

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KEJAYAAN KERAJAAN PAKUAN PAJAJARAN

Rali Setiadi

Universitas BSI Bandung, ralisetiadi@bsi.ac.id

ABSTRACT

In West Java, the opportunity for kids to get knowledge history of the ancestors is very rare, And then how to give back the values of nationalism among the young generation in West Java traced back to the issue of preservation and continuation of the nation's history, and how to preserve the story of Pakuan Pajajaran and be continue to the next generation. Until this study, the authors tried to make design of interactive multimedia Kingdom of Pakuan Pajajaran characteristics and identity of wisdom local culture of Sunda. as a means of introduction to the history of the primary school students. With illustrations of authors try to explain and tell the history of the present, in order to provide moral message contained within the history.

Keywords: *Multimedia, Interactive, History, Pakuan Pajajaran.*

ABSTRAK

Di Jawa Barat kesempatan anak-anak untuk mengenal sejarah leluhur sangat jarang, Bagaimana mengembalikan nilai nasionalisme dikalangan generasi muda di Jawa Barat dirunut kepada persoalan pelestarian dan penerusan sejarah bangsa, lalu bagaimana melestarikan kisah Pakuan Pajajaran serta diteruskan turun temurun kepada generasi berikutnya. Melalui penelitian ini, penulis mencoba merancang multimedia interaktif Kerajaan Pakuan Pajajaran ciri khas identitas lokal Tatar Sunda. sebagai sarana pengenalan sejarah pada siswa sekolah dasar. Dengan ilustrasi penulis mencoba memaparkan dan menceritakan sejarah yang ada, guna memberikan pesan moral yang terkandung dalam sejarah tersebut.

Kata kunci: Multimedia, Interaktif, Sejarah, Pakuan Pajajaran

PENDAHULUAN

Multimedia Interaktif adalah salah satu media hasil implementasi dari multimedia, hamper semua konten multimedia terdapat dalam satu keping CD (*compact disk*) yaitu berupa gambar, video, animasi, tulisan, dan suara. Dengan pemberian pentunjuk dalam media tersebut membantu untuk menelusur ke bagian-bagian yang diinginkan membuat orang-orang menjadi lebih mudah mencari dan mendalami materi (Ahmad Musyyafak, 2014:1).

Pada era kejayaannya Pakuan Pajajaran adalah salah satu kerajaan yang memiliki benteng pertahanan kokoh serta memiliki kekuatan tempur darat sangat kuat yang disegani dan ditakuti oleh kerajaan-kerajaan (Saleh Danasasmita, 2014:57), yang berada di tanah Sunda. Bahasa dan budaya merupakan salah satu nilai

kebanggaan yang didapat dari pencapaian kerajaan Pakuan Pajajaran pada masa lalu. Bahasa dan budaya kerajaan Pakuan Pajajaran mempunyai nilai yang sangat berharga jika masyarakat Jawa Barat mau mempelajari dan mengenal sejarah tersebut. Sejarah dapat mempersatukan kita, sejarah bukan sekadar nama dan tanggal, tetapi menyangkut penilaian, kepedulian dan, kewaspadaan.

Menurut Ajip Rosidi, sejak Indonesia merdeka, pemerintah tidak pernah memberi kesempatan pada anak-anak suku Jawa atau Sunda, misalnya, untuk mengenal budaya yang luhur. Bahkan pendidikan sekolah-sekolah tidak menghubungkan para siswa dengan kekayaan bahasa dan budaya mereka masing-masing. (Liputan6:2015).

Dalam pembelajaran sejarah, banyak hal yang dapat dibantu dengan hadirnya teknologi multimedia interaktif, tampilan menarik dan petunjuk yang tidak membingungkan diharapkan menjadi daya tarik sendiri dalam menarik minat pemakainya terutama siswa-siswa tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, masalah yang dapat penulis rumuskan, diantaranya:

1. Bagaimana merancang dan membuat multimedia interaktif kerajaan pakuan pajajaran yang menarik dengan ciri khas dan identitas kearifan budaya lokal Tatar Sunda?
2. Bagaimana mengembalikan nilai nasionalisme bangsa dikalangan generasi muda dirunut pada persoalan pelestarian dan penerusan sejarah bangsa?
3. Bagaimana melestarikan kisah Pakuan Pajajaran serta diteruskan turun temurun kepada generasi berikutnya?

