

# PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN MODERN ANAK USIA 4-6 TAHUN

Rini Oktafiani

Jl.

Cisitu Lama no.12/160d dago Bandung. Email : Rini\_oktafiani@ymail.com  
Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Sarana Informatika Bandung  
[lppm@bsi.ac.id](mailto:lppm@bsi.ac.id)

## ABSTRAK

Media Interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada anak yang tidak hanya mendengar dan melihat video atau suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan daya tangkap anak. Diharapkan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik ini membuat daya pikir anak dapat berkembang dengan media visual. Tujuan perancangan Media Interaktif ini yaitu untuk menemukan solusi media pembelajaran yang baru juga membantu mengenal manfaat penggunaan komputer sebagai media belajar sedini mungkin. Perancangan Media Interaktif ini menggunakan ilustrasi yang di buat di *Corel Draw X4* dan animasi di buat di *Adobe Flash Professional CS5*.

**Kata kunci :** media interaktif

## ABSTRACT

*Interactive media is an instructional delivery system that serves the material handling video recording with computers to children not only hear and see the video or voice, but also give an active response, and the response that determines the speed of children's arrest. Hopefully Interactive Media Introduction Musical makes its thought children could grow with visual media. The purpose of this Interactive Media planning to find a solution that is learning the new media also helps to know the benefits of using computers as learning media sedini possible. Interactive Media Planning uses illustrations made in Corel Draw X4 and animasi made in Adobe Flash Professional CS5.*

**Keywords:** interactive media

## I. PENDAHULUAN

Komputer telah menjadi bagian hidup dari masyarakat saat ini, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya *software- software* dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini. Metode yang ditampilkan oleh CD interaktif pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode tadi dan tentunya dikemas secara interaktif dan menyenangkan bagi anak.

Hal ini yang dapat dikembangkan dari pembelajaran melalui komputer bagi anak adalah *stimulasi* bagi perkembangan antara koordinasi mata dan ketepatan gerak tangan. Secara tidak langsung komputer *menstimulasi*

perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif, juga mengenal manfaat teknologi terutama dalam penggunaan komputer.

Membangun karakter merupakan bagian dari pola pendidikan anak agar anak tak hanya memiliki kecerdasan *kognitif* (pengetahuan), tetapi juga memiliki kecerdasan *afektif* (emosional) yang seimbang. Salah satu cara untuk membangun karakter anak adalah melalui pendidikan musik. Pendidikan musik memiliki banyak manfaat dalam perkembangan seorang anak, salah satunya adalah membantu merangsang perkembangan kemampuan meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya persepsi, dan imajinasi anak.

Keanekaragaman yang terjadi dalam budaya Indonesia merupakan sebuah gambaran adanya corak yang berbeda diantara perilaku dalam sebuah komunitas. Salah satu

unsur yang terdapat dalam pola kebudayaan secara universal yaitu kesenian. Kesenian tumbuh dan berkembang di dalam kebudayaan manusia sepanjang zaman, karena manusia membutuhkan pemuasan terhadap rasa indah. Perwujudan dari rasa indah dapat mempergunakan media gerak, bunyi, bahasa, warna, garis.

Melalui pendidikan musik anak secara tidak langsung juga akan mempelajari berbagai budaya. Mendengarkan musik dari berbagai kebudayaan, baik alat musik tradisional maupun alat musik modern akan memperkaya pengetahuan musik anak tentang jenis dan bunyi alat musik. Pengenalan alat musik ini mencakup alat musik modern seperti Gitar, Piano, Harmonika, Saxofon, dan Biola. Pemilihan alat musik ini dikarenakan anak-anak sekarang lebih banyak mengenal alat musik ini dibanding alat musik lain, karena popularitas dari alat musik itu sendiri. Sedangkan untuk alat musik tradisional penulis akan membahas tentang alat musik dari suku Sunda, Jawa dan Betawi. Pemilihan alat musik dari suku ini dikarenakan wilayah yang menjadi target saya adalah Jawa Barat, ada baiknya jika memulai dari kebudayaan sendiri. Selain itu, memilih kategori Sunda, Jawa dan Betawi dikarenakan kesamaan bentuk dari alat musik itu sendiri yang membedakan hanya nama alat musik di setiap daerah dan intonasi nadanya. Pada usia

4-6 tahun merupakan usia dimana anak baru mengenal komputer. Dalam hal ini anak bisa mulai belajar mengenal komputer dan mulai menanamkan manfaat juga fungsi komputer untuk belajar pada anak sedini mungkin. Maka dari itu, penulis membuat sebuah media interaktif yang sesuai dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan memberi judul "Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional dan Modern untuk Anak Usia 4-6 tahun".

## II. KAJIAN LITERATUR Media

### Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari pengirim atau sumber informasi kepada penerima atau *learner*. Contoh media pembelajaran yang sederhana adalah poster. Media poster berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh orang yang melihatnya.

Penggunaan media visual maupun audio visual harus menjadi bagian *integral*

dari strategi pengajaran dan program pengembangan lainnya pada semua tingkatan pendidikan. Sangat diharapkan bahwa para guru menggunakan media visual dan audio visual dalam usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Teori yang berkaitan dengan penggunaan visualisasi dalam pembelajaran disebut teori realisme (Pujirianto, 2005:8). Asumsi dasar yang digunakan sebagai komponen teori-teori *realisme* adalah bahwa pembelajaran akan lebih lengkap apabila sejumlah isyarat *konstektual* dalam sebuah situasi pembelajaran meningkat. Isyarat *konstektual* dapat diperoleh melalui sejumlah rangsangan visual. Tetapi di Indonesia, banyak guru tidak memanfaatkan media audio-visual karena dianggap mahal atau tidak tahu cara pemanfaatannya dalam pembelajaran. Banyak guru tidak bisa karena tidak diajari atau tidak mau belajar sendiri untuk menggunakannya, serta tidak mau mencoba. Suatu sikap yang harus diterapkan di kalangan guru adalah mencoba belajar menggunakannya.

