

## BAB IV STRATEGI KREATIF

### 4.1 Konsep Karya

Konsep karya ini bertumpu pada penyatuan antara kekayaan budaya alat musik tiup tradisional Indonesia dengan teknologi Augmented Reality (AR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang memikat dan edukatif bagi anak-anak. Konsep ini mengutamakan aspek visual yang menarik dan kreatif, memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan alat musik tersebut dalam lingkungan yang imersif, serta interaktivitas yang memicu rasa ingin tahu dan eksplorasi. Konsep karya merujuk pada sebuah ide, prinsip serta elemen desain, yang diperuntukkan saat menciptakan konsep elemen visual di suatu karya desain. Menciptakan pesan dan hasil karya bagi audiens sangatlah penting ketika menggunakan konsep karya. Tindakan memilih elemen visual, seperti warna atau bentuk dalam suatu komposisi, dikenal sebagai konsep karya. Penggunaan prinsip-prinsip desain seperti kontras, keseimbangan, hierarki, ritme dan proporsi juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan komunikasi.

#### 4.1.1 Strategi Komunikasi

Tabel 4. 1 AISAS

Tujuan	AISAS	Pesan	Media	Visual	Warna
Persuading	Attention	Pikat customer potential melalui kalimat menarik, gambar, atau video yang dibungkus dengan konsep unik untuk menarik perhatian mereka pada pesan pemasaran.	Iklan media sosial, promosi secara luring, AR		

Reminding	Interest	Menciptakan minat pada pengguna dengan memberikan informasi atau penjelasan yang menarik mengenai aktivitas yang ditawarkan.	Social media, X-banner, Banner, Billboard, brosur, AR		
Informing	Search	Tawarkan detail dan penjelasan menawan tentang fitur, aktivitas untuk memikat pelanggan.	Situs pada laman internet, media sosial, secara luring		
Informing	Action	Menyediakan sarana yang lebih mudah diakses bagi individu maupun kelompok yang ingin belajar tentang alat musik tradisional.	Aktivitas secara luring yaitu seperti pengenalan ke sekolah dan trial AR, aktivitas secara daring di aplikasi		
Reminding	Share	membuat customer target menganalisis pengalaman mereka dalam menggunakan fitur pada AR	Sosial media		

#### 4.1.2 Strategi Media

Strategi media yang diusung dalam Perancangan Desain Media Pembelajaran Tentang Alat Musik Tiup Tradisional Indonesia untuk Anak melalui Augmented Reality adalah :

1. Augmented Reality  
Digunakan sebagai media utama.
2. Promotional Media  
Digunakan untuk mempromosikan karya.

### 3. Merchandise

Digunakan sebagai hadiah murid sekolah dasar.

#### 4.1.3 Konsep Kreatif

Pendekatan inovatif digunakan dalam penelitian desain untuk memperoleh pengetahuan dan solusi inovatif untuk perbaikan desain. *Brainstorming*, analogi desain, pendekatan eksplorasi (melalui penggunaan imajinasi), pembuatan prototipe dan visualisasi semuanya merupakan metode kreatif.

#### 4.1.4 Konsep Visual

##### Warna

Warna yang dipilih dalam membuat Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality adalah warna yang menarik dan ramah untuk anak, antara lain.

##### 1. Oranye

Warna oranye mencerminkan energi dan kreativitas, sering digunakan dalam hiasan dan ornamen untuk menarik perhatian dan menambah keindahan.



**#E09344**

R : 224

G : 147

B : 68

##### 2. Coklat

warna coklat melambangkan kestabilan dan kehangatan alami, umum ditemukan pada alat musik tradisional karena banyak terbuat dari kayu, memberikan kesan akrab dan alami.



**#976129**

R : 151

G : 97

B : 41

### **Nama Aplikasi**

Bambu Swara menggabungkan dua kata: Bambu yang merupakan bahan utama dari banyak alat musik tiup tradisional Indonesia, dan Swara yang dalam bahasa Sanskerta berarti bunyi atau suara. Jadi, secara harfiah, Bambu Swara dapat diartikan sebagai Suara dari Bambu atau Bunyi yang dihasilkan oleh Bambu, merujuk pada alat musik tiup tradisional Indonesia yang terbuat dari bambu dan menghasilkan berbagai macam suara.