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya multimedia interaktif yaitu gabungan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi dan video yang dapat dikontrol oleh penggunaannya. Disini pengguna dapat memilih informasi mana yang akan dipilih sesuai dengan kehendak mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan perancangan mengenai multimedia interaktif untuk memperkenalkan sejarah kerajaan pakuan kepada masyarakat Jawa Barat sehingga masyarakat tertarik mempelajari sejarah tersebut. Adapun judul tugas akhir yang diambil adalah **“Perancangan Multimedia Interaktif Kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran Sebagai Sarana Pengenalan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar”**

KAJIAN LITERATUR

Multimedia

Menurut Tri dan Hanif istilah multimedia berasal dari 2 buah kata yaitu multi dan media, kata multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berinteraksi dan berinteraksi¹. 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.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka penulis mengambil simpulan bahwa multimedia adalah, gabungan beberapa unsur media-media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang digabungkan menggunakan media komputer sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis dalam suatu *file digital*.

Menurut Munir, pengertian interkatif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user/pengguna produk*) dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam format *file* tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara *software/aplikasi* dengan penggunaannya.

Interaktif

Pengertian Interaktif dalam multimedia menurut Nadia Sumana Putri, yaitu gabungan dari dua suku kata, etimologis pengertian komunikasi berasal dari bahasa latin *communicatus* yang berarti berbagi. Sementara interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti bersifat saling melakukan aksi, antarhubungan, saling aktif.

Sehingga komunikasi Interaktif dapat diartikan sebagai proses pertukaran informasi antara komunikan dan komunikator secara langsung dengan melibatkan media interaktif. Media interaktif yang dimaksud adalah alat yang membantu proses komunikasi tersebut. Contoh media interaktif yang sering digunakan adalah telepon, internet, sosial media, radio, dan lain sebagainya.

Jadi Interaktifitas dalam multimedia menurut penulis adalah, sebuah komunikasi antara pengguna/audien yang berinteraksi dengan program aplikasi dan sekaligus dapat mengontrol aplikasi tersebut. Aplikasi informasi interkaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif menurut Mussyafak adalah salah satu media hasil implementasi dari multimedia, hampir semua konten multimedia terdapat dalam satu keping CD yaitu berupa gambar, video, animasi, tulisan, dan suara. Dengan pemberian penunjuk dalam media tersebut membantu untuk menelusur ke bagian-bagian yang diinginkan membuat orang-orang menjadi lebih mudah mencari dan mendalami materi. Oleh karena itu, terjadi interaksi antara orang yang menjalankan CD multimedia interaktif dengan program yang ada pada materi tersebut.

Pengertian Multimedia Interaktif menurut Hofstetter adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio* dan gambar bergerak (animasi dan video) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Berdasarkan definisi tersebut maka penulis mengambil simpulan bahwa pengertian multimedia dan interaktif atau multimedia interaktif tersebut adalah, suatu tampilan multimedia yang dirancang dan di komposisikan oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan secara tepat dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain.

Kerajaan Pakuan Pajajaran

Mengutip pada buku karya Saleh Danasasmitha dalam Mencari Gerbang Pakuan, 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 Pakuan Pajajaran.

Kerajaan Sunda merupakan kerajaan yang berbentuk federal yang membawahi kerajaan-kerajaan kecil yang dipimpin oleh raja-raja kecil. Di antaranya adalah Sangiang, Saunggalah, Sindangkasih, Banten, Cirebon, Galuh, Kawali, dan Pakuan. Hanya tiga kerajaan yang disebut terakhir inilah yang pernah menjadi pusat atau ibu kota Kerajaan Sunda. Pusat atau ibu kota Kerajaan Sunda memang berpindah-pindah. Mengenai Kerajaan Pakuan Pajajaran sendiri sudah berdiri sejak awal abad ke-8. Pendirinya adalah Maharaja Tarusbawa (identik dengan nama Tohaan di Sunda). Keterangan ini didasarkan pada sejumlah sumber, yaitu Koropak 406, Carita Parahiyangan, Pransasti Canggal, dan naskah lontar MSA.



Gambar 1

Peta Bogor Legenda

Sumber: Saleh Danasasmitha, *Mencari Gerbang Pakuan* (Bandung:Kiblat Buku Utama, 2014), hlm. 49.

Menurut catatan perjalanan Tome Pires di tahun 1513 (Cortesao, 1994), Kerajaan Sunda diperintah dengan adil, penduduknya menarik, ramah-tamah, sehat-sehat, dan jujur. Ibu kota kerajaan yang disebutnya *dayo (dayeuh)* terletak sejauh dua hari perjalanan dari pelabuhan kalapa (Jakarta). Rumah-rumah di ibu Kota serba indah dan besar, umumnya terbuat dari kayu dan palem. Istana raja dikelilingi

oleh 330 buah pilar yang masing-masing sebesar tong anggur dan tingginya kira-kira 9 meter, setiap puncaknya diberi ukiran.