### Media Interaktif

Media interaktif merupakan salah satu bagian dari desain grafis atau desain komunikasi visual. Media interaktif merupakan sekumpulan data yang berukuran besar yang disimpan dalam sebuah CD dimana data atau file yang ada di dalamnya saling mempengaruhi atau saling berhubungan, dan para pengguna media interaktif akan dapat berinteraksi secara langsung dalam penggunaannya (Arif Setiardi, 2005:18). Media interaktif merupakan salah satu media pengenalan atau promosi yang banyak berkembang saat ini, dimana media interaktif memiliki kelebihan dalam *visualisasi*, *animasi*, *content*, serta *interaktifitas*, sehingga sangat memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.

### Alat Musik

Alat-alat musik sebagai hasil kebudayaan juga mengalami kemungkinan yang sama dalam pertumbuhannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan alat musik adalah lingkungan alam (masyarakat), percampuran antar bangsa dan induk ras berbagai bangsa di seluruh dunia.

### Alat Musik Tradisional

Indonesia adalah sebuah Negara yang terdiri atas ribuan pulau yang terbentang dari Aceh hingga Papua. Dari sekian banyaknya pulau beserta masyarakatnya tumbuh dan berkembang pula seni tradisi yang menjadi

identitas masyarakat. Hampir seluruh wilayah Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas setiap suku bangsa. Keunikannya dapat dilihat dari teknik permainannya, dan bentuk *instrument* musiknya.

#### **Alat Musik Tradisional Suku Sunda**

Kata "Suddha" dalam bahasa Sanskerta dipakai sebagai nama gunung yang menjulang di wilayah ini, yaitu Gunung Sunda (tinggi 1.850 meter) (Edi.S.Ekadjati, 1995). Menurut data sejarah, istilah Sunda yang menunjukkan wilayah di bagian barat Pulau Jawa dengan segala aktivitas kehidupan manusia di dalamnya, muncul untuk pertama kalinya pada abad ke-11 Masehi.

#### **Alat Musik Tradisional Suku Jawa**

Gamelan adalah alat musik yang terbuat dari bahan logam. Gamelan berasal dari Jawa Tengah, D.I Yogyakarta, Jawa Timur juga di Jawa Barat yang biasa disebut dengan degung, dan di Bali (Gamelan Bali). Satu perangkat terdiri dari instrument saron, demung, gong, kenong, dan beberapa *instrument* lain. Gamelan mempunyai nada pentatonic.

#### **Alat Musik Tradisional Suku Betawi**

Nama Betawi sendiri berasal dari nama yang diberikan Belanda, yakni *Batavia*, dan mulai populer sebagai suku Betawi pada 1918 oleh Mohammad Husni Tamrin ketika mendirikan perkumpulan Kaum Betawi.

Kesenian musik ini merupakan perpaduan dari kesenian musik setempat dengan Cina. Dalam hal kesenian, masyarakat Betawi mempunyai sebuah musik tradisional yang dinamakan Gambang Kromong. Secara Etimologi Gambang Kromong berasal dari penyebutan alat musik yang dipergunakan yaitu Gambang dan kromong. Sebuah ensambel Gambang Kromong terdiri dari alat musik Gambang, Kromong, *Sukong*, *Tehyan*, *Kongahyan*, Basing/suling, *ningnong*, *Jutao*, *Kecrek/Tamborine*, Kempul dan Gong.

Alat musik yang masuk ke dalam ensambel musik tersebut terdiri dari instrument musik Barat, seperti, Gitar, *Trombone*, *French-Horn*, *keyboard*, dan *Saxophone*.

#### **Alat Musik Modern**

Musik Seni Eropa (MSE) yang sering disebut di kalangan kita sebagai klasik Eropa berkembang di kalangan istana Eropa. Menurut Masaru Ibuka (1980), definisi setiap musik klasik (Eropa) tidak terlalu bagus,

namun yang harus disadari adalah bahwa daya menyenangkan bentuk-bentuk musikal rumit secara intuitif adalah suatu mukjizat (DR.FX.Suhardjo, Hal 84).

Sementara itu, riset Prof. Dr.Hendarto Hindarmin di UI menunjukkan bahwa tubuh manusia pada dasarnya musikal, bahkan juga pada DNA yang membentuk gen (DR.FX.Suhardjo, Hal 84). Oleh karena itu, peradaban global yang sangat menuntut SDM kita harus ditanggapi dengan kesadaran sungguh-sungguh akan pentingnya Musik Seni Eropa, sebagai sarana pendidikan anak dengan pengenalan sejak balita yang diteruskan di masa selanjutnya dan menciptakan kesadaran musikal tepat di anak-anak usia dini.

#### **Pendidikan**

Pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga, dilanjutkan dan ditempa dalam lingkungan sekolah. Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Pusat Kurikulum, Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk TK (Departemen pendidikan nasional. "Kurikulum 2004").

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Peran pendidik (Orang tua, Guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

#### **Identifikasi Data**

Penelitian otak menggunakan alat canggih telah pula berhasil mengungkap bagaimana perkembangan otak sejak bayi dalam kandungan sampai manusia berusia lanjut (Sweeney, 2009;Kluger (ed.), 2009). Terkait dengan perkembangan otak anak, sejumlah temuan yang sangat berguna untuk dipahami sebagai dasar untuk melakukan *intervensi* dalam bentuk pendidikan usia dini (PAUD) (DR.Nusa Putra. S.Fil. M.Pd, hal 03).