### **Tagline**

Memukau Dunia dengan Harmoni Nusantara adalah *tagline* yang mencerminkan semangat untuk menghadirkan keindahan musik tradisional Indonesia ke panggung dunia. Dengan menggunakan alat musik bambu sebagai fondasi, Bambu Swara berusaha untuk memperkenalkan warisan budaya Nusantara kepada audiens *global*. Dalam setiap nada yang dihasilkan, terdapat harmoni yang merefleksikan kekayaan budaya dan keindahan alam Indonesia. Dengan demikian, Bambu Swara tidak hanya menjadi penghubung antara masa lalu dan masa kini, tetapi juga mempromosikan keunikan dan keindahan musik tradisional Indonesia di panggung internasional.

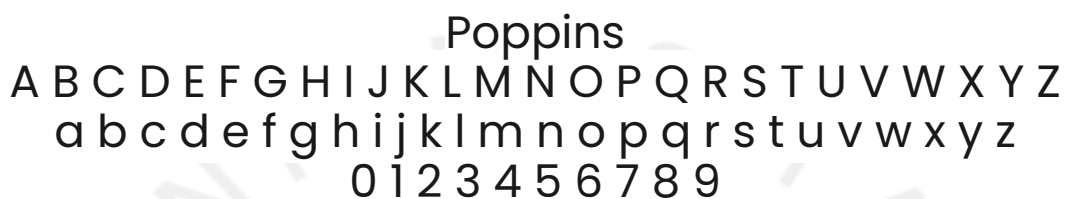
### **Tipografi**

Tipografi yang digunakan dalam membuat Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality adalah jenis Sans Serif. Jenis ini dipilih karena keterbacaan yang baik, kesan modern, dan kesesuaian dengan pengguna dari media ini, untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi anak-anak sekolah dasar.

**Lilita One**  
**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Gambar 4. 1 Font Lilita One

Tipografi yang digunakan sebagai *secondary* tipografi adalah Poppins, sebuah jenis huruf Sans Serif yang dikenal dengan keterbacaan yang baik dan bentuk yang jelas, Poppins juga memberikan kesan bersih, padat namun lembut mirip dengan font utamanya. Selain itu, font ini tersedia untuk berbagai *platform* karena sifatnya yang *open source* dan kompatibel dengan berbagai perangkat.



Gambar 4. 2 Font Poppins

### **Icon**

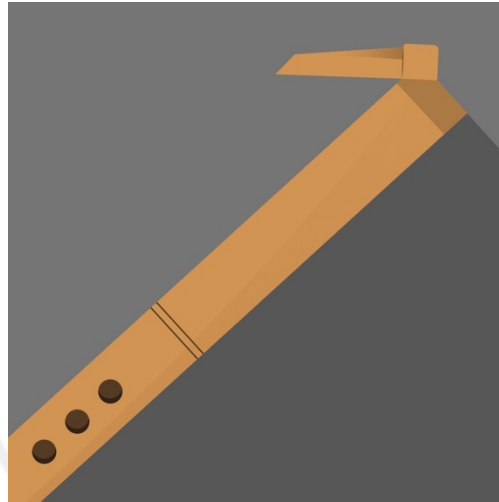
Icon yang digunakan untuk membuat Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality adalah *icon* yang jelas dan tidak terlalu simpel, agar pengguna yang mayoritas anak sekolah dasar tidak kesulitan saat mengoperasikan aplikasi ini.



Gambar 4. 3 Contoh Icon

### **Logo**

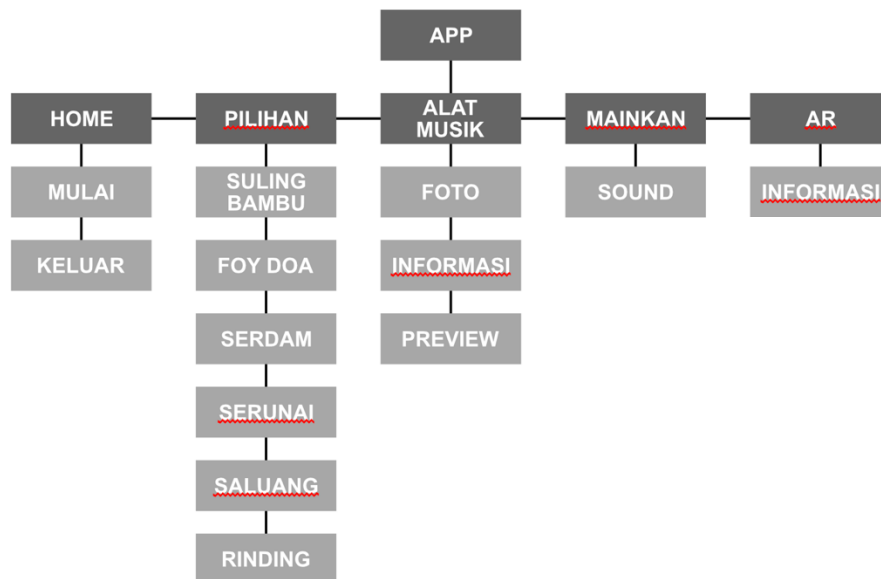
Berikut ini logo untuk aplikasi dari Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality.