Tome Pires juga menyebut Kerajaan Sunda Pakuan Pajajaran sebagai negara para kesatria dan negara maritim. Para pelaut Sunda berlayar ke berbagai negeri hingga ke Kepulauan Maladewa. Komoditas perdagangan yang paling utama adalah beras yang mencapai jumlah 10 *jung* (ukuran kapal besar Cina) dalam setahun, lada 1.000 *bahar* setahun, kain tenun diekspor ke malaka. Disebutkan pula sayuran dan daging sangat melimpah di pasar dan *tamarin* (asam), menurut penuturannya cukup untuk mengisi seribu kapal.

Komoditas impor yang terutama adalah tekstil halus dari Cambay dan kuda dari Pariaman yang mencapai jumlah hampir 4.000 ekor per tahun, kuda diperuntukkan sebagai alat memenuhi keperluan angkutan umum, angkatan perang, dan berburu yang merupakan kegemaran kaum bangsawan. Dari uraian Tome Pires dapat dipahami jika Kerajaan Sunda sebuah kerajaan yang *agraris* dan maritim yang terkesan subur, makmur serta berjaya. Apabila dihitung menurut tahun kunjungannya (1513 M), kiranya gambaran keadaan Kerajaan Sunda Pakuan Pajajaran itu memang berlaku sekitar masa pemerintahan Sri Baduga Maharaja (1482-1521 M).

Maharaja Tarusbawa (669-723). Kerajaan ini mencapai kejayaannya pada masa Sri Baduga Maharaja berkuasa (1482-1521). Dalam tradisi Cirebon, Sri Baduga identik dengan Prabu Siliwangi. Masa mudanya bernama Jayadewata. Ia adalah cucu dari Prabu Wastukencana (1371-1475) yang bertakhta di Galuh, daerah yang kini termasuk Kabupaten Ciamis. Wilayahnya kekuasaannya sangat luas, meliputi hampir separuh Pulau Jawa. Sebelum meninggal, Wastukencana membagi wilayahnya kepada kedua orang putranya yang masing-masing dibatasi oleh sungai Citarum.

Kerajaan Sunda yang terletak di barat diserahkan kepada Susuktunggal (1382-1482). Kerajaan Galuh yang berada di timur sungai Citarum diserahkan kepada Dewaniskala (1475-1482). Ia memilih pusat pemerintahan di Kawali, kedua bersaudara yang berasal dari lain ibu itu hampir saja terlibat konflik karena Dewaniskala melanggar pantangan berat. Perselisihan itu berhasil diakhiri setelah keduanya sepakat turun takhta.

Takhta Galuh diserahkan kepada Jawadewata dengan gelar Prabu Dewataprana. Kareana menikah dengan Ketring Manik Mayang Sunda, putri Susuktunggal, untuk kedua kalinya dia dinobatkan menjadi Raja Sunda dengan gelar Sri Baduga Maharajadiraja. Praktis sejak itu kedua kerajaan yang sebelumnya terpisah berhasil dipersatukan kembali.

Sebagaimana mertuanya, Sri Baduga memilih Pakuan sebagai pusat pemerintahannya. Dalam *Babad Pajajaran* disebutkan, wilayah Pakuan terbagi dua, yakni *dalem kitha* (kota dalam) dan *jawi kitha* (kota luar). Secara keseluruhan, lokasi keratonnya tidak dilindungi oleh tembok benteng buatan sebagaimana Keraton Mataram dan keraton lain pada umumnya. Meski demikian, Benteng Pakuan tidak kalah tangguh. Kota ini diapit oleh dua sungai besar, Ciliwung dan Cisadane yang di bagian tengahnya mengalir sungai Cipakancilan.

Selain sungai-sungai yang mengapitnya, Pakuan dikelilingi benteng yang memanfaatkan keadaan lingkungan alam sekelilingnya berupa tebing-tebing curam yang terdapat di tiga sisinya. Kecuali salah



Gambar 2

Peta Sunda Legenda

Sumber: Great Sunda, "Sri Baduga Maharaja", <https://greatsunda.wordpress.com/tag/sri-baduga-maharaja/>, Juli 2015

Kota Pakuan, menurut historiografi Sunda, dijadikan pusat Kerajaan Sunda oleh

satu sisi di bagian tenggara yang merupakan lahan datar. Benteng-benteng di kampung Lawang Gintung dan Bantar Peuteuy. Menurut Saleh Danasasmita, terletak pada tebing Kampung Cincau yang menurun terjal ke arah ujung lembah Cipakancilan.

Akan tetapi, benteng yang kokoh bukanlah jaminan sebuah negara bisa tetap dipertahankan. Sejarah Kerajaan Sunda Pajajaran mewariskan pelajaran berharga bagi para pengelola negara yang sedang berkuasa. Kerajaan ini mengalami kemunduran sepeninggal Sri Baduga dengan munculnya kekuatan baru kekuatan baru dari Cirebon yang dibantu Demak dan Banten yang bercorak Islam. Kerajaan Cirebon dan Banten sebenarnya masih memiliki darah dengan Kerajaan Sunda Pajajaran.