Dalam penelitian kualitatif ada beberapa jenis pengamatan dan wawancara. Wawancara dikenal dengan berbagai istilah, seperti wawancara naturalistik, wawancara mendalam, serta wawancara informal.Pada waktu *observasi*, karena bersifat penajakan

biasanya yang dilakukan adalah pengamatan dan jika memungkinkan melakukan pengamatan partisipatif. Pengamatan partisipatif adalah pengamatan yang mengharuskan penulis memperpendek jarak, ini berarti melibatkan diri.

Wawancara dilakukan dengan cara wawancara *naturalistik* dan informal, dimana penulis tidak menggunakan bahasa resmi, namun lebih menggunakan bahasa sehari-hari. Wawancara dilakukan kepada guru sebagai orang tua murid di sekolah, lalu dengan para orang tua yang kebetulan mengantarkan anak mereka.

Pengenalan alat musik pada usia dini sangatlah efektif, karena masa anak usia 4-6 tahun adalah masa perkembangan, menerima hal-hal baru yang nantinya akan berdampak pada anak itu sendiri menjadi lebih mencintai seni musik, khususnya alat-alat musik tradisional. Banyak media yang dipakai para guru untuk mengenalkan alat musik itu, antara lain menggunakan media apapun yang ada disekitar kita seperti botol minuman bekas yang diisi oleh kacang hijau, sehingga bisa menjadi sebuah alat yang menghasilkan suara.

Karena anak usia 4-6 tahun masa- masa lebih senang bereksplorasi dengan apa yang ada di sekitar mereka. Kecenderungan anak yang lebih menyukai animasi atau kartun, itu pun bisa menjadi inspirasi untuk jadikan apa yang mereka sukai sebagai media pembelajaran suatu hal. Salah satunya adalah media interaktif, media interaktif pengenalan alat musik adalah inovasi terbaru dalam media pembelajaran. Media interaktif merangsang otak anak untuk lebih bisa berkonsentrasi namun dengan cara yang tidak membosankan. Menampilkan banyak gambar yang mereka senangi, warna-warna yang *fullcolours*, juga efek-efek suara yang memang mewakili karakter anak usia 4-6 tahun.

Menurut Kang Asep (Komunitas Galengan Sora Awi) hasil wawancara 19 Juni 2013, saat yang tepat untuk mengenalkan musik adalah pada usia 7 tahun. Dimana anak sudah dapat melihat, mampu membuat alat musik dengan bantuan dari guru, dan mampu memainkannya. Namun untuk pengenalan alat musik pada anak usia 4-6 tahun, dilakukan dengan cara *workshop*. Cara *workshop* merupakan cara yang lebih efektif, dimana anak belajar mengenal alat musik, mengetahui bagaimana ketika proses membuatnya, dan bagaimana proses memainkannya.

Analisis Data

Berdasarkan analisis SWOT, diperoleh data sebagai berikut :

1) *Strength* (Kekuatan) : Rancangan media interaktif dibuat dengan pendekatan *animasi* edukasi dan dengan bermain sambil belajar. Yaitu dengan memasukan unsur *animasi* atau *ilustrasi* pada media interaktif. Tujuannya agar anak-anak ingin mencoba menggunakan komputer dengan tujuan belajar. Materi dalam media interaktif ini disusun dengan mendeskripsikan alat-alat musik tradisional dan modern, baik segi jenis, bentuk dan bunyi. Selain itu, media interaktif ini dilengkapi *games* edukasi agar anak mampu menghafal dan mengingat bagaimana bunyi dari sebuah alat musik tersebut.

2) *Weakness* (Kelemahan) : Kebanyakan media interaktif yang sudah ada lebih mengenalkan alat musik modern. Adapun yang membahas alat musik tradisional, namun lebih spesifik satu jenis alat musik saja namun tidak menyeluruh. Misalnya alat musik Angklung dan bagaimana cara memainkannya.

3) *Opportunities* (Peluang) : penulis merancang sebuah media interaktif yang mengenalkan beberapa jenis alat musik baik yang tradisional dan modern. Agar pengetahuan anak lebih seimbang tentang alat musik tradisional dan modern sedini mungkin. Saat ini memang banyak media interaktif, namun masih jarang ditemukan media interaktif yang membahas tentang alat musik yang mendasar sebagai pengenalan alat musik kepada anak usia dini. Melihat anak Taman Kanak-kanak yang belum terlalu mengenal tentang alat musik, ada baiknya pembelajaran alat musik ini diberikan dengan media yang berbeda.

4) *Threats* (Ancaman) : Threat yang akan terjadi saat perancangan media ini adalah tidak semua taman kanak-kanak menerapkan kurikulum komputer. Juga tidak semua taman kanak-kanak memiliki komputer di sekolahnya. Sehingga membuat pemasaran di taman kanak-kanak akan mengalami sedikit kendala.

Sintesa yang dapat ditarik dari analisa SWOT diatas, dijadikan dasar pertimbangan pengambilan keputusan untuk menentukan perancangan selanjutnya yaitu :

Media utama yang akan dirancang adalah Cd Interaktif untuk anak usia 4-6 tahun, dengan media pendukung berupa poster, banner, Hanging Display, sticker dan Display Kemasan.

