

ABSTRAK

Gustia, Wildan. 2015. *Perancangan Media Penunjang Pembelajaran Pupuh Bagi Siswa SMP*. Tugas Akhir. Konsentrasi Desain Grafis. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom

Indonesia memiliki banyak sekali keberagaman budaya , salah satunya yaitu karya sastra. Karya sastra yang muncul merefleksikan situasi sosial dari masyarakat yang menciptakannya. Contohnya pada saat sebagian wilayah Sunda dijajah oleh mataram pada awal abad ke- 17, bentuk karya sastra sunda dipengaruhi oleh kesusastraan dan kebudayaan Jawa. Salah satu contoh karya sastra sunda yang dipengaruhi kebudayaan jawa adalah *pupuh*. Seiring perkembangan zaman, *pupuh* menjadi materi pelajaran pada muatan lokal di sekolah tingkat dasar dan menengah pertama.

Namun, perkembangan media pembelajaran yang lambat dan kurangnya penggunaan bahasa sunda pada kehidupan sehari-hari membuat siswa kesulitan untuk memahami isi cerita dan aturan dari suatu *pupuh*. Berdasarkan data yang diperoleh dari metode yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka, diperlukan media penunjang pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami aturan dan isi cerita dari suatu *pupuh*.

Cara yang akan dilakukan yaitu dengan membuat aplikasi penunjang pembelajaran *pupuh* karena media ini dianggap cukup dekat dan disukai oleh siswa. Melalui aplikasi siswa dapat mendengarkan audio dari suatu *pupuh* dan melihat visualisasi dari *pupuh* tersebut. Pada akhirnya *pupuh* akan lebih mudah dipahami oleh siswa baik itu aturannya maupun isi cerita dari suatu *pupuh* yang disajikan.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Penunjang Pembelajaran, Sunda