

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN ALAT MUSIK
GAMELAN JAWA**

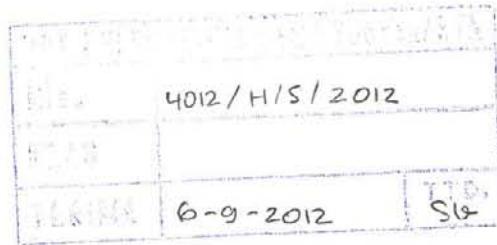


PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**Widya Parama Sutra
NIM 081 1819 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN ALAT MUSIK
GAMELAN JAWA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**Widya Parama Sutra
NIM 081 1819 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN ALAT MUSIK
GAMELAN JAWA**



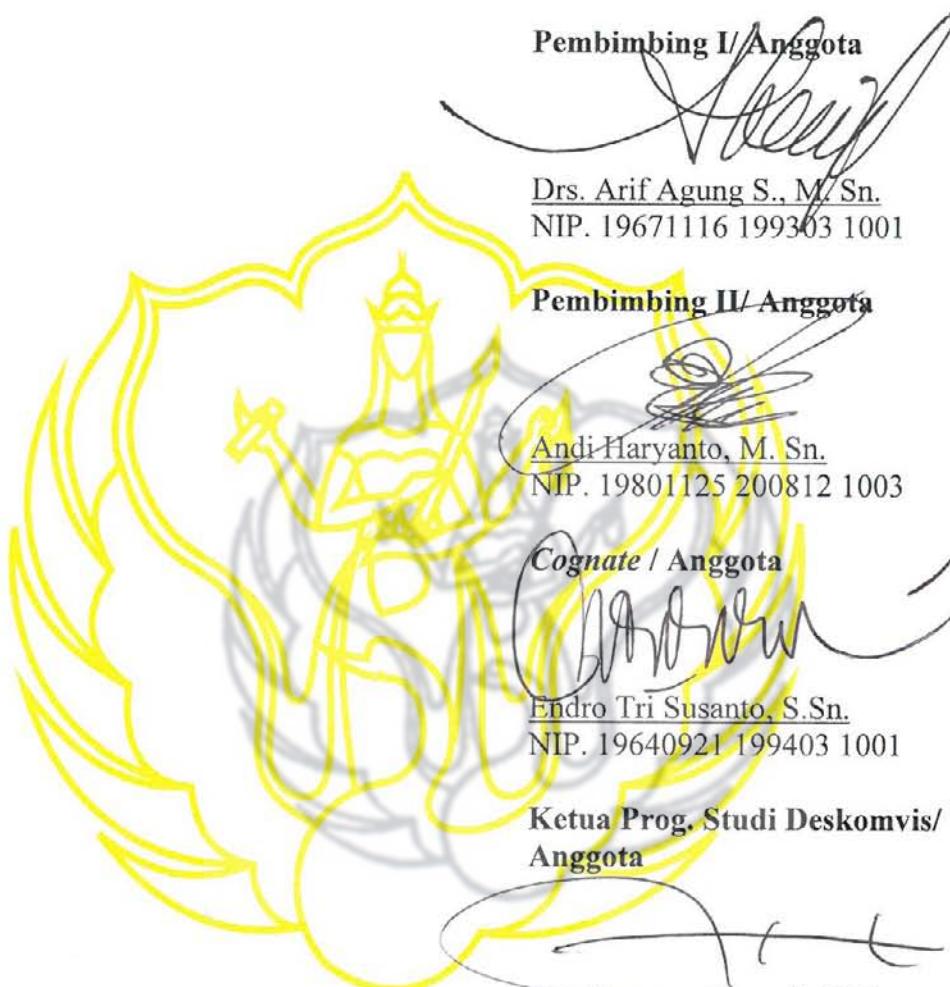
**Widya Parama Sutra
NIM 081 1819 024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2012

Tugas Akhir Desain Berjudul :

