

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, alat musik merupakan suatu benda yang digunakan oleh manusia untuk membantu melakukan suatu pekerjaan. Istilah “musik” berasal dari bahasa Yunani yakni “*muse*” yang artinya adalah sebutan untuk dewi – dewi yang memiliki tugas sebagai penanggung jawab terhadap suatu seni dan juga ilmu pengetahuan (situs Pendidik, 2019). Seni musik adalah seni yang berhubungan dengan alat-alat musik dan irama yang keluar dari alat musik. Dalam perjalanannya, seni musik dapat berpadu dengan seni suara (vokal), sehingga timbul suara oral (vokal) yang diiringi alat musik (Hirzi, 2007).

Secara garis besar terdapat dua macam alat musik yaitu alat musik modern dan alat musik tradisional. Alat musik tradisional merupakan musik yang diciptakan dan berkembang di daerah- daerah di seluruh Indonesia, sedangkan Alat musik modern adalah musik yang sudah mendapat sentuhan-sentuhan teknologi dan alat musik modern selalu berkembang dan ada pembaharuan seiring berkembangnya teknologi (Ajim, 2015). Banyak orang yang lebih memilih alat musik modern daripada alat musik tradisional. Padahal, di Indonesia terdapat berbagai macam alat musik tradisional, tak terkecuali alat musik tradisional di Jawa Timur.

Dewasa ini, minat anak-anak dalam mempelajari alat musik tradisional adalah rendah, kendala yang dihadapi dilihat dari segi anak biasanya berasal dari minat anak terhadap metode pendidikan seni musik yang didapatkannya (Yuni, 2016). Kurangnya pengenalan dan sosialisasi akan budaya indonesia di masyarakat, merupakan salah satu faktor yang penting mengapa kurangnya minat generasi muda terhadap mengenalnya alat musik tradisional (Waskito, 2018). Untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Pelajaran musik dapat melatih saraf motorik anak dalam bergerak, dapat memperluas dan memperkuat daya ingat anak sehingga akan membantu pengembangan kemampuan berbahasa anak, serta dapat meningkatkan tingkat konsentrasi (Ulfa dkk).

Saat ini, teknologi semakin berkembang, termasuk teknologi dalam penyampaian informasi. Salah satu teknologi yang sering dipergunakan dalam penyampaian informasi adalah *Augmented Reality*. Keunggulan dari teknologi *Augmented Reality* adalah dapat dioperasikan pada *smarthphone* dan konsol game serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga informasi akan lebih mudah tersampaikan (Situs Itgenic, 2020).

Berdasarkan paparan tersebut, muncul sebuah gagasan untuk memperkenalkan anak-anak terhadap alat musik tradisional Jawa Timur. Oleh karena itu, melalui penelitian ini penulis menggagas pengembangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Timur Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* berbasis Android. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat menimbulkan rasa ketertarikan bagi anak-anak untuk menghidupkan dan melestarikan alat musik tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan teknologi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana membangun *Augmented Reality* menggunakan *software* Unity 3D?
3. Bagaimana merancang alur aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan teknologi *Augmented Reality*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi pengenalan alat musik tradisional Jawa Timur menggunakan teknologi *Augmented Reality* bagi siswa Sekolah Dasar (SD)
2. Membangun aplikasi pengenalan alat musik tradisional Jawa Timur menggunakan teknologi *Augmented Reality* menggunakan *software* Unity 3D
3. Merancang alur aplikasi pengenalan alat musik tradisional Jawa Timur menggunakan teknologi *Augmented Reality*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis Android.
2. Aplikasi ini diperuntukkan bagi anak Sekolah Dasar (SD).
3. Alat musik yang terdapat pada aplikasi ini antara lain : Bonang, Kenong, Angklung, Kendhang, Kendhang Jimbe, Kluncing, Suling Bambu, Saronen, Slompret, Kempul, Tong-Tong, Ul-Dhaul, dan Kethuk Esri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna aplikasi dapat mengetahui alat musik tradisional Jawa Timur.
2. Pengguna aplikasi dapat menghidupkan dan melestarikan alat musik tradisional.
3. Pengguna aplikasi dapat mengenal alat musik tradisional Jawa Timur.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari penulisan skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan bertujuan untuk menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka bertujuan menguraikan tentang dasar teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan bertujuan menguraikan analisis kebutuhan dan perancangan produkem menggunakan *flowchart*, *Use Case* dan *Storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas proses untuk implementasi berdasarkan desain sistem yang telah dibuat pada bab sebelumnya, sehingga dapat melakukan pengujian pada sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat memberikan saran untuk pengembangan pada penelitian berikutnya.