### III. KONSEP PERANCANGAN Tujuan

#### Visualisasi

Tujuan dari perancangan media ini yaitu untuk membuat media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern untuk anak usia 4-6 tahun. Serta media pendukung, untuk mempromosikannya. Strategi Media Dalam strategi pendekatan ini konsep perancangan disusun melalui pendekatan psikologis anak usia 4-6 tahun dan pendekatan pendidikan. Strategi ini dapat dibagi menjadi:

#### 1. Segmentasi Target Audience

*Target Audience* yang dipilih adalah anak-anak usia 4-6 tahun atau siswa siswi TK. Karena disesuaikan dengan data yang didapat, jika media pembelajaran ini sebagai dasar pengenalan tentang seni musik. Adapun *segmentasi* pasar yang dituju adalah sebagai berikut :

##### a. Demografis

Anak laki-laki dan perempuan usia 4-6 tahun, serta guru atau orang tua sebagai pembimbingnya.

##### b. Geografi

Taman Kanak-kanak yang ada di wilayah Bandung yang telah memiliki fasilitas komputer di sekolahnya, dan dapat digunakan oleh seluruh guru di wilayah tersebut sebagai media pendukung pembelajaran pengenalan alat musik dari usia dini.

##### c. Psikologis

Anak-anak yang pada umumnya senang bermain, belajar, dan aktif. Sesuai dengan perkembangan zaman anak-anak yang menyukai *games* komputer baik *online* maupun *offline*.

#### Strategi Kreatif

Strategi kreatif kemudian dijabarkan menjadi AIDDA, yaitu: *Attention* (Perhatian), *Interest* (ketertarikan), *Desire* (keinginan), *Decision* (keputusan), dan *Action* (tindakan). Pengembangannya rumus klasik tersebut ditambah *Confidence* (Keyakinan) diantara *Desire* dan *Action*.

- (1) *Attention*: sebisa mungkin tampilan visual dan audio visual dapat menarik perhatian anak.
- (2) *Interest* : diharapkan setelah mendapat perhatian anak, maka anak tertarik untuk menjalankan media interaktif ini.
- (3) *Desire* : dengan ilustrasi gambar dan animasi yang sederhana diharapkan anak mau belajar bermain alat musik

(4) *Decision*: melalui media interaktif diharapkan bisa membuat anak belajar mengenal kebudayaan melalui musik dan alat musik.

(5) *Action* : melalui pengalaman anak dalam menggunakan media interaktif ini sebagai media belajar juga bisa membuat anak mengenal manfaat penggunaan komputer sejak usia dini.

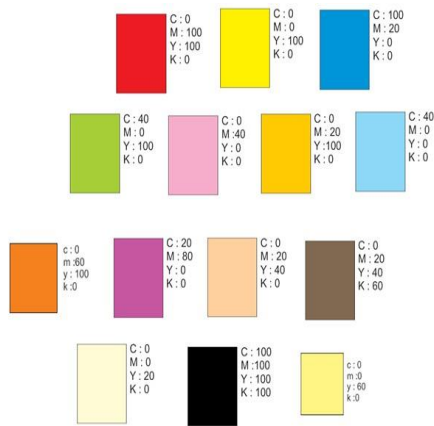
#### Proses Kreatif

Penulis mulai mengidentifikasi data mulai dari data alat-alat musik. Musik mampu meningkatkan kecerdasan otak anak. Musik yang dapat digunakan untuk pendidikan dan alat mempertajam kecerdasan manusia adalah musik Usia yang cocok bagi anak sudah mengenal dan berlatih musik, yaitu usia 4-6 tahun. Usia tersebut adalah masa yang paling tepat untuk mulai belajar, karena masa ini adalah masa terbaik pada perkembangan pendengaran dan anak mampu mengembangkan dirinya sendiri.

Manfaat mengenalkan alat musik sejak usia dini antara lain bersosialisasi melatih empati dan menumbuhkan imajinasi, mengembangkan kepekaan, dan menghargai hasil yang kreatif. Pengambilan kategori alat musik yang akan dikenalkan pada anak-anak dimulai dengan mengenali budaya sendiri dimana tempat mereka tinggal. Alat musik yang ada di Jawa Barat atau Suku Sunda, ada banyak kesamaan dengan suku yang lain. Mereka sama dalam bentuk namun beda dalam nada, dan nama alat musiknya. Suku yang berdekatan dengan alat musik yang ada di Sunda, adalah Suku Jawa dan Betawi. Penulis juga membatasi hanya tiga kategori suku yang diambil. Dikarenakan anak usia 4-6 tahun hanya mampu menerima materi yang tidak terlalu berat, *detail*, namun mendasar tapi mudah dikenali. Dari setiap kategori alat musik, dibatasi lima alat musik yang memang khas dan ciri dari suku tersebut yang di setiap kategori yang lain tidak ada. Kategori Sunda juga mempunyai alat musik degung dan kalau di Jawa dikenal dengan nama Gamelan, jika di Betawi dikenal dengan Gambang Kromong.

Penulis memilih membuat media interaktif, karena kecenderungan anak lebih menyukai film kartun dan bermain *games*. Penulis mempunyai tema dasar dalam komunikasi adalah bermain sambil belajar atau seraya dalam bermain. Mencoba memasuki dunia anak yang penuh dengan *imajinasi*, lebih aktif bermain merupakan dasar penulis untuk membuat media interaktif. Menerapkan pelajaran dalam media interaktif

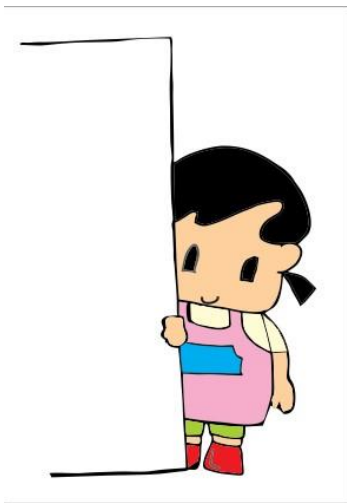
yang mempunyai unsur, gambar, *ilustrasi*, suara, bentuk dalam satu media.



