

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari masa ke masa begitu signifikan terhadap kehidupan manusia sehingga perkembangan teknologi tidak lagi di fungsikan sebagai sistem memperoleh informasi, namun perkembangan teknologi sudah dimanfaatkan sebagai bantuan untuk memudahkan setiap aktivitas dari seseorang. Tidak hanya itu perkembangan teknologi juga di fungsikan sebagai media pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran alat musik tradisional. Pembelajaran alat musik tradisioanal dari waktu ke waktu memakai media cetak atau dengan buku, yang membutuhkan waktu tenaga yang cukup untuk mempelajarinnnya. Hal tersebut berdampak pada kehidupan manusia dimana hampir semua rata-rata menggunakan kecanggihan teknologi dan menganggap metode pembelajaran begitu kurangnya menarik terutama bagi generasi milenial sekarang.

Alat musik tadional merupakan suatu alat musik yang berasal dan di ciptakan pada daerah-daerah tertentu dan merupakan warisan dari kebudayaan yang telah menyebar di semua wilayah Indonesia sehingga perlu di lestarikan oleh semua generasi. Namun perkembangan teknologi yang semakin maju seperti sekarang sangat mempengaruhi dukungan khalayak dalam melestarikannya. Alat musik tradisional sekarang sudah dianggap kurang menarik untuk di pelajari karena sudah banyak yang memilih menggunakan alat musik modren dari pada alat musik

tradisional (Arif et al., 2022). Berdasarkan pada jurnal penelitian (Informatika et al., 2021) mengenai hal-hal yang mempengaruhi lunturnya kesenian tradisional dapat dikatakan sebagai ancaman kepunahan dan dikategorikan sebagai mati suri. Hal tersebut dialami karena kurangnya respon masyarakat terhadap alat musik tradisional dan metode pembelajaran alat musik tradisional masih memakai buku sehingga dianggap kurang menarik terutama bagi generasi muda. Salah satu hal yang dapat di tawarkan agar minat mempelajari alat musik tradisional adalah dengan mengganti metode pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi sekarang yaitu dengan membuat aplikasi media pengenalan alat musik tradisional berbasis *Android*.

Android adalah suatu kumpulan perangkat lunak yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile. *Android* dikenal pertama kali pada tahun 2008 yaitu sebagai perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka. *Android* memiliki empat karakteristik yaitu dengan sistem terbuka dimana setiap pengguna diperbolehkan untuk mengembangkan sistem operasi tersebut selain itu karakteristik dari *Android* ialah tidak terdapat perbedaan terhadap aplikasi utama sehingga semua aplikasi yang dibangun memiliki akses yang sama terhadap penggunaan telfon penyedia layanan, selain itu memecahkan hambatan untuk membangun aplikasi yang baru, aplikasi pada *Android* menyediakan akses yang luas kepada pengguna menggunakan *library*.

Augmented reality merupakan penggabungan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam bentuk dunia nyata lalu mengaplikasikan benda-benda tersebut dalam waktu nyata. Menurut (Arif et al., 2022) *augmented reality* adalah

penggabungan dunia nyata dengan virtual yang bersifat interaktif secara real time dan merupakan animasi tiga dimensi. Aplikasi ini di rancang berbasis mobile sehingga pada proses pembelajaran pengenalan alat musik tradisional terbukti efektif dan lebih banyak digunakan di kalangan masyarakat Indonesia. Dengan demikian secara tidak langsung masyarakat Indonesia berpartisipasi melestarikan budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengambil judul "PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID*"

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dengan ini peneliti dapat menarik identifikasi masalah pada penelitiannya sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi yang semakin maju seperti sekarang sangat mempengaruhi dukungan khalayak dalam melestarikannya alat musik tradisional.
2. Pembelajaran alat musik tradisional dari waktu ke waktu memakai media cetak atau dengan buku, yang membutuhkan waktu tenaga yang cukup untuk mempelajarinya.
3. Alat musik tradisional sekarang sudah dianggap kurang menarik untuk di pelajari karena sudah banyak yang memilih menggunakan alat musik modern dari pada alat musik tradisional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka batasan masalah yang diambil peneliti pada penelitian ini bertujuan untuk mengarahkan fokus peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini hanya membahas 10 alat musik tradisional yang terdapat di beberapa daerah.
2. Perancangan aplikasi pengenalan alat musik menggunakan *Augmented reality* berbasis *Android*.
3. Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman C# (C Sharp) menggunakan *unity* dan *vuforia SDK*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang telah diambil peneliti dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan *augmented reality*?
2. bagaimana cara membangun aplikasi pengenalan alat musik tradisional berbasis *Android*?
3. Bagaimana cara implementasi aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan *Augmented reality* berbasis *Android*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diambil maka disimpulkan, tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Aplikasi di buat berdasarkan data dengan 10 item alat musik yang di *input* kedalam sebuah aplikasi untuk di perkenalkan dengan menggunakan *Augmented reality* untuk menampilkan bentuk 3 D.
2. Untuk membangun aplikasi pengenalan alat musik tradisional berbasis *Android* maka digunakan *smartphone* yang mendukung.
3. Implementasi aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan *Augmented reality* berbasis *Android* untuk menampilkan bentuk alat musik 3D sehingga tampak lebih nyata.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari manfaat penelitian, maka terbagi atas dua teori yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memahami tentang bagaimana perancangan sebuah aplikasi pengenalan alat musik tradisional menggunakan *augmented reality*
2. Memperluas penelitian sehingga hasil yang didapat dapat memperkenalkan alat musik tradisional
3. Sebagai referensi bagi pembaca dalam menggunakan aplikasi pengenalan alat musik tradisional.

1.6.1 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat praktis pada penelitian ini:

1. Bagi Universitas,

Yaitu dapat menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa/i untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Pengguna

Yaitu dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran dan pengenalan alat musik tradisional

3. Bagi Peneliti

Yaitu dapat menerapkan ilmu yang telah di dapat dari Universitas sehingga mampu dalam pengembangan aplikasi menggunakan *Augmented reality* berbasis *Android*.