

ABSTRAK

KAMPANYE MELESTARIKAN KARAWITAN SUNDA MELALUI APLIKASI GAME "WADITRA WALUNGAN" KEPADA ANAK-ANAK KELAS 3-6 SEKOLAH DASAR DI BANDUNG

Oleh
Natasha Sally
NRP 1064074

Karawitan Sunda adalah kesenian khas Jawa Barat yang memiliki nilai kebudayaan dan estetis yang tinggi. Namun, di jaman sekarang ini banyak anak yang tidak mengenal kesenian-kesenian tradisional, salah satunya Karawitan Sunda. Mereka cenderung lebih menyukai musik dan alat musik modern dibandingkan dengan yang tradisional. Banyak anak-anak sekolah dasar di Bandung tidak mengenal Karawitan Sunda dan juga waditra atau alat musik Sunda.

Tujuan dari kampanye ini adalah memperkenalkan Karawitan Sunda, khususnya waditra kepada anak-anak sekolah dasar kelas 3-6 di Bandung. Media utama dari kampanye ini adalah aplikasi *game*. *Game* dipilih sebagai media utama karena anak-anak sangat menyukai *game* dan anak-anak sekolah dasar sudah terbiasa dengan *gadget*, dan bahkan telah memiliki *gadget* sendiri.

Metode yang digunakan adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuisioner, dan studi pustaka. *Game* ini merupakan *game* yang memadukan unsur edukasi dan kesenian tradisional, dan menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, dan menyediakan berbagai macam permainan yang beragam. Diharapkan dengan adanya *game* ini membuat anak-anak sekolah dasar yang dulunya tidak tahu menjadi tahu dan mulai peduli dan mencintai kesenian daerahnya, Karawitan Sunda, khususnya waditra.

Kata kunci : Anak-anak, *Gadget*, *Game*, Musik, Waditra

ABSTRACT

A Campaign to Preserve Karawitan Sunda Using A Waditra Game Application to Students from Grade 3 to 6 of Primary School in Bandung

Submitted by
Natasha Sally
NRP 1064074

Karawitan Sunda (Sundanese gamelan) is a West Javanese art which has high cultural and aesthetic values. However, nowadays, many children are not familiar with traditional crafts such as Karawitan Sunda. They tend to prefer modern music and musical instruments than the traditional ones. In Bandung, many students in elementary school do not know Karawitan Sunda and also waditra or Sundanese musical instrument.

The purpose of the campaign is to introduce Karawitan Sunda, especially waditra to students grades 3-6 elementary school in Bandung. The main media of the campaign is a game application based on Android. The game is selected as the primary medium for the kids because they love the game and primary school children are already familiar with gadgets, and even have their own gadget.

The method used is data collection through observation, interviews, questionnaires, and literature. This game is a game that combines elements of education and traditional arts, and the use of bright colors and interesting illustrations, and provide a wide range of diverse games. Hopefully, by using the game, elementary school children in Bandung become more aware and more passionate of their local and traditional the arts, Karawitan Sunda, especially waditra.

Keywords : children, gadget, game, music, waditra

DAFTAR ISI

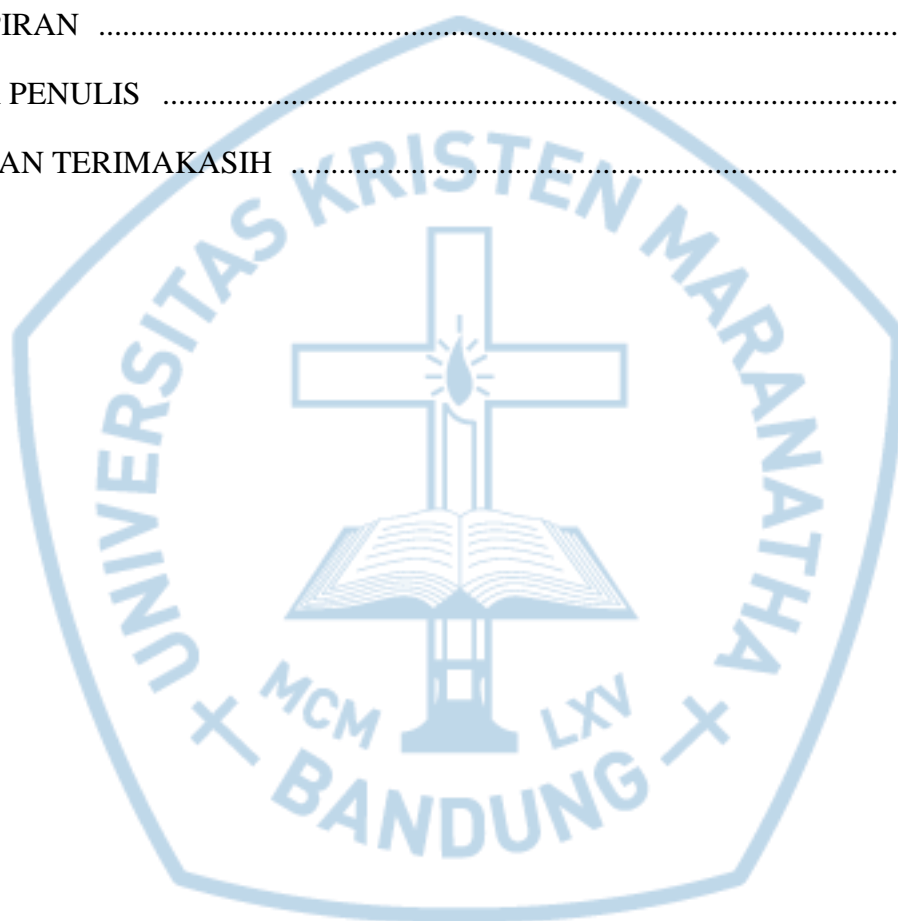
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
2.1 Kampanye	5
2.1.1 Definisi Kampanye	5
2.1.2 Tujuan Kampanye	5

