

ABSTRAK

Tugas akhir ini membuat rancangan graphical user interface mengenai alat musik sunda yaitu karinding. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa alat musik karinding kurang begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, Termasuk pelajar yang berada di Kota Bandung. Popularitas dan eksistensi alat musik karinding baru sebatas pada seniman sunda, musisi sunda, dan komunitas sunda. Jika dibandingkan, alat musik karinding masih kalah tingkat popularitasnya dibandingkan dengan alat musik angklung yang sama-sama alat musik khas sunda dan terbuat dari bambu untuk di kalangan pelajar di Kota Bandung. Kurang dikenalnya alat musik karinding di masyarakat disebabkan belum adanya upaya pelestarian dan pemberian informasi mengenai alat musik karinding. Dalam pola pikir masyarakat, masih terdapat pemikiran bahwa suatu budaya tradisional atau khas dari suatu daerah tertentu masih dipandang sebelah mata dan tidak begitu diperhatikan sehingga dapat menyebabkan kepunahan dari budaya tersebut.

Dalam merancang permainan *mobile* ini digunakan beberapa teori yang mendukung dalam perancangan yaitu teori *game*, teori graphical user interface (GUI), teori komunikasi, teori alih wahana, dan teori desain komunikasi visual. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kepustakaan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dan akan menentukan konsep perancangan yang akan dibuat. Solusi dalam masalah ini yaitu dengan pembuatan *mobile game* berbasis Android sebagai media pelestarian dan penginformasian kepada khalayak mengenai karinding.

Pemilihan media *mobile game* melihat banyaknya pengguna *smartphone* di era digital ini dimana *smartphone* menjadi kebutuhan pokok dalam masyarakat, khususnya di tingkat pelajar sebagai pengguna *smartphone* terbanyak kedua di Indonesia. Dengan melihat banyaknya potensi tersebut, maka pemilihan media *mobile game* dinilai efektif dalam menyampaikan informasi mengenai karinding. Pembuatan *mobile game* karinding ini akan menyampaikan pesan untuk memberi informasi, mengajak khalayak dan ikut melestarikan karinding.

Kata Kunci : *mobile game*, *interface*, karinding, pelestarian.