

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia kaya akan suku, bahasa, kebudayaan, dan kesenian. Perkembangan teknologi membuat pertukaran informasi menjadi sangat cepat menembus batas ruang dan waktu. Hal tersebut berdampak pula pada pola hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Masyarakat Indonesia terutama generasi muda lebih suka meniru gaya hidup barat yang cenderung menyimpang dari kebudayaan Bangsa Indonesia. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32 ayat 1, “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya” (Widia, 2019). Masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya supaya tetap lestari. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas dan keunikan masing – masing, salah satunya dapat dilihat dari alat musik tradisional yang dimiliki. Alat musik tradisional merupakan suatu instrument yang dibuat untuk menghasilkan bunyi dan dimainkan oleh masyarakat sekitar yang berfungsi untuk menghibur serta digunakan untuk keperluan acara adat.

Lampung merupakan provinsi yang ada di Indonesia. Lampung memiliki alat musik tradisional yang sangat unik dan khas seperti Bende, Serdam, Kompang, Gambus, dan Cetik Lampung, biasanya di gunakan untuk mengiringi tari-tarian atau mengiringi acara adat yang terdapat di Suku Budaya Lampung. Umumnya para pemain musik daerah ini adalah para orang-orang tua yang telah mahir memainkan alat-alat musiknya. Kurangnya pengetahuan dan pengenalan mengenai musik daerah ini membuat generasi muda kurang begitu menghargai dan mengapresiasi musik daerahnya.

Upaya melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya di provinsi Lampung, maka dilakukan pemanfaatan teknologi mobile programming membuat aplikasi android yang menghadirkan informasi pengenalan alat musik tradisional di Provinsi Lampung, oleh karena itu pembuatan sebuah aplikasi mobile berbasis Android dengan judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Bersasis Android“ diharapkan akan menjadi suatu aplikasi yang berguna bagi masyarakat dalam mengenal dan melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya Lampung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat permasalahan yang diangkat dalam penulisan skripsi ini, yaitu “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi multimedia interaktif pengenalan alat musik tradisional Lampung berbasis android”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dikarenakan banyaknya alat musik tradisional Lampung maka pembahasan yang dibatasi yaitu :

1. Alat musik yang dibahas yaitu, alat musik Bende, Serdam, Kompang, Gambus, dan Cetik Lampung.
2. Sistem hanya dirancang untuk platform android 4.3 ke atas.

## **1.4 Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Taman Budaya Lampung yang beralamat di Jl. Cut Nyak Dien No.24, Palapa, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi multimedia interaktif pengenalan alat musik tradisional Lampung pada *platform android*.
2. Meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari alat musik tradisional Lampung.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media edukasi kepada masyarakat untuk mengenal alat musik tradisional Lampung
2. Aplikasi yang dibangun diharapkan menjadi salah satu media untuk memperkenalkan dan melestarikan alat musik tradisional yang ada di Lampung kepada seluruh masyarakat Indonesia.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penilitan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dan mengemukakan pemecahan masalah yang pernah dilakukan terkait masalah yang dikaji dalam penulisan.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode penulisan yang berhubungan dengan teknik pengumpulan data dan langkah-langkah yang digunakan terkait penelitian yang dilakukan.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan analisa permasalahan yang dilakukan dan menampilkan system yang dijalankan selanjutnya tentang instalasi aplikasi dan bagaimana aplikasi ini di uji.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran yang akan menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya supaya dapat dikembangkan lagi sistemnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**