

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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”. Masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya supaya tetap lestari. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat (BAB 1 Ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017). Salah satunya adalah alat musik tradisional yang beranekaragam tersebar diseluruh Indonesia. Namun keanekaragaman alat musik tradisional ini kurang didukung dengan teknologi masa kini yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat sebagai bentuk pelestarian kebudayaan bangsa. Salah satu contoh dari banyaknya jenis-jenis musik di nusantara adalah gamelan. Gamelan adalah ensemble musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya/ alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Musik gamelan pada saat ini telah mengalami banyak perkembangan dan sedikit modifikasi atau penambahan beberapa alat musik modern. Namun walaupun demikian peminat khususnya musik tradisional Bali masih sangat sedikit, 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.

Berdasarkan permasalahan tersebut dengan pemanfaatan teknologi, peneliti membangun sebuah Aplikasi pengenalan dasar alat musik Bali berbasis android

dalam rangka ikut serta mambantu, mendorong dan melestarikan budaya bangsa sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi ini memuat tampilan 3 Dimensi yang menarik agar tidak mudah bosan. Aplikasi ini membantu mengenal dan mengetahui bagaimana bentuk visualisasi 3 Dimensi dari gamelan, cara memainkannya dan cara pembuatannya, serta Aplikasi ini juga dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat di ambil berdasarkan latar belakang yaitu bagaimana membuat aplikasi Pengenalan Dasar Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini di batasi pada hal-hal sebagai berikut :

1.3.1 Batasan Masalah

1. Objek yang ditampilkan alat musik tradisional Bali terdiri dari Gong, Reong, Ceng-Ceng, Kendang, rindik, gerantang, seruling.
2. Menampilkan objek 3D disertai dengan deskripsi, instrument beserta cara memainkannya alat musik tersebut.
3. Penelitian ini dilakukan di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Taman Budaya Lampung memperkenalkan alat musik tradisional bali menggunakan visualisasi 3D.

1.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 3 (tiga) bulan, terhitung dari bulan November 2019 sampai dengan Januari 2020.

1.3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini 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,

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi visualisasi 3D alat musik tradisional Bali berbasis android yang menampilkan objek secara 3D.
2. Menerapkan visualisasi 3D kedalam sebuah aplikasi menggunakan platform android.
3. Mambantu Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Taman Budaya Lampung memperkenalkan alat musik tradisional Bali menggunakan visualisasi 3D.
4. Melestarikan budaya sesuai dengan perkembangan zaman

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

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

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, jutuan 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 di gunakan serta langkah-langkah yang di gunakan terkait penelitian yang di lakukan dan proses kerja sistem yang di rancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang di peroleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang di bangun.

BAB V PENUTUP

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