

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warisan budaya seperti alat musik tradisional sangatlah jarang dikenalkan sejak masih anak-anak, melihat bahwa daya ingat anak-anak masih tinggi sehingga kemungkinan melupakan budaya asli Indonesia bisa diminimalisir. Menurut Dr. Kartini Kartono, seperti dilansir oleh Albert Herwindityo Wicaksono dalam laporan Tugas Akhirnya "Perancangan Education Toys tentang Pengenalan Tokoh-Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar", ingatan pada anak usia sekolah dasar mencapai intensitas paling besar dan paling kuat. Daya menghafal dan daya memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat. Dan anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak[1]. Untuk mengenalkan alat musik tradisional kepada anak-anak memerlukan media baru untuk dapat mengenal alat musik tradisional. Materi bisa dipelajari oleh anak dari media apa pun, baik media cetak maupun media elektronik. Perkembangan teknologi yang pesat dan penggunaannya yang dominan pada hampir seluruh kegiatan masyarakat pada saat ini, bisa dijadikan sebagai ide awal untuk memecahkan masalah tersebut. Pada zaman seperti ini jarang sekali anak-anak dari kawasan perkotaan yang tidak bisa mengoperasikan komputer. Menurut siaran pers tentang riset Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet[2], saat ini ada sekitar 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang merupakan pengguna internet, dan 69% di antaranya adalah pengguna komputer

dan 34% pengguna laptop. Sedangkan dari hasil survey dengan pengambilan sampel anak-anak usia 9-10 tahun, 87,5% di antaranya mengaku sudah terbiasa mengoperasikan komputer dan laptop.

Dari perilaku anak-anak yang sudah terbiasa mengoperasikan komputer tersebut, maka media berbasis digital cocok untuk menjadi media alternatif pengenalan alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat, yaitu dalam bentuk media interaktif. Media ini dapat menutupi kelemahan buku visual konvensional. Media interaktif ini akan memancing rasa penasaran anak terhadap alat musik tradisional yang ada di daerahnya, sehingga dapat mendorong keinginan anak untuk mengenal lebih dalam mengenai alat musik tradisional.

Media interaktif dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan alat musik. Pengenalan alat musik sangat penting diberikan kepada anak-anak, apalagi alat musik tradisional karena kegiatan ini dapat dipandang sebagai salah satu cara memperkenalkan budaya Indonesia sejak dini. Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki alat musik tradisional yang banyak dan unik adalah daerah provinsi Nusa Tenggara Barat. Di provinsi ini memiliki alat musik tradisional yang cukup beragam, seperti Gendang Beleq, Sarone, Gula Gending, Genggong, Satong Srek, Serunai dan Pelompong. Saat ini media yang digunakan untuk pengenalan alat musik tradisional umumnya masih bersifat teks atau menggunakan buku. Pembelajaran dengan buku membutuhkan konsentrasi yang tinggi pada saat membaca, sehingga dengan menggunakan media interaktif bisa lebih menarik karena tidak hanya berfokus pada teks.

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul sebuah gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Virtual Reality Untuk Mengenalkan Alat Musik

Nusa Tenggara Barat ”, sehingga dengan Aplikasi ini dapat membantu dalam mengenalkan kebudayaan dari daerahnya sendiri. Aplikasi ini memuat tampilan grafis yang menarik agar tidak mudah bosan. Aplikasi ini membantu anak mengenal dan mengetahui alat musik tradisional daerahnya. Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah aplikasi yang di dalamnya terdapat penjelasan yang bisa digunakan untuk membantu anak dalam mengenal alat musik tradisional daerahnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana menjadikan suatu teknologi *Virtual Reality* agar bisa bermanfaat bukan hanya dalam bidang komputer tetapi dalam bidang lain yaitu bidang musik dan terlihat menarik untuk dipelajari oleh *user*?
2. Bagaimana membuat visualisasi museum dalam bentuk *Virtual Reality*?
3. Bagaimana menampilkan pemodelan 3D alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini terdapat beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Pembuatan aplikasi ini merupakan media pengenalan untuk mengenalkan alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat.
2. Menampilkan Visualisasi museum dengan *Virtual Reality*

3. Pengenalan alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat berupa berupa bentuk 3d dari alat musik, nama dan penjelasan alat musik tradisional secara umum. mulai dari Gendang Beleq, Sarone, Gula Gending, Genggong, Satong Srek, Serunai dan Pelompong.
4. Pembuatan aplikasi ini berisi konten-konten dasar alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat.
5. Pembuatan aplikasi ini hanya membahas secara umum berdasarkan referensi.
6. Aplikasi ini dijalankan menggunakan komputer atau laptop.
7. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah CorelDraw 2018, 3ds Max, Google Sketchup, dan Unity.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1. Pengguna dapat mengenal dan mengetahui alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat dengan cara yang menarik agar bisa lebih menghargai dan melestarikan alat musik daerahnya.
2. Pengguna mendapat pengetahuan dasar mengenai alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat.
3. Memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* sebagai salah satu metode untuk mengenalkan alat musik tradisional Nusa Tenggara Barat.
4. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna

- a. Membantu pengguna yaitu anak-anak untuk lebih mengenal alat musik tradisional daerahnya.
- b. Mendapatkan ilmu tentang alat musik tradisional daerahnya.
- c. Anak-anak dapat mengetahui alat-alat musik tradisional apa aja yang terdapat di daerahnya.
- d. Anak-anak dapat menghargai dan mencintai alat musik tradisional daerahnya.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat memperluas wawasan dengan mempelajari dan mengembangkan hal baru selain yang didapatkan di perkuliahan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui kondisi secara keadaan secara langsung untuk bahan mengumpulkan data dari objek.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada objek yang telah ditentukan, untuk memperoleh hasil data yang diinginkan.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 Metode Analisis

Penulis melakukan analisa apa saja kebutuhan dari sistem, seperti Kebutuhan Perangkat Keras (*hardware*) dan Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*). Metode analisis yang digunakan antara lain analisis kebutuhan sistem.

1.6.2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Metode ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Meliputi : *Concept, Desain, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

Bab I :Pendahuluan

Pada Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab II :Landasan Teori

Kajian pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjas yang mendukung penelitian.

Bab III :Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang gambaran proses perancangan aplikasi

Bab IV :Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan hasil-hasil dari pembuatan aplikasi serta pembahasannya.

Bab V :Penutup

Pada bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang meringkas apa yang diperoleh dalam penelitian yang akan dijelaskan pada bab terakhir ini.