Gambar 1 Ilustrasi Media

### Konsep Karakter Tokoh

Tokoh merupakan ciri khas dari suatu brand, yang dimaksudkan agar orang dapat mengingat brand tersebut. Tokoh yang akan dirancang dalam media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern ini bernama Ruby dan Riby.



Gambar 2 Karakter Tokoh

Tokoh yang akan dirancang dalam media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern ini adalah berupa tokoh dengan gaya penggambaran dua dimensi yaitu kartun. Tokoh tersebut dirancang sesuai dengan *target audience*, yaitu

anak-anak TK. Namun ketika masuk kategori alat musik tradisional, pakaian anak laki-laki itu berganti sesuai dengan kategori suku yang dipilih.. Dan untuk tokoh laki-laki pada musik modern, tokoh menggunakan pakaian berjas, rapih, seperti anak-anak modern yang sedang pentas dipanggung.



Gambar 3 Tokoh Anak Nasional

## VI. PEMBAHASAN

### Elemen Grafis

Yang termasuk dalam kelompok elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Bisa saja dalam suatu *layout* terdapat elemen teks dan tidak ada elemen visualnya sama sekali.

### Format Desain

Ukuran *screen resolution* yang dipilih dalam perancangan media interaktif ini adalah sebesar 800 x 600 *pixel*. Pemilihan resolusi sebesar ini agar media ini dapat digunakan pada monitor 15 inc, selain itu resolusi ini juga dapat digunakan pada monitor yang lebih besar. Pemilihan resolusi yang tidak terlalu besar, dapat memudahkan media interaktif ini berjalan dengan baik pada komputer.

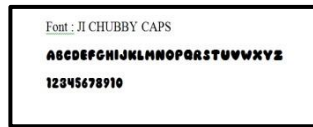
### Tipografi

Tipografi dapat dipersentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa *verbal* dengan bentuk *visual*, seperti A, B, C.



Pada media interaktif ini menggunakan jenis huruf JI Chubby Caps

untuk penulisan judul dan sub menu. Jenis huruf untuk *button* menggunakan jenis huruf teaspoon, kids dan comic sans bold. Penulis menggunakan *font* yang sederhana, namun tetap masih bisa di baca juga mewakili karakter anak-anak.



**Warna**

Pemilihan warna disesuaikan dengan *target audience* yaitu anak-anak. Anak-anak cenderung menyukai warna-warna cerah.

**Media Pendukung**

1. Cover Cd Interaktif

Cover CD adalah sebuah tempat untuk pengemasan CD aplikasi media interaktif yang sudah ditempelkan dengan label CD. Isi *cover* CD hampir sama dengan label CD yaitu desain bertema musik *fullcolours*, karakter utama dari media interaktif, menu-menu media interaktif, pengenalan dari perancang dan tambahan dari spesifikasi produk.

Cover dirancang dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS,5 dan Corel Draw X5 untuk penambahan desain. Untuk desain Cover CD sama dengan label CD, warna yang digunakan yaitu dominan orange, coklat, kuning. *Font* judul menggunakan *font* JI Chubby Caps.



**Gambar 4. Cover Cd Interaktif**

2. Label Cd Interaktif

Label CD adalah sebuah pemanis dalam pengemasan aplikasi media interaktif “Yuk, Kenali alat musik!”. Label CD berisi tentang desain tema media interaktif, karakter dua tokoh utama anak dari media interaktif ini, dan judul. Label CD dirancang dengan menggunakan

*software* Adobe Photoshop CS.5 dan Corel Draw X5 dengan bentuk lingkaran yang berdiameter 12 cm.



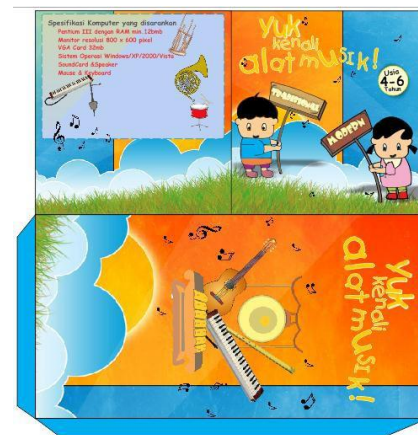
**Gambar 5. Label Cd Interaktif**

3. Desain Kemasan CD

Kemasan media interaktif ini berfungsi untuk sebagai pelindung tempat CD. Dikemas secara menarik dan 3 dimensi dengan teknik pop-up agar membuat *target audience* penasaran ingin melihat, yang memungkinkan *target audience* untuk membeli.

Spesifikasi ukuran Desain Kemasan:

- ukuran: 13 cm x 13 cm
- kertas: art Paper 210 gr (lamiasi)

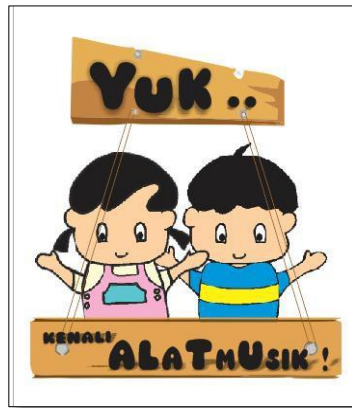


**Gambar 6. Desain Kemasan CD**

4. Banner

*Banner* adalah salah satu media promosi yang dicetak dengan *Print Digital* yang umumnya berbentuk *Potrait* atau *Vertikal*. *Banner* adalah bentuk penyederhanaan dari Baliho (<http://kuickdisplay.com/prods.php>). Ukuran : 70 x 90 cm (posisi berdiri dibantu oleh *sterofoam*).





