

ABSTRAK

Tanaman Bambu merupakan salah satu media penciptaan karya seni dan Indonesia memiliki hampir 88 persen varietas bambu dunia. Stigma masyarakat terhadap tanaman bambu sudah sedemikian melekat dengan hal-hal yang bersifat tradisi. Bagi bangsa Indonesia instrumen bambu telah menjadi ciri khas dan budaya, oleh sebab itu generasi penerus diharapkan dapat mempertahankannya, khususnya instrumen musik yang terbuat dari bambu seperti angklung, calung, suling, dan karinding. Regenerasi budaya pada saat remaja dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui pendidikan musik.

Maka dari itu tujuan perancangan ini adalah untuk memunculkan minat masyarakat khususnya remaja, dalam mengenal instrumen bambu melalui media informasi yang tepat dan menarik. Manfaat perancangan ini agar remaja dapat mengenal dan tergerak dalam melestarikan instrumen bambu sebagai warisan budaya.

Metode yang digunakan mengajak generasi muda untuk mempelajari instrumen bambu khas Sunda. Melalui buku, buku tersebut yang akan dimuat dalam satu paket buku (yang berisikan sejarah, instrumen bambu khas Sunda angklung, calung, suling, dan karinding, cara memainkannya kecuali karinding yang memainkannya lebih menggunakan perasaan, dan disertai game interaktif). Kebutuhan para pengajar musik dalam menyampaikan materi kepada siswa membutuhkan buku yang memuat informasi secara komprehensif.

Kata Kunci: remaja, instrumen, bambu, budaya, Sunda, Indonesia

ABSTRACT

Bamboo is one of the media creating works of art. Indonesia has almost 88percent of worl's bamboo variety. People moslty relate bamboo to traditional things. To the Indonesia people, instrument made of bamboo are cultural signature. That is why the younger generation should preserve them, expecially musical instruments made of bamboo such as angklung, calung, suling (the Sundanese flute), and karinding. Cultural regeneration for younger generation can be done in may ways, one of which is through education in music.

The goal of this design is to awaken people's interest, expecially the younger generation's, to know bamboo instruments using appopriate and interesting means of information. The benerit of this design is that teenagers will be able to know and be encouraged to preserve bambooinstruments as they are cultural heritage.

In order that music teachers can deliver proper teaching materials to their students thre should be books which contain comprehensive information

Keywords : teenagers, instrumens, bamboo, culture, Sundanese, Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv

Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2	
Permasalahan	2
1.3 Ruang Lingkup Perancangan	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.6 Skema Perancangan	5
1.7 Kerangka Penulisan	6

Bab II Landasan Teori	8
2.1 Pendidikan	8
2.1.1 Macam-Macam Teori Belajar	8
2.1.2 Belajar dan Berpikir.....	9
2.2 Teori dan Praktik Pembelajaran	10
2.3 Layout	11
2.3.1 Squence	11
2.3.2 Emphasis	12
2.3.3 Balance	12
2.3.4 Unity	12
2.3.5 Margin	13
2.3.6 Grid	14
2.4	
Tipografi	14
2.5 Book Design	15
2.6 Pengertian Ilustrasi	15
2.6.1 Fungsi Ilustrasi	16
2.6.2 Ciri-ciri Ilustrasi	17
2.7 Pengertian Remaja	18
2.8 Psikologi Remaja	19
2.9 Mobile Phone Game	20

Bab III Data Dan Analisis Masalah.....	22
3.1 Angklung	21
3.1.1 Fungsi Angklung	23
3.1.2 Etimologi	23
3.1.3 Bagian-Bagian Angklung	24
3.1.4 Cara Memegang Angklung	26
3.1.5 Cara Memainkan Angklung	27
3.2 Calung	28
3.2.1 Fungsi Calung	29
3.2.2 Jenis Calung	29
3.3 Suling	31
3.3.1 Bagian Suling	31
3.3.2 Cara Memainkan Suling	32
3.4	
Karinding	33
3.4.1 Fungsi Karinding	34
3.4.2 Instrumen Karinding	34
3.4.3 Cara Memainkan Karinding	35
3.5 Manfaat Bermain Instrumen Musik	36
3.6 Hasil Kuesioner	38
3.7 Analisis Masalah	43
3.7.1 SWOT	43
3.7.2 STP	44