Kerajaan Sunda Pajajaran mengalami kemunduran sejak Surawisesa digantikan oleh Ratu Sakti (1543-1551). Dibawah kepemimpinan Ratu Sakti, nasib rakyat diabaikan. Yang dipentingkan hanya kesenangan pribadi. Penulis naskah kuno *Carita Parayangan* menyindir tajam “*Aja timut de sang kawari polah sang nata*”. Artinya, janganlah ditiru kelakuan raja ini oleh mereka yang kemudian menggantikan.

Ratu Sakti digantikan oleh Prabu Nilakenda (1551-1567). Namun, selama 16 tahun berkuasa keadaannya sudah sedemikian parah. Korupsi dan penyelewengan merajalela. Karena salah urus, tanah Sunda yang subur hanya mengakibatkan kemelaratan dan kelaparan bagi rakyatnya. *Wong huma darpa mamangan, tar igar yan tan tan pepelakan* (petani menjadi serakah akan makaan sehingga mereka tidak merasa tentram jika tidak menanam sesuatu). Korupsi dan penyelewangan merajalela.

Dalam keadaan seperti itu, nasib pemerintahannya dipertaruhkan dengan membangun proyek-proyek mercusuar seperti memperindah istana berhiaskan emas. Tiap saat raja mabuk-mabukan. Penulis *Carita Parahyangan* melukiskan kehancuran dengan kalimat singkat “*Itulah bunga pralaya yang disebut zaman kali atau kaliyuga*”. Zaman *pralaya* adalah zaman kehancuran. Kerajaan Sunda

Pajajaran hancur pada tahun 1597, pada akhir masa pemerintahan Ragamulya Suryakencana (1567-1579). Namun, hal itu terjadi bukan karena serbuan Banten, Demak dan Cirebon yang sebelumnya sudah beberapa kali gagal. Ketika pasukan itu berhasil memasuki Pakuan, keratonnya sudah kosong ditinggalkan oleh raja dan pengikut setianya. Orang-orang Sunda mengobati kesedihannya dengan kalimat singkat: “*Pajajaran tidak menghilang, tapi ngahyang*”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif. Ada beberapa tahapan yang digunakan dalam proses metode analisis data kualitatif diantaranya dengan mengorganisasikan data-data yang tersedia yang dilanjutkan dengan pengelompokan berdasarkan kategori, tema dan jawaban. Kemudian menguji asumsi atau permasalahan yang ada terhadap data lalu mencari alternatif penjelasan bagi data Marshall dan Rossman dikutip dalam Kabalmay, selanjutnya menuliskan hasil penelitian. Metode analisis yang digunakan adalah pendekatan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian Deskriptif ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian.

Penulis menggunakan tiga metode yang akan dipakai dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara

Pencarian data dengan mengambil kutipan dari wawancara dengan para ahli di bidangnya yaitu sejarah dan multimedia interaktif, sangat membantu dalam mendalami dan memahami sejarah dan juga multimedia interaktif

2. Kajian Pustaka

Pengumpulan data dengan mengambil kutipan dari beberapa buku yang dijadikan referensi, untuk menjelaskan suatu tulisan dan menjelaskan kajian teori yang digunakan. Diantaranya

adalah buku-buku tentang sejarah Pakuan Pajajaran, Prasasti Batutulis, multimedia interaktif, desain komunikasi visual dan lainnya.

3. Pencarian *Online*

Pencarian melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Dalam penelitian ini data yang dicari secara *online* adalah artikel-artikel multimedia dan juga sejarah Jawa Barat.

PEMBAHASAN

Untuk menjawab permasalahan, yang dilakukan dalam merancang sebuah multimedia interaktif adalah dengan menggabungkan kisah-kisah sejarah berupa teks dan ilustrasi, yang digambarkan dengan gaya gambar *cartoon* dengan warna mencolok dan menceritakan kisah-kisah sejarah kerajaan Pakuan Pajajaran yang diambil dari buku-buku sejarah dan sumber artikel *online* yang sebelumnya sudah ada, dan sudah pernah diteliti oleh para ahli sejarah. Penyajian karakter yang akan dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan kepala, tangan, maupun kaki.

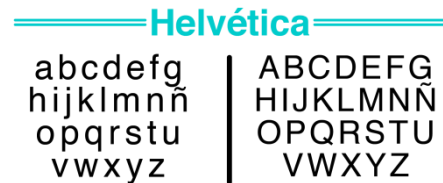
Namun dalam penggambarannya akan berbeda dengan penggambaran pada umumnya karena target dari multimedia interaktif sendiri adalah anak-anak. Pada bagian tampilan *background* akan disesuaikan dengan latar cerita itu sendiri, karena latar dari pembahasan sejarah ini berbeda-beda.