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN JAWA

Diajukan oleh Widya Parama Sutra, NIM 0811819024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada tanggal 4 Juli 2012 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Lasiman
NIP. 19570513 198803 1001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rassul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta meskipun mengalami banyak sekali cobaan, rintangan dan tantangan yang harus dihadapi

Rasa terima kasih khusus yang sebesar-besarnya turut kami ucapkan kepada Dekan FSR Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, Kepala Jurusan Desain Drs. Lasiman, Ketua Program Studi DKV Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., Drs. Arief Agung S., M.Sn. dan Andi Haryanto, M.Sn, selaku pembimbing I dan II. Terimakasih kepada komunitas Gamelan Lover atas kerjasamanya selama ini, Hanz Sinelir, Ungguh Tri, Ki Juwaraya, Manik Wardewo, S.Sn, Roni Probo Susatyo Adi, S.Sn, Mbak Menik, S.Sn., Ceta, Cimot, Yudha, dan Wegig.

Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada istri tercinta Esti Kurniawati, S.Pd., H. Suwondo, S.Pd, Dra. Hj. Endang Sri Purwanti, Alm. Sumarwanto sekeluarga dan seluruh keluarga besar Gito Sudarjo di Sembungan RT 03, terima kasih telah diberi kesempatan dan dorongan untuk menempuh pendidikan ini sampai dengan selesai. Pak Koskow atas bantuan pemikiran, Edi Jatmiko, Agus Dudit, Anugrah Wisnu Gendut dkk. atas motivasinya.

Teman-teman dari angkatan transfer 2008, teman-teman lamaku yang tersebar di angkatan 2002, 2003, 2004, angkatan 2005, 2006, serta untuk teman-temanku yang tidak tersebut di atas, terima kasih semua!

Semoga Tuhan Yang Maha Kasih dan Maha Pemurah akan membalas seluruh kebaikan teman-teman dengan Ridlo-Nya, dan akhir kata, semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, Agustus 2012





Persembahan yang terlalu sederhana untuk:

*Istriku tercinta
Bapak dan Ibuku
Kakak dan adikku
Teman-temanku
Aku sayang kalian semua*

ABSTRAK

Widya Parama Sutra. 0811819024. 2012. *Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa*. Tugas Akhir : Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Keprihatinan yang dirasakan oleh komunitas Gamelan Lover terhadap nasib gamelan jawa yang semakin dilupakan terutama oleh kalangan anak muda membuat komunitas ini membuat sebuah media interaktif guna mengenalkan gamelan jawa kepada khalayak umum, khususnya kalangan anak muda sebagai sebuah materi pengetahuan. Lingkup yang ingin disampaikan adalah pengertian tentang apa itu gamelan, sejarah gamelan, instrumen gamelan hingga contoh suara dari masing-masing instrumen gamelan jawa tersebut. Dipilihlah multimedia interaktif sebagai media yang dipilih, karena mampu menyajikan pesan-pesan verbal, visual, hingga audio.

Anggapan bahwa gamelan adalah kuno, tidak gaul, dsb. menjadikan masalah tersendiri yang harus dipecahkan. Dengan strategi kreatif yang digunakan, yakni dengan menyajikan materi-materi atau pesan yang disampaikan dengan gaya bahasa yang sederhana, tampilan yang dinamis dan penggunaan warna-warna cheerfull dan audio yang lebih kontemporer, sehingga se bisa mungkin kesan-kesan jadul dan kuno pada gamelan bisa tersamarkan atau hilang sama sekali, sehingga target audience bisa lebih mudah menyimak dan menerima pesan yang disampaikan .