2.1.3 Syarat Kampanye	6
2.1.4 Jenis Kampanye	6
2.1.5 Strategi Kampanye	7
2.2 <i>Game</i>	8
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	8
2.2.2 Jenis-jenis <i>Game</i>	9
2.2.3 Proses Pembuatan <i>Game</i>	10
2.2.4 Unsur-unsur <i>Game</i>	11
2.2.5 <i>Game Online</i>	12
2.3 Psikologi anak kecil	14
2.3.1 Masa anak usia sekolah 6-12 tahun	14
2.3.2 Penerapan Ilmu Jiwa Anak dalam Proses Belajar Sekolah Dasar	15
2.3.3 Kelompok sosial pada anak	16
2.3.4 Peran seni dalam kehidupan anak	16
2.4 Karawitan	17
2.4.1 Sejarah Karawitan	17
2.4.2 Definisi Karawitan	17
2.4.3 Jenis Karawitan	18
2.4.4 Fungsi Karawitan	19
2.4.5 Cara Memainkan Waditra	20
2.4.6 Jenis-jenis Waditra dalam Karawitan Sunda	20
BAB III : DATA DAN FAKTA	24
3.1 Data dan Fakta	24
3.1.1 Lembaga yang Terkait	24

3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	25
3.1.2.1 Hasil Observasi	25
3.1.2.2 Hasil Wawancara	26
Wawancara Bapak Riskonda, Pemilik Sanggar Waditra	26
Wawancara Bapak Januar Efendi, HUMAS SMKN 10	27
Wawancara Bapak Taufik dan Andriyas ECO Bambu Cipaku	28
Wawancara Anak-anak Sekolah Dasar	29
Wawancara Guru Sekolah Dasar Santa Angela	29
3.1.2.3 Hasil Kuisisioner	30
3.1.3 Tinjauan terhadap Proyek / Karya Sejenis	39
Aplikasi <i>Game</i> berbasis Android "Deemo"	39
3.1.4 Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threats</i>)	41
3.1.4.1 SWOT Kampanye	41
3.1.4.2 SWOT Game	42
3.1.5 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>)	42
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 44
4.1 Konsep Komunikasi	44
4.2 Konsep Kreatif	45
4.2.1 <i>Layout</i>	45
4.2.2 Ilustrasi	45
4.2.3 Tipografi	46
4.2.4 Warna	47
4.3 Konsep Media	47
4.3.1 Poster	48

4.3.2 Media Sosial <i>Facebook</i>	48
4.3.3 Video <i>Teaser</i>	49
4.3.4 <i>Google Ad Words</i>	49
4.3.5 <i>Game</i>	49
4.4 Hasil Karya	52
4.4.1 Logo	52
4.4.2 Maskot	52
4.4.3 <i>Game</i>	53
4.4.3.1 <i>Icon Game</i>	53
4.4.3.2 <i>Layout Awal Game</i>	53
4.4.3.3 <i>Layout Karakter</i>	54
4.4.3.4 <i>Layout Permainan</i>	56
4.4.4 Poster	59
4.4.5 Video <i>Teaser</i>	60
4.4.5.1 Video <i>Teaser 1</i>	60
4.4.5.2 Video <i>Teaser 2</i>	63
4.4.6 <i>Google Ad Words</i>	66
4.4.7 <i>Play Store</i>	66
4.4.8 <i>Facebook</i>	67
4.4.9 <i>Youtube</i>	68
4.5 <i>Timeline</i>	68
4.6 <i>Budgeting</i>	69
<i>Awareness</i>	69
<i>Produksi Game</i>	69
<i>Total Budget</i>	69