Elemen Multimedia

Green dan Brown memaparkan ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu teks, grafik, *audio*, video, dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan menyinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, *audio*, video, dan interaktivitas. Selain itu, interaktivitas juga merupakan bagian dari elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia. Bagian-bagian yang terdapat pada multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

1. Huruf

Huruf yang dipilih untuk tampilan *intro* dan isi konten materi adalah jenis keluarga huruf *Helvetica*. Jenis huruf ini digunakan karena mempunyai kesan kreatif tidak kaku dan memiliki tingkat keterbacaan mudah. Pemilihan huruf ini pada tampilan *intro* mempunyai tujuan agar *audien* mudah dalam membaca isi dari materi, tidak formal, dan tidak membosankan agar pengguna bisa menyerap informasi atau ilmu yang terkandung di dalamnya.

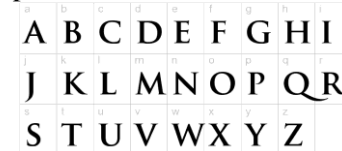


Gambar 3

Huruf *Helvetica*

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015.

Jenis huruf yang terdapat pada logo Pakuan Pajajaran menggunakan jenis huruf Trajan yang dimodifikasi sesuai kebutuhan, berkesan klasik, dan gagah. Sesuai dengan tema dan tokoh yang diangkat pada materi multimedia interaktif



Gambar 4

Huruf *Trajan*

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

2. Suara

Penyampaian sebuah informasi yang disertai desain grafis dan teks yang menarik, tetapi terasa hampa dan kurang menarik tanpa adanya suatu narasi atau musik yang menyertai dan menjelaskan informasi yang disampaikan. Berikut ini suara yang digunakan pada multimedia interaktif Pakuan Pajajaran menggunakan format *MP3* dan *wave*.

- a. Suara latar mayoritas menggunakan musik atau lagu dengan tema tradisional karena sesuai dengan tema dari materi.

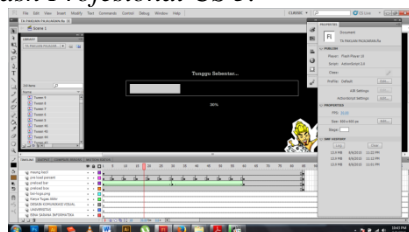
- b. Suara latar pembantu menggunakan suara latar yang terkesan menyenangkan dan membangun semangat. Tujuannya adalah menstimulasi *audien* agar tidak merasa bosan dan jenuh. Selain itu, untuk membantu multimedia interaktif itu sendiri agar tidak monoton.
- c. Suara tombol jenis suara berkesan menyenangkan. Hal tersebut bertujuan agar pada saat *audien* menjalankan aplikasi tersebut tidak membosankan.

3. Grafik

Grafik disusun dari bangun-bangun grafis seperti garis, persegi panjang, *ellipse* dan sebagainya. Grafis 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 karena menjadi lebih baik, menarik perhatian, dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar dapat mengungkapkan seribu kata. Akan tetapi, itu hanya berlaku ketika kita dapat menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya.

4. Animasi

Multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Animasi yang penulis gunakan untuk karya ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS 5*.



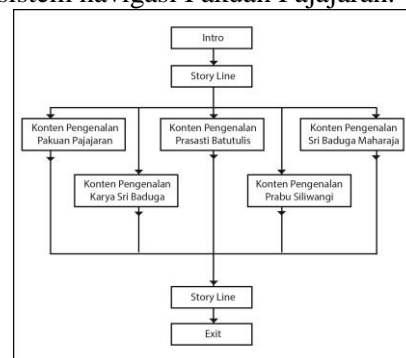
Gambar 5

Animasi *Adobe Flash Professional CS 5*
 Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

5. Interaktivitas

Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengizinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut 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 non *linear* terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

Di dalam suatu perancangan multimedia interaktif, kemudahan navigasi dalam penggunaan sangatlah penting agar *user* dapat dengan mudah dan tidak terdapat kesulitan dalam pemakaian. Berikut adalah skema sistem navigasi Pakuan Pajajaran.



Gambar 6

Navigasi Multimedia Interaktif Pakuan Pajajaran

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

Interface Desain

Tujuan sebuah *user interface* adalah mengomunikasikan *fitur-fitur* sistem yang tersedia agar *user* mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Meski pada umumnya panduan *user interface* menyarankan agar *ikon* tidak diberi tulisan agar tetap mandiri dari bahasa, sedangkan elemen *user interface* lain seperti teks pada tombol, *caption window*, atau teks-teks singkat di sebelah kotak *input* dan tombol pilihan semua menggunakan bahasa. Tanpa bahasa pun kadang *ikon* bisa tidak

jasas maknanya, sebab tidak semua lambang ikon bisa bersifat *universal*.