Kata kunci : Gamelan Jawa, anak muda, strategi kreatif, multimedia interaktif

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Persembahan.....	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat / Kontribusi hasil Perancangan	3
E. Ruang Lingkup dan Batasan-batasan Perancangan	4
F. Metodologi Perancangan	4
G. Sistematika Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DATA	
A. Data	9
1. Definisi.....	9
a. Multimedia.....	9
b. Multimedia Interaktif	9
c. Gamelan.....	11
2. Gamelan	13
a. Sejarah Gamelan	13
b. Instrumen gamelan.....	14
1) Rebab	14
2) Bonang.....	15
3) Kendang.....	17

4) Seruling	18
5) Gambang	18
6) Gender	19
7) Gong	20
8) Saron	22
9) Siter	23
10) Ketuk	24
11) Kenong	25
12) Kempul	26
c. Perkembangan Gamelan	27
3. Klien	28
Gamelan Lover	28
B. Media	30
1. Multimedia	30
2. Multimedia Interaktif.....	31
C. Analisis	35
1. Analisis Obyek Perancangan	35
2. Analisis Media.....	36
D. Kesimpulan Analisis Data	37

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Multimedia Interaktif	39
1. Tujuan Komunikasi dan Strategi Komunikasi	39
a. Tujuan Komunikasi	39
b. Strategi Komunikasi	39
2. Khalayak Sasaran	40
a. Khalayak Sasaran Khusus	40
b. Khalayak Sasaran Umum	41
3. Tujuan dan Strategi Kreatif	41
a. Tujuan Kreatif	41
b. Strategi Kreatif	41

1) Isi Pesan	42
2) Bentuk Pesan	48
a) Pesan Verbal	48
b) Pesan Visual	48
b. 1) Isi Pesan	49
b.2) Teknik Visual.....	51
b.3) Format Visual	70
c) Pesan Audio	70
4. Program Kreatif	53
a. Penyusunan Sinopsis	53
b. Pembuatan Sistem Navigasi	53
c. Pengambilan Gambar	54
d. Proses Produksi	54
e. Biaya Kreatif.....	55
B. Media Pendukung	57
1. Konsep Media.....	57
a. Tujuan Media.....	57
b. Strategi Media.....	57
c. Program Media	58
d. Biaya Media.....	59
2. Konsep Kreatif Media Pendukung.....	60
a. Tujuan Kreatif.....	60
b. Strategi Kreatif	60
1) Isi Pesan.....	60
2) Bentuk Pesan	60
a) Pesan Verbal.....	60
b) Pesan Visual	61

BAB IV VISUALISASI

A. Sinopsis	63
B. Sistem Navigasi.....	66

C. Lay Out	66
1. Studi Tipografi.....	67
2. Studi Warna	68
3. Layout Kasar Title Multimedia.....	69
4. Alternative Title Multimedia Interaktif	70
5. Final Desain Title Multimedia	71
6. Layout Kasar Tombol	72
7. Tombol Terpilih	76
8. Layout Kasar Halaman	80
9. Final Desain Halaman.....	88
10. Layout Kasar Media Pendukung	105
11. Layout Komprehensif Media Pendukung	108
12. Final Desain Media Pendukung.....	111
13. Media Pendukung Event	112
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	116
B. Saran	116
Daftar Pustaka	117
Lampiran	118

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 : Foto Gamelan Jawa.....	19
Gambar 2 : Wiyaga / Penabuh Gamelan	20
Gambar 3 : Seorang wiyaga sedang memainkan rebab	21
Gambar 4 : Rebab	22
Gambar 5 : Bonang.....	23
Gambar 6 : Kendang.....	24
Gambar 7 : Seruling.....	25
Gambar 8 : Gambang.....	26
Gambar 9 : Gender.....	27
Gambar 10 : Gong.....	28
Gambar 11 : Saron.....	29
Gambar 12 : Siter.....	30
Gambar 13 : Ketuk.....	31
Gambar 14. Kenong.....	32
Gambar 15 : Kempul.....	32
Gambar 16 : Logo Gamelan Lover.....	34
Gambar 17 : Contoh action script pada Adobe Flash.....	39
Gambar 18 : Sistem Navigasi.....	69
Gambar 19 : Layout Kasar Title Multimedia Interaktif.....	72
Gambar 20 : Alternatif titel multimedia interaktif.....	73
Gambar 21 : Final desain Multiedia interaktif.....	74
Gambar 22 : Halaman Pengertian.....	90
Gambar 23 : Halaman Sejarah.....	90
Gambar 24 : Halaman Instrumen.....	91
Gambar 25 : Halaman Rebab.....	91
Gambar 26 : Halaman Permainan Rebab.....	92
Gambar 27 : Halaman Bonang.....	92