Gambar 7 Banner

5. Poster

Poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf diatas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat.

Spesifikasi ukuran poster:

- ukuran: 42.0 cm x 29.7 cm (A3)
- Bahan Art Paper 210gr



Gambar 8 Poster

6. Stiker

Media ini sebagai media pendukung dalam mengenalkan dan mengingatkan brand.

Spesifikasi ukuran stiker:

- ukuran: 7cm x 7cm
- kertas: Stiker Glossy Duratac



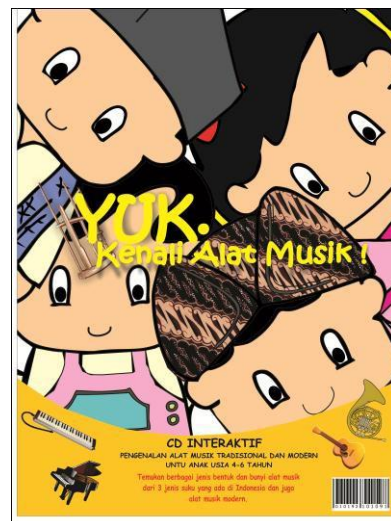
Gambar 9 Stiker

7. Hanging Display

Sebagai media pendukung yang mempunyai nilai dalam pengenalan dan informasi yang sederhana dari produk yang dipromosikan.

Spesifikasi ukuran *hanging display*:

- ukuran: 29,7 cm x 21 cm (A4)
- kertas: art paper 310gr (2muka)



Gambar 10. CD Interaktif

7. Display CD

Sebagai media pendukung yang mempunyai nilai dalam mempromosikan produk.





**Gambar 11. Display CD Media Interaktif**

*Intro/Preload* adalah animasi pembuka sebelum masuk pada menu utama dalam sebuah media interaktif. Animasi atau video tersebut tidak berdurasi panjang hanya sekitar 30 detik hingga 60 detik. *Intro* adalah halaman depan sebuah media interaktif sebelum kita masuk kedalam halaman konten atau isi.

Konsep desain *intro* terdapat judul media interaktif dan tombol masuk menuju menu utama. Dengan *background* langit- langit.



**Gambar 12. Desain Intro**

**Musik / instrument / Backsound**

*Sound* dipakai untuk pemanis pada media interaktif. Format *sound* adalah mp3 dan wav. Dengan berupa lagu yang terus mengalun selama media interaktif dijalankan, namun lagu yang dimainkan tergantung pada tempat dan kondisi media interaktif.

Adapun sound hasil *dubbing* yang mengeluarkan suara anak, ketika *user*

mendekatkan anak panah ke *button*. *Sound effect* dan *instrument* dipakai untuk *button* alat-alat musik itu sendiri. Sedangkan untuk *backsound* menggunakan lagu *instrument* ceria anak-anak yang berjudul “Yuletide Rock”.

Link  
Bahasa pemograman *actionscript* 2.0. *Actionscript* adalah pemograman yang digunakan oleh *software* Adobe Flash CS.5 untuk mengendalikan objek-objek ataupun *movie* yang terdapat dalam Flash.

Adobe Flash CS.5  
Adobe Flash CS.5 digunakan untuk membuat gambar *vector*, *animasi*, gambar yang sangat menarik, atau untuk membangun *situs web* yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang andal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada situs web, CD interaktif.

Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, *games*, *navigasi* pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif. Dalam Flash terdapat teknik-teknik pembuatan *animasi*, fasilitas *actionscript*, *filter*, dan pemasangan *video* lengkap dengan fasilitas *playback* FLV.

CorelDraw X5  
Coreldraw X5 merupakan program grafis yang berbasis *vector* dan salah satu aplikasi grafis yang sangat populer di kalangan desainer grafis. Salah satu keunggulan dari Corel Draw adalah mudah dipelajari dan memiliki fasilitas yang lengkap. Hasil karya desain grafis yang dihasilkan menggunakan Corel Draw tidak kalah dibandingkan dengan hasil desain grafis dari aplikasi lain (Kristiawan Soegijanto, 2011).



**Gambar 13. Desain**

## Adobe Soundbooth CS.5

Adobe Soundbooth adalah *editor audio* digital yang ditujukan untuk profesional kreatif yang tidak mengkhususkan diri pada *audio* atau orang yang membutuhkan program pengeditan sederhana dan tidak memerlukan fitur lengkap seperti pada Adobe Audition (MSL, Atep. 2012. “Cartoon Guide”).<sup>2</sup>

## Hardware yang digunakan

Selain menggunakan *software*, dalam perancangan media interaktif ini juga menggunakan *hardware*. *Hardware* yang digunakan untuk media interaktif ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor : Intel ® Core™ i3 CPU M 330 @2.13GH 2.13GHz.
2. Installed Memory (RAM) : 2.00GB (1.87 GB usable)
3. System type : 32-bit Operating System
4. Operating System : Windows7 Ultimate

## Interface Desain

*Interface* adalah menjadi pengantar *konten* atau isi dengan *user*, yang menjadi proses antara *input* dan *output* dalam media interaktif. Sebuah *user interface* yang baik dapat dimengerti oleh penggunaannya tanpa harus membaca manualnya atau dilatih terlebih dahulu.