Gambar 4. 4 Logo Bambu Swara

### Sitemap

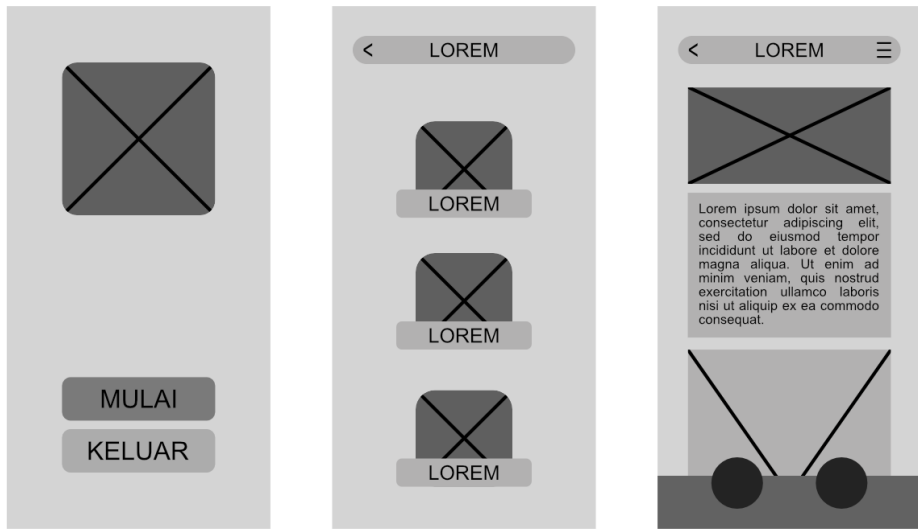
Berikut ini konsep visual dari Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality yang berbentuk sitemap.



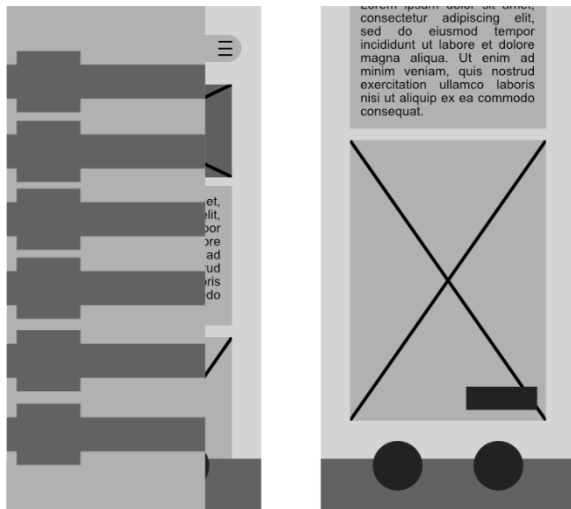
Gambar 4. 5 Sitemap Bambu Swara

### Wireframe

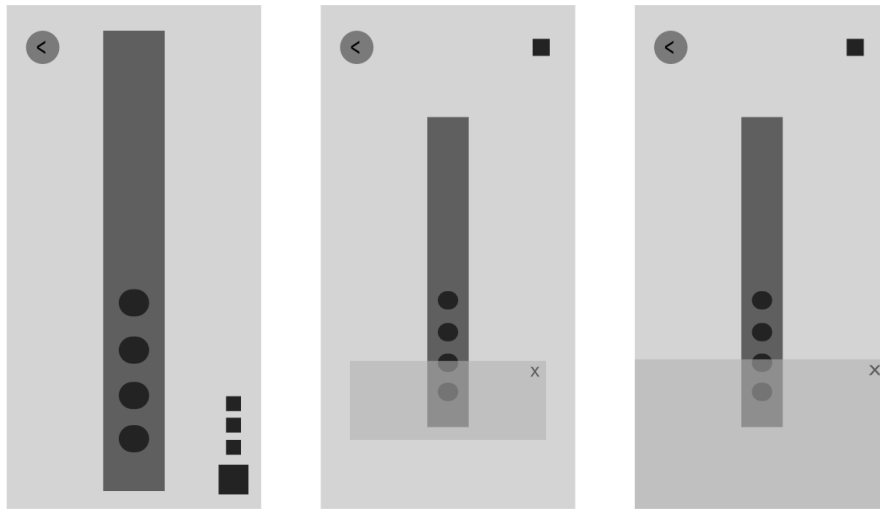
Berikut ini konsep visual dari Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality yang sudah berbentuk wireframe.