Gambar 28 : Halaman Permainan Bonang.....	93
Gambar 29 : Halaman kendang.....	93
Gambar 30 : Halaman Permainan Kendang.....	94
Gambar 31 : Halaman seruling.....	94
Gambar 32 : Halaman Permainan seruling.....	95
Gambar 33 : Halaman Gambang.....	95
Gambar 34 : Halaman Permainan Gambang.....	96
Gambar 35 : Halaman Gender.....	96
Gambar 36 : Halaman Permainan Gender.....	97
Gambar 37 : Halaman Gong.....	97
Gambar 38 : Halaman Permainan Gong.....	98
Gambar 39 : Halaman Saron.....	98
Gambar 40 : Halaman Permainan Saron.....	99
Gambar 41 : Halaman Siter.....	99
Gambar 42 : Halaman Permainan Siter.....	100
Gambar 43 : Halaman Ketuk.....	100
Gambar 44 : Halaman Permainan Ketuk.....	101
Gambar 45 : Halaman Kenong.....	101
Gambar 46 : Halaman Permainan Kenong.....	102
Gambar 47 : Halaman Kempul.....	102
Gambar 48 : Halaman Permainan Kempul.....	103
Gambar 49 : Halaman Penutup.....	103
Gambar 50 : Layout Kasar Cover CD luar.....	104
Gambar 51 : Layout Kasar Cover CD dalam	105
Gambar 52 : Layout Kasar label CD.....	106
Gambar 53 : Layout komprehensif Cover CD luar.....	107
Gambar 54 : Layout komprehensif Cover CD dalam.....	108
Gambar 55 : Layout komprehensif label CD.....	109
Gambar 56 : Cover CD Luar.....	110
Gambar 57 : Cover CD dalam.....	110

Gambar 58 : Label CD.....	111
Gambar 59 : Poster.....	111
Gambar 60 : Cover Notebook.....	112
Gambar 61 : Isi Notebook.....	112
Gambar 62 : X Banner.....	113
Gambar 63 : Stiker.....	113
Gambar 64 : Pembatas Buku.....	114





BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya adalah : hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Kita tahu Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, dengan banyaknya suku, ras, daerah, dan latar belakang masing-masing wilayah, membuat negara ini kaya akan ragam budayanya.

Kebudayaan haruslah dilestarikan karena merupakan bagian dari kekayaan suatu negara. Sebagai bagian dari bangsa indonesia, sudah seharusnya kita ikut melestarikan budaya Indonesia yang sangat beragam. Karena yang terjadi saat ini, rasa nasionalisme generasi muda terhadap bangsanya kian luntur, perlahan, budaya yang dianggapnya kuno dan tidak gaul, mereka tinggalkan, tanpa menyadari betapa bernilainya kebudayaan asli negeri ini. Terbukti, beberapa kesenian asli Indonesia diakui negara lain. Ini membuktikan kita tidak bisa menjaga warisan budaya bangsa ini. Banyak cara untuk mempertahankan kedaulatan bangsa ini, salah satunya adalah dengan mencintai budaya Indonesia dan melestarikannya.

Dalam bukunya, Tedi Sutardi mengatakan bahwa Bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak keluar dari akar budayanya. Melestarikan budaya daerah bukan berarti ketinggalan zaman atau kuno, melainkan justru orang modern adalah orang yang bisa mengembangkan budaya daerah. Contohnya negara Jepang. Walaupun mereka sudah maju, mereka tidak melupakan budaya tradisionalnya, seperti tradisi minum teh atau penggunaan Kimono. Orang Cina masih bangga menggunakan bahasanya.