Desain Logo

Font yang digunakan untuk logo judul Pakuan Pajajaran, adalah *Trajan*. Alasan memakai font ini adalah agar ciri khas klasik bernuansa kerajaan pada zaman moderen dapat tampak, seperti yang telah diketahui jenis keluarga huruf *serif* (huruf berkaki) adalah huruf yang familiar dengan nuansa klasik.

Untuk bentuk sedikit dirubah agar menampilkan kesan lebih gagah, keren dan terlihat lebih moderen agar disukai audien, hal ini sedikit bertolak belakang dengan tema multimedia interaktif itu sendiri yaitu Pakuan Pajajaran, akan tetapi ini adalah sebuah kesengajaan, karena disamping judul yang terkesan ketinggalan zaman itu disisipkan karakter yang moderen.



Gambar 7

Logo Pakuan Pajajaran
Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

Halaman Awal

Halaman awal dalam multimedia interaktif adalah sebuah *cover* depan. Yang fungsinya sama dengan *cover* dalam sebuah buku yaitu sebagai penarik perhatian dari audien.



Gambar 8

Halaman Utama Pakuan Pajajaran
Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

Menu Utama

Menu utama adalah halaman kunci dari multimedia interaktif, yang berfungsi sebagai pembagi *content* atau materi dari multimedia interaktif Pakuan Pajajaran.



Gambar 9

Menu Utama Pakuan Pajajaran
Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

Alur Desain Interaktif

Pembagian Scene

Dalam pembuatan media CD interaktif, proses pertama dalam pembuatan ialah, pembagian isi dari materi Pakuan Pajajaran, untuk dipisahkan dalam setiap satu pilihan cerita atau materi. Bertujuan agar *audience* dapat memilih secara langsung materi yang diinginkan dan anak lebih mudah dalam memahami isi dari materi, dalam CD interaktif ini pembagian materi/cerita dibagi menjadi beberapa bagian berikut.

1. Halaman Awal

Halaman awal dalam multimedia interaktif Pakuan Pajajaran berfungsi sebagai pintu awal untuk menjelajah isi dari multimedia interaktif Pakuan Pajajaran.



Gambar 10

Halaman Awal

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

2. Menu Utama

Menu utama adalah pusat data atau terminal dari multimedia interaktif Pakuan

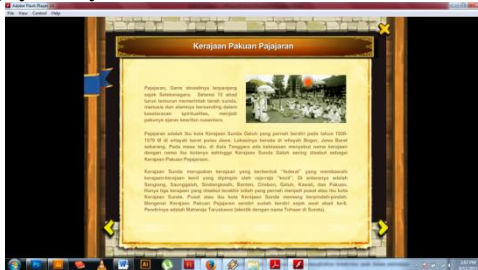
Pajajaran. Semua tombol yang mewakili setiap isi materi terdapat dalam *menu* utama, dan semua materi yang terdapat dalam setiap tombol akan berakhir kembali ke *menu* utama.



Gambar 11
Menu Utama

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

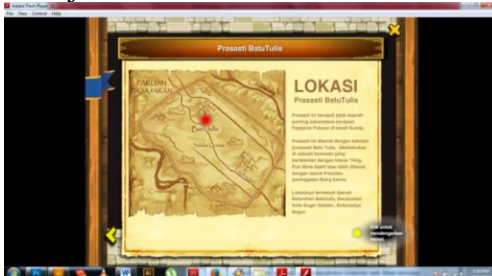
3. Kerajaan Pakuan Pajajaran
Konsep pada menu ini dimaksudkan agar anak lebih mengetahui dan lebih mengenal kerajaan Pakuan Pajajaran. Pada halaman ini menceritakan situasi dan kondisi kerajaan Pakuan Pajajaran pada masa kejayaannya.



Gambar 12
Materi Pakuan Pajajaran

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

4. Prasasti Batutulis
Pada halaman Prasasti Batutulis ini menceritakan lokasi dan juga menerjemahkan dari isi Prasasti Batutulis.



Gambar 13
Materi Prasasti Batutulis

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

5. Pengenalan Sri Baduga Maharaja

Pada halaman ini menjelaskan pengenalan Sri Baduga Maharaja bagi anak sekolah dasar yang dibuat berdasarkan panduan sejarah, yang dikemas lebih menarik bagi anak-anak.



Gambar 14
Pengenalan Sri Baduga Maharaja

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

6. Karya-Karya Peninggalan Sri Baduga Maharaja

Konsep dari halaman karya-karya peninggalan Sri Baduga Maharaja dibuat menyerupai *menu* utama, terdapat tombol berbeda untuk membahas setiap karya yang berbeda, diantaranya;

- 1) Benteng Pakuan
- 2) Parit Pakuan
- 3) Telaga Rena Mahawijaya
- 4) Karya-karya lain



Gambar 15
Karya-Karya Sri Baduga Maharaja

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

7. Mitos Prabu Siliwangi
Halaman ini menceritakan berbagai mitos yang berkembang mengenai Prabu Siliwangi. Lalu halaman tersebut dikonsept dan dibuat dengan ilustrasi yang lebih menarik agar dapat diingat oleh anak-anak sosok dari Prabu Siliwangi yang gagah berani.