Gambar 4. 6 Wireframe Bambu Swara 1



Gambar 4. 7 Wireframe Bambu Swara 2



Gambar 4. 8 Wireframe Bambu Swara 3

#### 4.1.5 Konsep Verbal

Dalam pembuatan Desain Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional melalui Augmented Reality konsep verbal yang dimanfaatkan meliputi aspek informatif, edukatif dan interaktif. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang sederhana dan baku, tujuannya agar pembaca dapat menerima dengan ringan informasi yang di berikan.

#### 4.2 Final Art

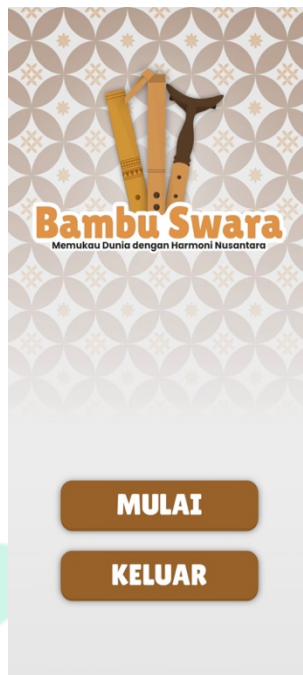
##### 4.2.1 Hasil Aplikasi (*Screenshot*)

Berikut adalah tampilan aplikasi berupa *screenshot* yang merupakan wujud dari hasil perancangan antarmuka atau *user interface* yang telah dilakukan sebelumnya. Aplikasi ini hanya berjalan di sistem perangkat Android, dengan minimal spesifikasi di Android 8 (Nougat).

1. Halaman Awal

Berikut adalah tampilan halaman utama aplikasi hasil dari perancangan antarmuka halaman utama. Pada halaman ini hanya terdapat dua tombol, mulai dan keluar.

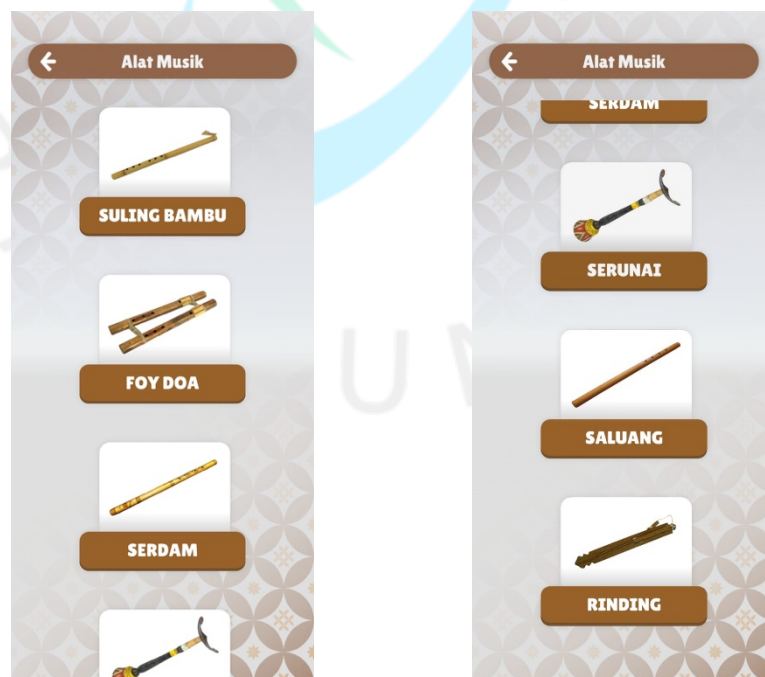




Gambar 4. 9 Tampilan halaman awal

## 2. Halaman Pilihan Alat Musik

Berikut adalah tampilan halaman setelah pengguna memilih tombol mulai. Dalam halaman ini terdapat enam pilihan alat musik dan satu tombol panah untuk kembali ke halaman awal.