Di Indonesia kita mengenal yang namanya Gamelan. Gamelan merupakan salah satu bentuk hasil kebudayaan yang masih ada hingga saat ini. Seperti yang kita kenal gamelan adalah seperangkat alat musik yang merupakan seni tradisi bangsa Indonesia. Namun apakah alat yang namanya Rebab, Kendang, Siter, Saron, Bonang, Kempul, Siyem, Kethuk, Gender, dan Gong juga dikenal oleh masyarakat Indonesia? Alat apakah itu? Bentuknya seperti apa? Bagaimana menggunakan? Bagaimana Suaranya? Nama-nama tersebut adalah nama masing-masing alat musik gamelan.

Sebagian besar masyarakat Indonesia mulai tidak mengenalnya, terutama generasi mudanya. Mungkin ada yang mengenalnya cuma sebagian saja, bahkan mungkin juga tidak mengenalnya sama sekali. Dengan alat musik asli negaranya saja tidak kenal, bagaimana mau mencintainya dan melestarikannya?

Memang tidak bisa menyalahkan mereka, karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Seperti semakin sulit ditemuinya alat musik tersebut, kurangnya media pengenalan yang memadahi, semakin gencar dan dominannya media-media dalam mengutamakan musik-musik modern dan lain sebagainya daripada musik-musik tradisional. Dan banyak faktor lainnya.

Gamelan Lover, sebuah komunitas pecinta gamelan di Yogyakarta merasa gerah akan keprihatinan terhadap nasib gamelan. Sebagai sebuah komunis yang anggotanya adalah para anak muda, mereka berencana merancang sebuah media interaktif guna mengenalkan gamelan kepada khalayak umum sebagai sebuah materi pengetahuan.

Seiring perkembangan teknologi khususnya di bidang komputer, multimedia interaktif mungkin dapat menjadi salah satu solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Karena yang terjadi pada saat ini, multimedia tidak hanya berfungsi untuk hiburan semata, tapi juga kini telah merambah ke dunia pendidikan, yang difungsikan sebagai media belajar dan sekaligus sebagai media hiburan yang dikenal dengan istilah *edu-tainment*. *Multimedia interaktif* memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya, diantaranya dalam multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Maka dari itu *multimedia interaktif* dianggap sebagai sebuah media yang dapat menelurkan rangsangan menarik perhatian dan minat dari terget audience yakni para generasi muda, yang dilakukan dengan pemberian pendekatan dengan unsur permainan pada media tersebut nantinya. Pendekatan dengan unsur permainan mampu mengacu para target audience untuk terus menggunakan media tersebut disamping meningkatkan minat terhadap materi pengetahuan yang terkandung di dalamnya. Maka dari itu penulis sebagai pihak yang dipercayakan oleh komunitas Gamelan Lover untuk merancang media pengenalan gamelan tersebut maka penulis memilih *multimedia interaktif* sebagai media yang akan digunakan.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang *multimedia interaktif* untuk mengenalkan alat musik gamelan pada *audience* sebagai sarana pengetahuan.

C. Tujuan Perancangan

1. Memperoleh sebuah konsep perancangan CD Interaktif tentang gamelan sebagai sebuah hasil budaya Indonesia.
2. Merancang CD Interaktif tentang gamelan yang dapat dinikmati oleh masyarakat sebagai sebuah materi pengetahuan.

D. Manfaat / Kontribusi Hasil Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Dapat memecahkan masalah sistematika penulisan dan konsep perancangan untuk pengembangan studi dan memperkaya wawasan penulis.

2. Bagi Institusi Akademik

a. Menemukan fungsi multimedia interaktif sebagai media komunikasi visual yang lebih lengkap karena dapat memuat teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

b. Sebagai bahan studi perbandingan karya multimedia interatif

3. Bagi Masyarakat / Klien

a. Sebagai media untuk mempermudah mengenalkan alat musik gamelan.

b. Menjadi sebuah media alternatif untuk lebih mengenal alat musik gamelan.

c. Menjadi media untuk melestarikan gamelan.

E. Ruang Lingkup dan Batasan-batasan Perancangan

1. Bagian-bagian dari gamelan yang akan dimasukkan ke dalam *multimedia interaktif* adalah pada bagian pengertian gamelan, sejarah, nama masing-masing alat, gambar masing-masing alat, cara memainkan masing-masing alat, alat memainkan masing-masing alat, contoh suara, keterangan singkat masing-masing alat, dan foto-foto dokumentasi penampilan musik gamelan.