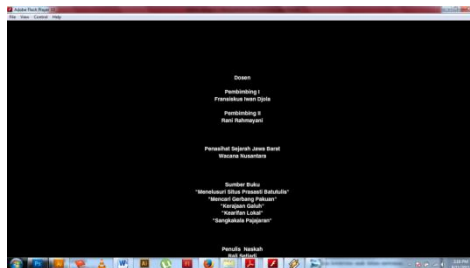
Gambar 16

Mitos Prabu Siliwangi

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

8. Penutup

Halaman terakhir dari multimedia interaktif Pakuan Pakuan Pajajaran. Halaman tersebut berisikan mengenai ucapan terimakasih dan juga pencantuman nama referensi untuk pembuatan multimedia interaktif ini.



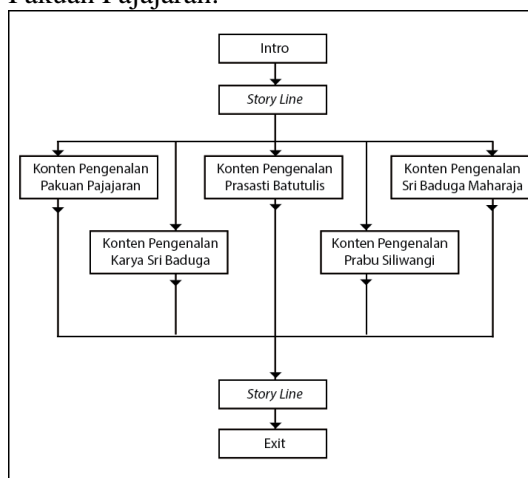
Gambar 17

Penutup

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

Alur Flow Chart Media Interaktif

Alur flow chart adalah salah satu bagian penting dari perancangan multimedia interaktif, flow chart yaitu struktur penentu alur atau arah dari multimedia itu. Ini adalah gambaran dari flow chart yang digunakan oleh multimedia interaktif Pakuan Pajajaran.



Gambar 18

Flow Chart Media Interaktif

Sumber: Data diolah oleh Penulis, Juli 2015

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka ada beberapa simpulan yang dapat penulis kemukakan, yaitu:

1. Mengacu pada beragam sumber buku, artikel, surat kabar, video dan juga cerita-cerita sejarah Pakuan Pajajaran yang berkembang, maka dibuatlah ilustrasi-ilustrasi penggambaran tokoh dan Kerjaan Pakuan Pajajaran yang tidak terlalu jauh dari penggambaran masyarakat. Dengan menggunakan ilustrasi 2D menggunakan warna-warna yang cerah yang secara psikologis lebih disukai anak-anak ditambah lagu-lagu tradisional Jawa Barat yang sangat identik dengan kebudayaan Sunda, dipadu dengan narasi agar terlihat lebih menarik dimata anak-anak.
2. Perlu dibuat adanya pengenalan budaya dan sejarah daerahnya masing-masing, dengan cara menghubungkan sejarah serta budaya lokal dengan sekolah-sekolah dasar agar anak-anak mudah dalam mengenal sejarah daerahnya sendiri. Dengan mengenal dan mengetahui sejarah dan budayanya perlahan dapat mengembalikan nilai-nilai nasionalisme bangsa dikalangan generasi muda.
3. Supaya sejarah Pakuan Pajajaran tidak habis digerus waktu perlu dibuatnya media untuk pelestarian sejarah Pakuan Pajajaran, salah satunya dengan menceritakan kisah Pakuan Pajajaran melalui media, multimedia interaktif dengan menggunakan media berbentuk CD/DVD yang di dalamnya terdapat data yang dapat di pindah kedalam media penyimpanan berupa hardisk atau server, tentu saja data tersebut nantinya dapat dibuka dan dilihat kembali oleh anak atau cucu kita.

Beberapa saran perlu penulis kemukakan sehubungan dengan perancangan multimedia interaktif dan mengenai sejarah Pakuan Pajajaran yang penulis angkat dalam tugas akhir ini, yaitu:

1. Perlunya suatu pendekatan secara menarik dan tidak membosankan untuk mengenalkan sejarah kepada anak, yang dapat dilakukan oleh multimedia interaktif sebagai upaya menumbuhkan kecintaan dan minat mengenang, mencintai dan menghargai kebudayaan lokal khususnya sejarah Pakuan Pajajaran.
2. Perlunya penanaman nilai-nilai sejarah, dan kebudayaan masing-masing daerah sejak usia dini, sebagai upaya menjaga nilai nasionalisme.