### 1. Interface Utama

Konsep *interface* utama setelah *intro* terdapat judul media yang akan dibahas dan *button next* berbentuk drum menuju menu utama, “Yuk, Kenali Alat Musik!”. Dengan munculnya dua tokoh di *interface* utama yang mengeluarkan suara “Yuk, Kenali Alat Musik!” seolah-olah mengajak *user* untuk mulai memainkan media interaktif ini.

Dari media interaktif ini untuk backgroundnya menggunakan tema yang *fullcolours*.

## Interface Menu

Konsep *interface* menu masih terdapat karakter tokoh dua anak, yaitu anak laki-laki dan perempuan yang memegang sebuah papan yang bertuliskan sub menu. Didalam *interface* menu utama terdapat dua tombol sub

menu yaitu, “ Tradisional dan Modern”. Dalam menu Tradisional terdapat tiga sub menu yaitu, Sunda, Jawa dan Betawi. Menu kedua yaitu modern yang terdapat lima jenis alat musik seperti gitar, piano, biola, harmonika, dan saxofon.



Gambar 14 Konsep Interface

## Interface SubMenu

Konsep *interface* sub menu tradisional menampilkan menu dan isi dari sub menu, terdapat tiga sub menu, yaitu Sunda, Jawa, Betawi. Terdapat *button* peta dan *keluar* di setiap sub menu. Sedangkan untuk Modern hanya satu sub menu. Pada *button* peta terdapat satu sub menu, yaitu *games* tebak bunyi.



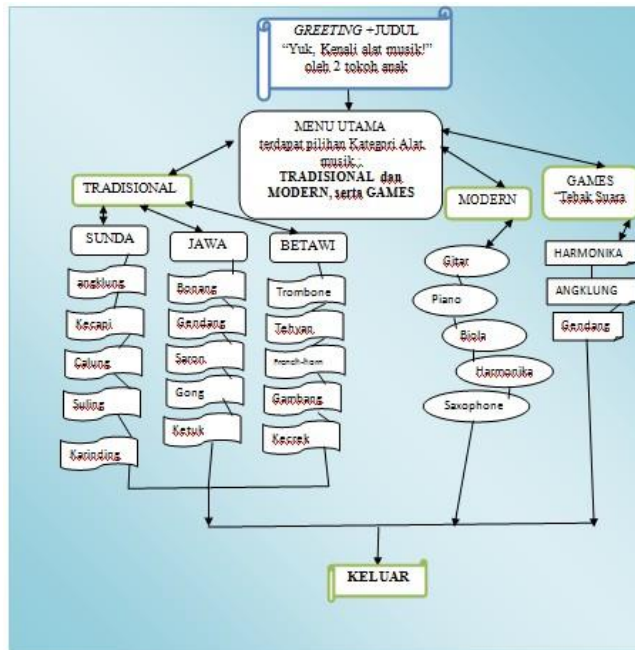
**Button**

Button ini digunakan untuk interaksi antara user dengan media yang digunakan. Button mempunyai peranan penting dalam interface media interaktif, karena media interaktif merupakan salah satu alat yang menghubungkan layer interface menu. Setiap interface mempunyai sejumlah button dengan fungsi masing-masing.

Desain button dalam media interaktif didesain sederhana namun menarik sesuai dengan anak TK.



**Alur Desain Interaktif**



**Biaya Kreatif**

### 1. Media Interaktif

Tabel 3. Biaya media interaktif

No	Nama Barang	Spesifikasi	Harga Satuan	Jumlah
1	Animasi	1 menit	1.500.000	Rp. 1.500.000
2	Interaktif	1menit	1.500.000	Rp. 1.500.000
3	Dubbing Karakter	1menit	500.000	Rp. 500.000
<b>TOTAL</b>				<b>Rp. 3.500.000</b>

### 2. CD Media Interaktif

Tabel 4. Biaya CD media interaktif

No	Nama Barang	Ukuran	Spesifikasi	Harga Satuan	Jumlah
1	CD	12 x 12 cm	10keping	4000	Rp. 40.000
2	Cetak Label CD	11.7 x 11.7 cm	10lembar	5000	Rp. 25.000
3	Kemasan CD	27.5 x 18.5 cm	10lembar	15000	Rp. 150.000
4	Cetak Cover CD	12 x 12 cm	10lembar	5000	Rp. 50.000
5	Case CD	27.5 x 18.5 cm	5 Case	3000	Rp. 15.000
6	Display CD		1 Case	70.000	Rp. 70.000
<b>TOTAL</b>					<b>Rp.350.000</b>

### 3. Media Pendukung

Tabel 5. Biaya media pendukung

No	Nama Barang	Ukuran	Spesifikasi	Harga Satuan	Jumlah
1	Stiker	7 x 7 cm	5 lembar	13.000	Rp. 65.000
2	Banner	90 x 70 cm	1 lembar	40.000	Rp. 40.000
3	Hanging display	21.0 x 29.7 cm	10 lembar	20.000	Rp. 200.000
4	Poster	42.0 x 29.7 cm	5lembar	10.000	Rp. 50.000
<b>TOTAL</b>					<b>Rp. 355.000</b>

### 4. Total Biaya

- Media Interaktif : Rp. 3.500.000
- Cd interaktif : Rp. 350.000
- Media pendukung : Rp. 355.000

---

- **TOTAL** : **Rp.4.205.000,-**

## V.

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Sebagaimana kita tahu sebagian besar anak cenderung malas membaca buku pelajaran, mereka lebih senang jika buku yang

mereka baca lebih menarik, *fullcolours*, dan bergambar yang mereka sukai. Musik salah satu media yang sangat digemari setiap kalangan, baik orang tua, remaja, juga anak-anak. Melalui musik biasanya anak-anak lebih cepat belajar dan memahami. Usia anak merupakan usia yang mengembangkan kepekaan mereka terhadap pendengaran melalui musik.