2. Multimedia interaktif ini nantinya akan menampilkan masing-masing instrumen yang dapat dimainkan.
3. Ruang lingkup perancangan ini adalah perancangan *multimedia interaktif* pengenalan alat musik gamelan dan beberapa media pendukungnya. Sedangkan untuk masalah distribusi diserahkan sepenuhnya kepada Komunitas Gamelan Lover selaku klien.

F. Metodologi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Keseluruhan data yang berkaitan dengan gamelan seperti pengertian gamelan, sejarah gamelan sampai dengan musik / audio lagu gamelan dikumpulkan melalui :

- Studi kepustakaan (buku-buku tentang gamelan)
- VCD, Kaset, MP3, dll (untuk mendapatkan musik)
- Dokumentasi (berupa foto untuk referensi visualisasi)
- Media massa
- Internet

2. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam perancangan ini kemudian akan diolah dengan menggunakan menerapkan metode 5W+1H, yakni *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *Where* (di mana), *When* (kapan), *How* (bagaimana). Kemudian untuk media akan dianalisis dengan menggunakan metode SWOT, jadi setelah mendapatkan data tentang media yang digunakan maka kemudian ditentukan *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman).

3. Metode Perancangan

a. Penyusunan Materi

Data yang telah dikumpulkan kemudian disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan ke dalam bagian isi *multimedia interaktif*, seperti pengelompokan pengertian, sejarah, nama dan keterangan masing-masing alat sampai dengan musik / sound / contoh suaranya

b. Penyusunan Skenario (*Screenplay Script*)

Proses penyusunan skenario berdasarkan data yang ada, melakukan pemetaan urutan tiap halaman *multimedia interaktif* yang akan dibuat dan juga merancang tata letaknya (*layout*).

c. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* merupakan pedoman untuk menyusun urutan halaman *multimedia interaktif* dan sistem penataan script yang berdasarkan skenario yang telah dibuat.

d. Pembuatan Layout Komprehensif

Pembuatan sketsa rancangan dari rangkaian item, seperti : *opening tune, graphic animation, button, graphic content, font, visual background*, ilustrasi musik, dan lain sebagainya. Setelah itu baru melakukan eksekusi final terhadap semua item.

e. Proses Digitalisasi Format

Setelah semua proses awal dilakukan, selanjutnya adalah proses eksekusi akhir dalam format digital. Dalam proses eksekusi akhir ini diperlukan beberapa peralatan berupa *hardware* (perangkat keras) seperti set komputer, pengada CD (*compact disk*) dan CD (*compact disk*) untuk program mastering, dan beberapa *software* (perangkat lunak) pendukung, seperti : *graphic publishing, music/sound composer*, dll.

G. Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap searah, sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Sistematika perancangan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagian pertama berupa pendahuluan yang terdiri dari judul perancangan, latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan *multimedia interaktif* tentang alat musik gamelan, rumusan masalah yang diangkat, tujuan perancangan, ruang lingkup perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan.
2. Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari definisi dan teori (penjabaran produk *multimedia interaktif* yang dilandasi oleh teori-

teori yang ada), inventarisasi data (obyek perancangan dan lembaga yang menjadi klien), analisis data (menggunakan analisis 5W+1H) dan media (menggunakan analisis SWOT), dan kesimpulan analisis.

3. Bagian ketiga berupa konsep perancangan yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan *multimedia interaktif* berupa tujuan komunikasi, tujuan kreatif dan strategi kreatif, penetapan khalayak sasaran (*target audience*) program kreatif dan biaya kreatif.
4. Bagian keempat yaitu perancangan sinopsis, visualisasi sistem navigasi, *storyboard* (yang sudah dibuat sesuai dengan naskah dan diberi penjelasan visual dan audio), visualisasi tata letak (*layout*) serta hasil jadi (*final design*).

H. Skematika Perancangan

