

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu pesat, teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia seperti penggunaan laptop, smartphone dan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya yang menunjang kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini akan difokuskan pada teknologi smartphone yang dimana dalam penggunaannya mampu memudahkan manusia untuk melakukan berbagai hal secara cepat dan singkat, akan tetapi penggunaan smartphone juga dapat mempengaruhi pola pikir manusia baik ke arah yang positif maupun ke arah yang negatif. Smartphone sebagai teknologi modern yang hampir setiap orang menggunakannya, ditambah dengan mudahnya mendapatkan akses internet kapanpun dan dimanapun menjadikan budaya tradisional perlahan tergeserkan, sehingga budaya tradisional mulai dilupakan oleh generasi muda. Jika kita melihat dari sisi yang positif, teknologi bisa kita manfaatkan untuk menjadi ajang memperkenalkan budaya tradisional yang terkesan membosankan menjadi lebih menarik dan dengan mudah dipelajari oleh generasi muda.

Budaya tradisional yang perlahan dilupakan oleh generasi muda adalah alat tradisional Gendang Beleq. Gendang Beleq adalah alat musik tradisional yang berasal dari suku Sasak, Lombok (Alfargani, 2019). Alat musik ini memiliki banyak filosofi dalam setiap lekuk bentuknya dan suara irama yang ditimbulkan. Seiring dengan perkembangan zaman, pengaruh globalisasi dan modernisasi telah mempengaruhi pandangan dan pengetahuan generasi muda terhadap Gendang Beleq. Budaya tradisional dinilai sebagai suatu hal yang ketinggalan zaman. Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Faqih (2021) yang menyatakan bahwa budaya merupakan hal yang membosankan dan perlu diperbaiki. Saat ini, generasi muda memandang Gendang Beleq ini sebagai alat music yang ketinggalan zaman dan lebih cenderung memilih dan mempelajari alat musik modern sehingga makna dan filosofi dari Gendang Beleq ini perlahan dilupakan. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan dan menanamkan pengetahuan tentang alat musik tradisional pada anak sejak usia dini. Selain untuk memperkenalkan tentang budaya Indonesia juga untuk menjaga supaya salah satu budaya Indonesia ini tidak punah di telan oleh modernisasi.

Solusi atau cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya tradisional terutama alat musik tradisional Gendang Beleq kepada anak sejak usia dini, generasi muda dan

masyarakat pada umumnya adalah dengan mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu dengan menggunakan Teknologi Augmented Reality. Penggabungan alat musik tradisional Gendang Beleq dengan sebuah aplikasi objek 3 dimensi yang menarik dan mudah digunakan di smartphone dengan menggunakan Augmented Reality 3 dimensi dapat menjadi inovasi yang efektif.

Dengan tampilan alat musik Gendang Beleq dalam bentuk 3 dimensi yang diaplikasikan dalam aplikasi Augmented Reality dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan karena hanya dengan menggunakan smartphone siapapun akan bisa memanfaatkannya kapanpun dan dimanapun. Bahkan aplikasi juga ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana edukasi yang fleksibel kepada siswa didalam kelas. Penggunaan aplikasi ini menggabungkan antara dua teknologi utama yaitu smartphone dan Augmented Reality.

Oleh karena itu alasan peneliti menggunakan metode ini yaitu memanfaatkan Teknologi Augmented Reality sebagai alat memperkenalkan alat musik tradisional Gendang Beleq. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality ini akan membantu menyampaikan pesan kepada generasi muda. Adapaun tujuan dalam penggunaan teknologi Augmented Reality ini adalah menambahkan pengertian dan informasi pada dunia nyata dimana sistem Augmented Reality dapat mengambil dunia nyata sebagai dasar dan menggabungkan beberapa teknologi dengan menambahkan data kontekstual supaya pemahaman seseorang menjadi lebih jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang dapat diambil peneliti yaitu bagaimana merancang dan membuat media pengenalan alat musik tradisional menggunakan Teknologi Augmented Reality.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Fokus pada pengenalan alat musik tradisional gendang beleq dari suku Sasak di Lombok, Indonesia.
2. Penggunaan teknologi augmented reality sebagai metode utama untuk memperkenalkan gendang beleq kepada masyarakat.
3. Desain dan pengembangan antarmuka augmented reality yang menarik dan informatif.
4. Penyertaan fitur dan informasi yang relevan dalam aplikasi augmented reality untuk memberikan pemahaman mendalam tentang gendang beleq.
5. Evaluasi reaksi dan tanggapan masyarakat terhadap penggunaan augmented reality dalam pengenalan gendang beleq.

6. Tidak membahas aspek teknis implementasi augmented reality secara mendalam, tetapi berfokus pada pengalaman pengguna dan efektivitas dalam memperkenalkan gendang beleq.
7. Pengujian terbatas pada kelompok target generasi muda yang belum memiliki pengetahuan tentang gendang beleq. Integrasi elemen budaya dan sejarah dalam penggunaan augmented reality untuk memperkaya pengalaman pengguna.
8. Target penelitian ini yaitu individu pada rentang 6 tahun hingga 15 tahun atau dari anak SD sampai anak SMP.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Fokus pada pengenalan alat musik tradisional gendang beleq dari suku Sasak di Lombok, Indonesia.
2. Penggunaan teknologi augmented reality sebagai metode utama untuk memperkenalkan gendang beleq kepada masyarakat.
3. Desain dan pengembangan antarmuka augmented reality yang menarik dan informatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Mempertahankan dan melestarikan budaya lokal alat musik tradisional gendang beleq.
2. Meningkatkan minat dan apresiasi generasi muda terhadap gendang beleq.
3. Memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi augmented reality untuk melestarikan alat musik tradisional.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan skripsi dengan baik dan benar. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi :

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Landasan teori memuat tentang tinjauan pustaka, dan beberapa dasar-dasar teori yang berkaitan dengan Augmented Reality dan hal-hal yang berkesinambungan dengan proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian yang serupa.

BAB III : Analisis Dan Perancangan

Analisis dan perancangan memuat tentang Analisa dan permasalahan yang ada dalam perancangan.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Implementasi dan pembahasan memuat tentang hasil yang dimulai dari proses analisis sistem, desain, pembuatan, testing / pengujian hingga tahap pendistribusian.

BAB V : Penutup

Penutup memuat tentang kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