Gambar 4. 10 Tampilan halaman pilihan alat musik

### 3. Halaman Alat Musik

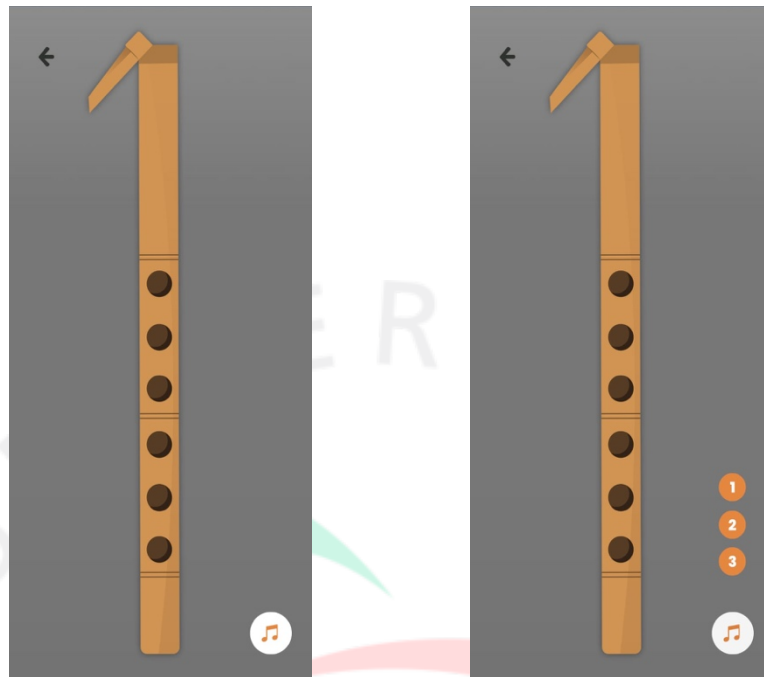
Berikut adalah tampilan halaman setelah pengguna memilih alat musik yang ingin dipelajari. Pada halaman ini pengguna dapat melihat foto, membaca informasi dan melihat video *preview* yang berputar 360°. Dalam halaman ini juga terdapat beberapa tombol, tombol panah yang digunakan untuk mengganti alat musik, tombol *home* digunakan untuk Kembali ke halaman pilihan alat musik, tombol AR digunakan untuk membuka kamera AR, tombol musik atau not nada yang digunakan untuk memainkan alat musik yang dipilih. Adapun tombol garis tiga atau menu yang digunakan untuk mengganti halaman alat musik.



Gambar 4. 11 Tampilan halaman alat musik

### 4. Halaman Mainkan

Berikut adalah tampilan halaman setelah pengguna memilih tombol musik atau not nada yang ada di halaman alat musik. Pada halaman ini pengguna dapat memainkan alat musik yang dipilih. Tombol yang ada di pojok kanan bawah digunakan untuk memutar lagu yang dimainkan menggunakan suling.



Gambar 4. 12 Tampilan halaman mainkan alat musik

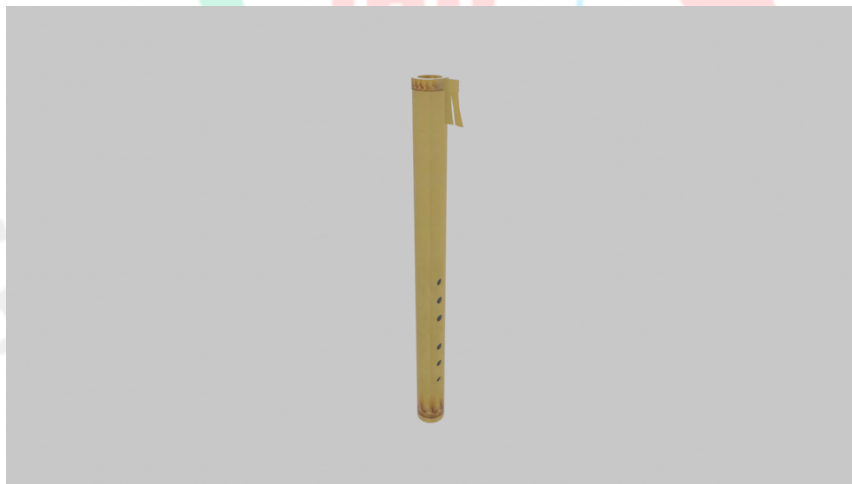
#### 5. Halaman Kamera AR

Berikut adalah tampilan halaman setelah pengguna memilih tombol AR diatas video *preview* yang ada di halaman alat musik. Saat awal masuk ke halaman ini, pengguna akan diberikan instruksi cara penggunaan. Dalam halaman ini, pengguna dapat memunculkan alat musik yang dipilih ke *device* yang digunakan. Pada halaman ini ada menu untuk memunculkan informasi dari alat musik tersebut.



