

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat musik tradisional sudah menjadi identitas setiap kesenian daerah di Indonesia. Alat musik berperan penting dalam mengiringi tarian tradisional, lagu daerah, pementasan, acara keagamaan dan acara adat. Mengenal lebih mendalam alat musik tradisional adalah bentuk penghargaan terhadap pendahulu yang telah menciptakan alat musik tradisional sebagai identitas daerah.

Provinsi Lampung memiliki alat musik tradisional yaitu gamolan pekhing dan gambus lunak. Sebagai masyarakat yang tinggal di Provinsi Lampung baik generasi muda, pribumi maupun pendatang seharusnya wajib mengetahui alat musik tradisional dan turut melestarikannya, namun masih saja banyak masyarakat yang kurang mengenal alat musik tradisional dari daerah Lampung. Kurangnya media pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional Lampung menyebabkan masyarakat kurang mengetahui dan memahami alat musik tradisional Lampung sehingga lama-kelamaan akan tenggelam dan dilupakan dengan sendirinya. Mendokumentasi informasi dalam bentuk gambar dan tulisan sebagai referensinya merupakan bagian dari bentuk pelestarian. Media informasi bersifat Pendidikan dan pengetahuan dikemas dalam bentuk yang menarik dan efektif yang dapat diakses dengan mudah sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan merupakan solusi yang tepat dalam membantu pelestarian alat musik tradisional Lampung agar informasinya tetap ada dan menarik minat masyarakat untuk mempelajarinya.

Multimedia sudah sangat melekat karena selalu ada dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi multimedia dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga lebih mudah dipahami oleh penerimanya. Visualisasi 3 dimensi merupakan penampilan informasi yang bersifat kompleks ke dalam bentuk visual. Visualisasi 3

dimensi dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Akan lebih jauh menarik apabila digabungkan dengan suatu wadah berbentuk aplikasi yang berbasis multimedia pada platform android. Sebuah aplikasi yang mudah diakses masyarakat secara *offline* tanpa menggunakan paket data atau *internet* dan terus dapat dilakukan pembaruan, sehingga masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah dan dapat belajar mengetahui alat musik tradisional Lampung dimana saja

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan maka penulis membuat penelitian yang berjudul “**VISUALISASI 3D PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL LAMPUNG BERBASIS ANDROID**” yang diharapkan dapat menjadi media informasi yang menarik bagi masyarakat dalam mengenal alat musik tradisional Provinsi Lampung.

1.2 Perumusan Masalah

Merancang aplikasi Visualisasi 3D mengenai alat musik tradisional Lampung menjadi media informasi yang dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari dan mengetahui alat musik tradisional Lampung sehingga dapat melestarikan dan memperkuat pengetahuan masyarakat mengenai kesenian daerah Lampung agar nantinya tidak tenggelam dan terlupakan oleh zaman.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada penyusunan skripsi ini untuk menghindari meluasnya masalah, dibatasi pada:

1. Penelitian ini dilakukan di UPTD Taman Budaya Lampung.
2. Objek yang ditampilkan alat musik khas Lampung yaitu gamolan, gambus lunak dan alat musik penopang yang digunakan dalam kesenian hadra.
3. Menampilkan Objek 3D disertai dengan deskripsi ,instrument beserta cara memainkan alat musik tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi visualisasi 3D alat musik tradisional Provinsi Lampung berbasis Android yang menampilkan objek secara 3D.
2. Menerapkan visualisasi 3D kedalam sebuah aplikasi menggunakan platform android.
3. Membantu UPTD Taman Budaya Lampung memperkenalkan alat musik tradisional daerah Lampung menggunakan visualisasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi aplikasi visual 3D berbasis android sebagai media informasi pengenalan alat musik tradisional Lampung.
2. Penelitian ini diharapkan mempermudah dan menarik minat masyarakat untuk mengetahui alat musik Tradisional Lampung dengan adanya aplikasi ini.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pelestarian alat musik tradisional Lampung dalam bentuk informasi dan objek visual 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam memberikan gambaran secara utuh, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5(lima) bab sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode pengembangan yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait penelitian yang dilakukan dan proses kerja sitem yang dirancang.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang dibangun.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Aplikasi yang dibuat dan yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya.