

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat musik Cangor merupakan salah satu alat musik tradisional yang berasal dari provinsi Jambi, Indonesia. Alat musik tersebut memiliki sejarah yang dalam di kalangan masyarakat suku tertentu di Jambi, seperti suku Melayu, suku Jambi, dan suku lainnya yang mendiami wilayah tersebut.[1]

Pada awalnya, alat musik ini sering dimainkan oleh para petani saat beristirahat dari aktivitas bercocok tanam. Namun, alat musik Cangor saat ini tergolong sulit ditemukan secara fisik di tengah masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya semakin berkurangnya pengrajin yang mampu membuat alat musik tersebut, tidak diproduksinya Cangor secara massal atau komersial, serta minimnya penggunaan alat musik ini dalam pertunjukan atau kegiatan budaya secara rutin. Akibatnya, generasi muda jarang memiliki kesempatan untuk melihat, apalagi memegang dan memainkan alat musik Cangor secara langsung. Saat ini, alat musik ini dapat ditemukan di Taman Budaya Jambi, yang merupakan salah satu unit pelaksana teknis pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi. Selain dapat melihat alat musik ini, di sana juga digelar pertunjukan kesenian, pameran, dan pelatihan seni budaya. Taman Budaya Jambi diresmikan pada tanggal 23 Januari 1992. Namun, keberadaan Cangor yang terbatas pada satu lokasi tersebut membuat masyarakat di luar kota Jambi, atau yang tidak memiliki kesempatan untuk berkunjung, semakin sulit mengenal bentuk fisik alat musik ini secara langsung. Karena tidak semua masyarakat memiliki akses mudah untuk melihat dan mendengarkan secara langsung, hal ini menjadi tantangan dalam upaya pelestarian alat musik Cangor di era digital.[2]

Teknologi Augmented Reality (AR) dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan alat musik Cangor kepada masyarakat secara lebih luas. Dengan kemampuan AR yang memungkinkan integrasi elemen virtual ke dalam dunia nyata, pengguna dapat melihat, mempelajari, dan bahkan berinteraksi dengan replika alat

musik Cangor melalui perangkat digital seperti smartphone atau tablet Android. Metode marker based tracking, yang menggunakan pola khusus sebagai pemicu tampilan elemen AR, dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam edukasi budaya efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya. Contohnya, aplikasi Augmented Reality untuk pembelajaran alat musik piano menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami.[3] Selain itu, AR juga telah digunakan untuk memperkenalkan seni dan budaya kepada masyarakat internasional, membuktikan potensinya sebagai media edukasi inovatif.

Sebagai alternatif solusi, dibandingkan dengan media seperti buku sejarah yang hanya menyajikan tulisan dan gambar diam, atau video dokumentasi yang menyajikan gambar bergerak asli atau animasi yang disertai suara, penggunaan AR lebih interaktif dan menarik bagi generasi muda. Dengan AR, pengguna tidak hanya sekadar melihat tulisan, gambar, dan mendengarkan suara, tetapi juga dapat merasakan pengalaman seperti memegang alat musik Cangor secara virtual. Pendekatan ini memberikan keunggulan dalam hal keterlibatan pengguna dibandingkan metode konvensional, yang cenderung bersifat pasif.

Berdasarkan beberapa penjabaran pada paragraf sebelumnya, penerapan teknologi AR dalam memperkenalkan alat musik Cangor khas Jambi merupakan solusi inovatif yang dapat menjembatani kebutuhan pelestarian budaya dengan minat generasi muda terhadap teknologi. Dengan memadukan teknologi modern dan warisan budaya, aplikasi AR ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam memperkenalkan dan melestarikan alat musik Cangor secara luas.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pengembangan aplikasi untuk merepresentasikan alat musik Cangor menggunakan *marker based tracking* ?.

1.3 Batasan Masalah

1. Pengembangan aplikasi ini akan difokuskan pada platform android, dengan mempertimbangkan kompatibilitas perangkat dan versi android yang mendukung teknologi Augmented Reality
2. Aplikasi akan memuat konten terkait alat musik cangor yang meliputi Sejarah, Teknik memainkan, dan nilai budaya terkait. Namun, konten tersebut tidak akan melibatkan aspek-aspek terlalu mendalam seperti aspek ritual atau spiritual yang terkait dengan alat musik Cangor.
3. Pengembangan AR pada aplikasi akan difokuskan pada representasi visual yang akurat terhadap alat musik Cangor, dengan batasan pada kompleksitas model dan interaktivitas yang sesuai dengan perangkat Android dan teknologi AR yang tersedia.
4. Evaluasi pengguna akan berfokus pada pengalaman pengguna dalam hal interaktivitas dengan model AR, pemahaman konten, serta tingkat kepuasan dan kebergunaan aplikasi. Namun, aspek psikologis atau dampak sosial budaya yang lebih dalam tidak akan menjadi fokus evaluasi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan aplikasi untuk melestarikan dan memperkenalkan alat musik Cangor kepada generasi muda yang mungkin kehilangan keterhubungan dengan warisan budaya tradisional.
2. Memberikan pengalaman belajar yang menarik tentang alat musik Cangor kepada pengguna melalui teknologi AR, termasuk sejarah, teknik memainkan, dan nilai budaya yang terkait.
3. Menghadirkan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan model AR alat musik Cangor dan belajar secara aktif dengan cara yang menarik dan interaktif.
4. Menggunakan aplikasi sebagai alat untuk mempromosikan dan menyebarkan pemahaman tentang alat musik Cangor serta nilai budaya yang terkait dengannya, baik di tingkat lokal maupun global.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu dalam mempertahankan dan melestarikan alat musik tradisional Cangor, menjaga keberadaannya dalam budaya dan masyarakat yang berkaitan dengannya.
2. Memungkinkan pengguna untuk memahami sejarah, teknik memainkan, dan nilai budaya yang terkait dengan alat musik Cangor melalui pengalaman AR yang mendalam dan menarik.
3. Menghadirkan kombinasi inovatif antara teknologi modern (AR) dan budaya tradisional, membuka peluang baru untuk memperkenalkan dan mempromosikan warisan budaya secara lebih luas.
4. Memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan model AR alat musik Cangor, meningkatkan keterlibatan dan pengalaman mendalam terkait alat musik tersebut.
5. Menyediakan platform yang dapat digunakan untuk mempromosikan dan menyebarkan pemahaman tentang alat musik Cangor serta nilai budaya yang terkait.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi penjelasan tentang landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yang memuat berbagai konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang perancangan sistem bagaimana peneliti membuat sketsa sebelum di implementasikan ke dalam aplikasi yang dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan mengikuti alur penelitian pada bab sebelumnya dan hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian, table dan gambar.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi penjelasan tentang kesimpulan dari pembahasan bab sebelumnya dan saran yang berguna dari pihak yang berkaitan.