Gambar 4. 13 Tampilan halaman AR

#### 4.2.2 Model 3D Alat Musik



Gambar 4. 14 3D suling

### 4.2.3 Media Pendukung

#### 1. X-Banner

Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens dalam sebuah acara atau pameran karya.



Gambar 4. 15 X-Banner

#### 2. Instagram

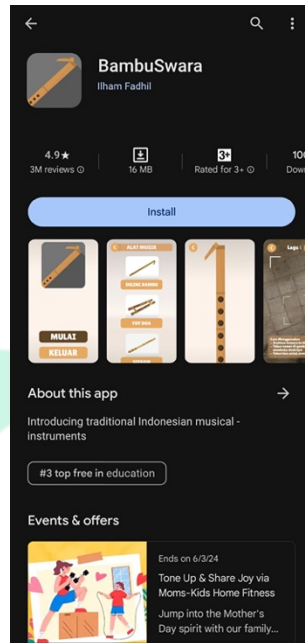
Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi melalui media sosial



Gambar 4. 16 Instagram Feeds

### 3. Playstore

Digunakan sebagai *platform* untuk mengunduh aplikasi Bambu Swara secara mudah dan gratis.



Gambar 4. 17 PlayStore

### 4. T-Shirt

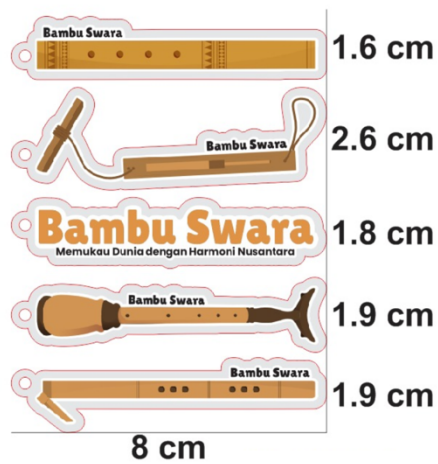
Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens atau sebagai *merchandise*.



Gambar 4. 18 T-Shirt

5. *Keychain*

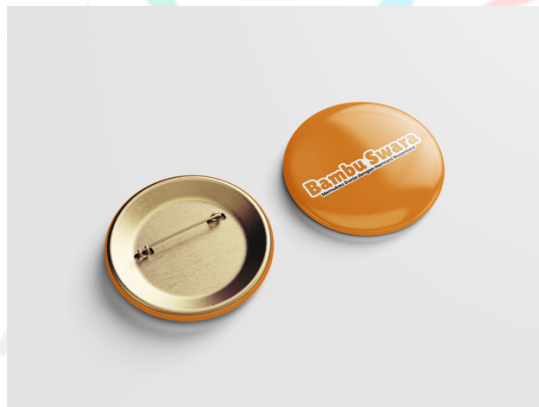
Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens atau sebagai *merchandise*.



Gambar 4. 19 Keychain

6. *Pin*

Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens atau sebagai *merchandise*.



Gambar 4. 20 Pin



7. *Totebag*

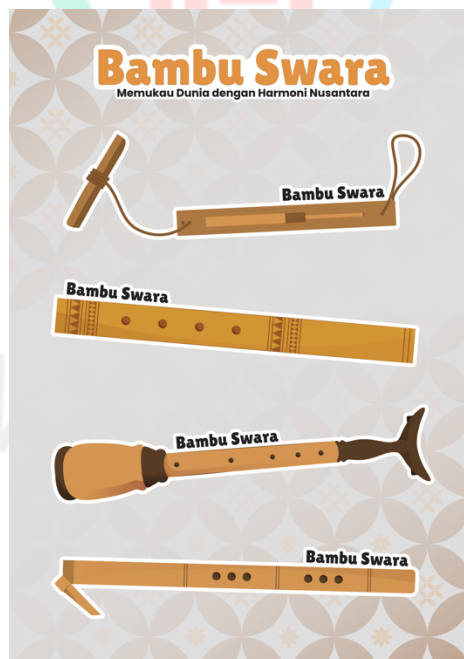
Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens atau sebagai *merchandise*.



Gambar 4. 21 Totebag

8. *Stiker Pack*

Digunakan sebagai media pendukung untuk promosi audiens atau sebagai *merchandise*.



Gambar 4. 22 Sticker Pack