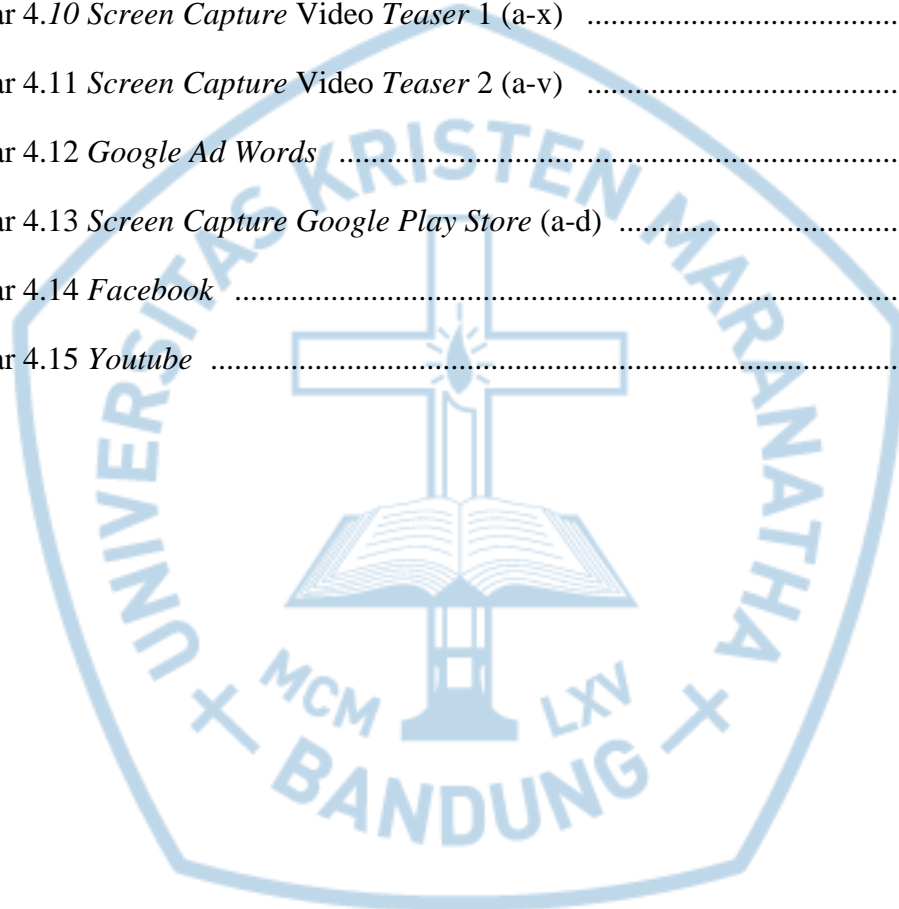
BAB V : PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
DAFTAR ISTILAH	73
LAMPIRAN	74
DATA PENULIS	99
UCAPAN TERIMA KASIH	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 3.1 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bandung	24
Gambar 3.2 Grafik Soal Nomor 1	30
Gambar 3.3 Grafik Soal Nomor 2	31
Gambar 3.4 Grafik Soal Nomor 3	31
Gambar 3.5 Grafik Soal Nomor 4	32
Gambar 3.6 Grafik Soal Nomor 5	33
Gambar 3.7 Grafik Soal Nomor 6	33
Gambar 3.8 Grafik Soal Nomor 7	34
Gambar 3.9 Grafik Soal Nomor 8	34
Gambar 3.10 Grafik Soal Nomor 9	35
Gambar 3.11 Grafik Soal Nomor 10	35
Gambar 3.12 Grafik Soal Nomor 11	36
Gambar 3.13 Grafik Soal Nomor 12	37
Gambar 3.14 Grafik Soal Nomor 13	37
Gambar 3.15 Grafik Soal Nomor 14	38
Gambar 3.16 Grafik Soal Nomor 15	38
Gambar 3.17 Logo Deemo	39
Gambar 3.18 <i>Game</i> Deemo 1	40
Gambar 3.19 <i>Game</i> Deemo 2	40
Gambar 4.1 Logo	52
Gambar 4.2 Maskot	53
Gambar 4.3 <i>Icon Game</i>	53

Gambar 4.4 <i>Layout Awal Game</i> (a-d)	54
Gambar 4.5 <i>Layout Karakter</i> (a-p)	56
Gambar 4.6 <i>Layout Permainan</i> (a-v)	58
Gambar 4.7 <i>Poster Awareness 1</i>	59
Gambar 4.8 <i>Poster Awareness 2</i>	59
Gambar 4.9 <i>Poster Awareness 3</i>	59
Gambar 4.10 <i>Screen Capture Video Teaser 1</i> (a-x)	62
Gambar 4.11 <i>Screen Capture Video Teaser 2</i> (a-v)	65
Gambar 4.12 <i>Google Ad Words</i>	66
Gambar 4.13 <i>Screen Capture Google Play Store</i> (a-d)	67
Gambar 4.14 <i>Facebook</i>	67
Gambar 4.15 <i>Youtube</i>	68



DAFTAR TABEL

Tabel 4.5 Tabel <i>Timeline</i> Media Promosi	68
Tabel 4.6.1 Tabel <i>Budgeting Awareness</i>	69
Tabel 4.6.2 Tabel <i>Budgeting</i> Produksi <i>Game</i>	69
Tabel 4.6.3 Tabel <i>Budgeting</i> Total Biaya Keseluruhan	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuisisioner Kepada Orang Tua Anak Sekolah Dasar	74
Lampiran B. Tombol <i>Game</i>	79
Lampiran C. <i>Wireframe Game</i>	80
C1. <i>Wireframe Game 1</i>	80
C2. <i>Wireframe Game 2</i>	81
Lampiran D. Sketsa	82