Perlunya konsep karya visual yang lebih kreatif dalam perancangan tokoh dan ilustrasi sejarah sehingga mampu membangkitkan kembali gairah menumbuhkan jiwa dan rasa cinta terhadap sejarah dan kebudayaan lokal yang sudah kian terkikis.

REFERENSI

- Adi, Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ar Kus. 2015. "Prabu Siliwangi Dibunuh Kian Santang". Dalam http://www.kompasiana.com/kuswara/prabu-siliwangi-dibunuh-kian-santang_552fa8356ea834910e8b456c. Diunduh Juli 2015.
- Arah, Far. 2015. "BAB III Metode Penelitian". Dalam: <http://www.scribd.com/doc/34921187/BAB-III>. Diunduh Juli 2015.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "KBBi Online". Dalam <http://kbbi.web.id/>. Diunduh Mei 2015.
- BBC. "Tiger". Dalam <http://www.bbc.co.uk/nature/life/Tiger>. Diunduh Juli 2015.
- Bismahadi Gupta, Ega. 2013. "Perancangan Buku Bergambar Prabu Siliwangi" Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Cokroaminoto. 2011. "Metode Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*) dalam Penelitian Kualitatif". Dalam <http://www.menulisproposalphelitian.com/2011/04/wawancara-mendalam-indepth-interview.html>. Diunduh Juli 2015.
- Danasasmita, Saleh. 2014a. *Mencari Gerbang Pakuan*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Danasasmita, Saleh. 2014b. *Menelusuri Prasasti Batu Tulis*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Fallah, Anwar. 2015. "Keemasan Kerajaan Sunda di Bawah Pemerintahan Sri Baduga". Dalam <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbajambi/2015/07/13/keemasan-kerajaan-sunda-di-bawah-pemerintahan-sri-baduga/>. Diunduh Juli 2015.
- Haryanto, Salman. 2015. "Bahasa Dalam User Interface". Dalam http://www.master.web.id/mwmag/issue/02/content/bdt-bahasa_dalam_user_interface/bdt-bahasa_dalam_user_interface.html. Diunduh Agustus 2015.
- Muhsin Z, Mumuh. 2015. "Sri Baduga Maharaja (1482-1521)", e-book, hlm 8. Diunduh Juli 2015.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musyyafak, Ahmad. 2014. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Patton. 2014. "Pengertian Observasi Menurut Para Ahli". Dalam <http://www.duniapelajar.com/2014/08/05/pengertian-observasi-menurut-para-ahli/>. Diunduh Juli 2015.
- Rosidi, Ajip. 2015. "Budaya Tak Hanya Candi Borobudur". Dalam <http://m.liputan6.com/news/read/21787/ajip-rosidi-budaya-tak-hanya-candi-borobudur>. Diunduh Juli 2015.
- Rusdiansyah, Febby. 2014. "Multimedia Interaktif Kawih Kaulinan Barudak Sunda". Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Rusli, Sri Widyastuti. 2012. "Mengapa Kita Harus Belajar Sejarah". Dalam <http://www.kilasinfo.com/2012/10/>

- mengapa-kita-harus-belajar-sejarah.html. Diunduh Juli 2015.
- Soepeno, Dwi. 2015. "Studi Dokumentasi". Dalam <http://www.apb-group.com/studi-dokumentasi/>. Diunduh Juli 2015.
- Sumana Putri, Nadia. 2014. "Perkembangan Teknologi Komunikasi". Dalam <http://komunikasi.us/index.php/course/perkembangan-teknologi-komunikasi/343-serba-serbi-komunikasi-interaktif>. Diunduh Agustus 2015.
- Sumanto. 2015. "Dalam Metode Penelitian Kuantitatif". Dalam: https://www.academia.edu/5319801/Dalam_metode_penelitian_kuantitatif. Diunduh Juli 2015.
- Turindra Prasetyo, Azis. 2015. "Misteri Hilangnya Prabu Siliwangi dan Bukti adanya Pelabuhan Karawang". Dalam http://www.kompasiana.com/turindra/misteri-hilangnya-prabu-siliwangi-dan-bukti-adanya-pelabuhan-karawang_55088295a33311a6482e39a1. Diunduh Juli 2015.
- Wanhar, Wenri . 2015. "Menapaki Rahasia Hilangnya Istana Pajajaran". Dalam <http://www.sorotnews.com/berita/print/menapaki-rahasia-hilangnya.528.html>. Diunduh Juli 2015.
- Yuni Indah, Suryani. 2015. "Struktur Visual Gambar Anak TK". Dalam <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/struktur-visual-gambar-anak-tk-laboratorium-universitas-negeri-malang-yuni-indah-suryani-48777.html>. Diunduh Juli 2015.