3.8 Mandatory	45
3.8.1 Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung	46
3.9 Tianjauna Karya Sejenis	47
 Bab IV Pemecahan Masalah	 49
4.1 Konsep Komunikasi	49
4.2 Konsep Kreatif	49
4.2.1 Gaya Gambar	50
4.2.2 Gaya Tipografi	51
4.2.3 Warna	51
4.3 Konsep Media	51
4.4 Hasil Karya	52
4.4.1 Title Text.....	52
4.4.2 Karakter Instrumen Bambu	52
4.4.3 Buku Instrument Bambu	55
4.4.4 Aplikasi Game	58
4.5 Gimmick	61
4.5.1 Pin	63
4.5.2 Kaos	63
4.5.3 Pembatas Buku	64
4.5.4 Gantungan Kunci	64
4.6 Budgeting	65

Bab V Penutup	66
5.1	
Saran	66
5.3 Saran dan komentar dosen penguji	67
 Daftar	
Pustaka.....	68
Data Penulis.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan	5
Gambar 3.1 Angklung	21
Gambar 3.2 Bambu	24
Gambar 3.3 Bagian Angklung	24
Gambar 3.4 Tabung Suara	25
Gambar 3.5 Kerangka	26
Gambar 3.6 Dasar	26
Gambar 3.7 Calung	28
Gambar 3.8 Calung Rantay	29
Gambar 3.9 Calung Jinjing	30
Gambar 3.10 Suling	31
Gambar 3.11 Aturan Bermain Suling	32
Gambar 3.12 Karinding	33
Gambar 3.13 Memainkan Karinding	35
Gambar 3.20 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung	45
Gambar 3.21 Cover Buku Gamelan Pengambuhan	47
Gambar 3.22 Cover Buku Alat Musik Tradisional	47
Gambar 3.23 Cover Ensiklopedia Buku Alat Musik Tradisional	48

Gambar 4.1 Gaya Gambar Ilustrasi Vector	50
Gambar 4.2 Gaya Warna	51
Gambar 4.3 Title Text	52
Gambar 4.4 Ilustrasi Orang Bermain Angklung	52
Gambar 4.5 Ilustrasi Orang Bermain Suling	52
Gambar 4.6 Ilustrasi Orang Bermain Calung	53
Gambar 4.7 Ilustrasi Orang Bermain Karinding	54
Gambar 4.8 Ilustrasi Orang Bermain Instrumen Bambu	54
Gambar 4.9 Cover Buku Tampak Depan Dan Belakang	55
Gambar 4.10 Ukuran Cover Buku	55
Gambar 4.11 Awareness	56
Gambar 4.12 Pembatas	56
Gambar 4.13 Ilustrasi	56
Gambar 4.14 Pembatas Akhir Halaman	57
Gambar 4.15 Isi Buku Pembelajaran	57
Gambar 4.16 Home	58
Gambar 4.17 Isi Memilih Instrumen	58
Gambar 4.18 Memilih Tipe Permainan	59
Gambar 4.19 Isi Single Player	59

Gambar 4.20 Isi Group	60
Gambar 4.21 Loading Dan Notif	60
Gambar 4.22 Menu Bantuan	61
Gambar 4.23 Tampilan Informasi Cara Memainkan Instrumen	62
Gambar 4.24 Tampilan Informasi Mengenai Instrumen	62
Gambar 4.25 Tampilan Menu Kembali	62
Gambar 4.26 Pin	63
Gambar 4.26 kaos	63
Gambar 4.28 Pembatas Buku	64
Gambar 4.29 Gantungan Kunci.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.12 Usia	39
Tabel 3.13 Gender	39
Tabel 3.14 Kusioner 1	40
Tabel 3.15 Kusioner 2	40
Tabel 3.16 Kusioner 3	41
Tabel 3.17 Kusioner 4	41
Tabel 3.18 Kusioner 5	42
Tabel 3.19 Kusioner 6	42
Tabel 4.30 <i>Budgeting</i>	65