4.2.1.1 Karakter.....	45
4.2.1.2 Warna.....	46
4.2.1.3 <i>Typeface</i>	47
4.2.1.4 <i>Environtmental elements</i>	47
4.2.2. Strategi Verbal.....	47
4.3 Konsep Media.....	48
4.4 Visualisasi.....	49
4.5 Evaluasi.....	53

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Anggaran Biaya	32
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	4
Gambar 1.2 <i>User Centered Design</i>	5
Gambar 2.1 Ilustrasi Naturalis	11
Gambar 2.2 Ilustrasi Dekoratif.....	11
Gambar 2.3 <i>Donald Duck</i>	11
Gambar 2.4 Karikatur.....	12
Gambar 2.5 Cergam si Juki.....	12
Gambar 2.6 Buku Pelajaran	13
Gambar 2.7 Ilustrasi Khayalan.....	13
Gambar 2.8 Gaya Visual Realis	14
Gambar 2.9 Gaya Semi Realis	14
Gambar 2.10 <i>Super Deformed Character</i>	15
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner pertanyaan no.1	27
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner pertanyaan no.2	28
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner pertanyaan no.3	28
Gambar 3.4 <i>Consumer Journey</i>	37
Gambar 3.5 Referensi pakaian tradisional Sunda dan aksesoris pendukung	38
Gambar 3.6 Calung	38
Gambar 3.7 Referensi motif batik tradisional Jawa Barat	38
Gambar 3.8 Referensi bangunan rumah adat Sunda	39
Gambar 3.9 Referensi Lingkungan	39
Gambar 3.10 Referensi Karakter	39
Gambar 3.11 Referensi <i>Background</i>	40
Gambar 3.12 Referensi UI	40
Gambar 3.13 Bagan Preferensi Visual	41
Gambar 3.14 Aditya, siswa Sekolah Dasar.....	41
Gambar 4.1 Alternatif Visual 1	44
Gambar 4.2 Alternatif Visual 2.....	44
Gambar 4.3 Alternatif Visual 3	44
Gambar 4.4 Perolehan Uji Coba/ <i>Pretest</i> Alternatif Visual	45
Gambar 4.5 Karakter Euis dan Djaka	45
Gambar 4.6 Studi Karakter Euis dan Djaka	46
Gambar 4.7 Warna	46
Gambar 4.8 <i>Environmental Elements</i>	47
Gambar 4.9 <i>wireframe UI</i>	48
Gambar 4.10 Sub Menu Utama.....	49
Gambar 4.11 Sub Menu	50
Gambar 4.12 Materi	51
Gambar 4.13 Uji Coba Media Pembelajaran	53

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : DATA LAPANGAN

LAMPIRAN 2 : DOKUMENTASI

LAMPIRAN 3 : PROSES KREATIF