Karena hal tersebut, penulis memutuskan untuk merancang media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern. Media yang dipilih adalah CD interaktif, karena CD interaktif kayak akan unsur multimedia, dan alat musik menimbulkan bunyi, maka CD interaktif menjadi media yang tepat. Media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih *fun*, karena didalamnya terdapat berbagai desain yang menarik, suara, juga gambar-gambar *animasi/ilustrasi*. Selain CD media interaktif terdapat produk pendukung, yaitu (1) *hanging display*, (2) *banner*, (3) *stiker*. Adapun kemasan produk yang didesain lebih 3 dimensi atau bergaya *pop-up*, agar anak lebih menarik untuk melihatnya. Media interaktif ini ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun yang sedang ingin mengenal dan membutuhkan pengetahuan baru untuk dunianya

### Saran

Saran yang dapat digunakan untuk menyempurnakan media interaktif pengenalan alat musik tradisional dan modern yang memanfaatkan Tugas Akhir ini, khususnya Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Bina Sarana Informatika. Tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya, karena terbatasnya waktu dan kurangnya keahlian penulis terhadap bidang *animasi* yang ada hubungannya dengan judul Tugas Akhir ini.

Penulis banyak berharap para pembaca memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis demi sempurnanya Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi penulis pada khususnya juga para pembaca pada umumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Bakar, M.Naufal Zharif. 2008. "Mengenal Seni Musik Nusantara". Widya duta. Surakarta  
 Banoe, Pono. 2006. "pengantar pengetahuan alat musik (Kamus Musik)". CV Baru. Jakarta.  
 Ekosusilo, Madyo dan Krisnadi D.S. 1993. "metoda khusus pengajaran seni musik di SD". Effhar Publishing. Semarang.  
 Kusrianto, Adi. 2009. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Andi. Yogyakarta.  
 Masri, Andri. 2010. "Strategi Visual".Jalasutra. Yogyakarta.

MSL, Atep. 2012. "Cartoon Guide". Andi.Yogyakarta.  
 Parto, Suhardjo. 1996. "Musik Seni Barat".Pustaka Pelajar. Yoga  
 Prof. Dr. Arikunto, Suharsimi. 2010."Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Rineka Cipta. Jakarta.  
 Prof. Dr. Miasro, Yusuf Hadi.Msc. 2004. "menyelami benih teknologi pendidikan". Perdana Media. Jakarta  
 Prof. Dr. Surya, H.Mohaman. 2004. "psikologi pembelajaran & pengajaran". Pustaka Bani Quraisy. Bandung.  
 Rustan, Surianto. 2008. "layout dasar dan penerapannya". Gramedia Pustaka. Jakarta.  
 Ruswandi, Tardi. 2008. "bahan ajar kecapi sitter". Sunan Ambu Press. Bandung  
 Sabri, Ahmad. 2005. "strategi belajar mengajar micro teaching. Quantum teaching." Jakarta  
 Sanyoto, Sudjiman ebd. 2009. "nirmana(elemen-elemen seni &desain)". Jalasutra. Yogyakarta.  
 Sarwono, Jonathan. Dkk. "Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual". Andi. Yogyakarta.  
 Setiati, Eni.dkk. 2002. "EnsiklopediaJakarta". Lentera abadi. Jakarta  
 Setya, Gusti. 2008. "Page Design using Adobe InDesign". Informatika. Bandung  
 Supriyono, Rakhmat. 2010. "Desain Komunikasi Visual teori &aplikasi". Andi. Yogyakarta.  
 Tim Bina Karya Guru. 2006. "Seni Budaya dan Keterampilan (untuk Sekolah Dasar Kelas IV)". Erlangga. Jakarta  
 JURNAL  
 Hasanatan, Holmer Suhendra. 2008. "perancangan media interaktif belajar bahasa inggris untuk anak usia 6-8 tahun (our house)". Tugas Akhir-FSRD. Universitas ARS Internasional.  
 Masunah, Juju. Dkk. 2003. "angklung di Jawa Barat sebuah perbandingan". P4ST UPI. Bandung.  
 Rahmanto, Adimas Heri Setiyo. 2007. "buku ilustrasi sebagai media komunikasi dan informasi tentang bencana untuk anak- anak". Tugas Akhir-FSRD. Universitas ARS Internasional.

### INTERNET

Pramesti, Indrias Puji. 2010. "Pembuatan CD Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Flash". Jurnal Tugas

Akhir-FMIPA. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.  
(Diunduh tanggal 14 Juni  
2013: 01:31 wib)

Pariipurna, Bagus. 2013. "*Pembuatan CD Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Kelas VIII SMP Muhammadiyah3 Depok Sleman Yogyakarta*". Jurnal Tugas Akhir-AMIKOM-Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Yogyakarta. (Diunduh tanggal 14 Juni 2013: 01:29 wib)

Putra, GD Lingga. 2011. "*Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Promosi SD Saraswati2 Denpasar*". Jurnal Tugas Akhir-FSRD. Institut Seni Indonesia Denpasar. (Diunduh tanggal 14 Juni 2013: 14.00 wib)

Sukotjo. 2009. "*Musik Gambang Kromong dalam Masyarakat Betawi di Jakarta*". Jurnal Disertasi-Program Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta. (Diunduh tanggal 05 Juli 2013: 14.37 wib)