

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Betyeka A R (2015), alat musik tradisional merupakan salah satu peninggalan dari leluhur kita. Mereka memberikan peninggalan seperti ini agar kita bisa melestarikannya dan selalu menjaganya supaya tidak hilang ataupun musnah karena pengaruh budaya asing ataupun lainnya. Di Indonesia terdapat berbagai macam alat musik tradisional. Salah satu alat musik yang sudah mulai jarang ditemukan dan dipertontonkan oleh masyarakat luas adalah alat musik tradisional dari kota Jambi, salah satunya Kelintang Kayu.

Menurut Azhar (2011), kota Jambi memiliki kekayaan seni budaya daerah yang beraneka ragam terutama tentang alat musik tradisionalnya yang cukup banyak. Kekayaan ini disebabkan oleh sembilan suku Melayu yang hidup dan berkembang di daerah tersebut. Dari pengaruh inilah maka lahir berbagai macam bentuk musik tradisional di daerah Jambi yang memiliki karakteristik bunyi yang khas dan berbagai bentuk instrumen dan alat musik tradisional.

Menurut Subari (2015), seiring berjalannya waktu, banyak kesenian tradisional yang kini dilupakan orang. Nilai seni dan budaya Indonesia yang teramat beragam kini pelan-pelan mulai terkikis dengan gaya hidup dan sikap acuh terhadap seni dan kebudayaan. Minimnya pengetahuan akan kesenian tidak dipungkiri menjadi sebab para generasi muda tak lagi mengenal seni dan budaya yang dimiliki. Apabila kita perhatikan sudah jarang kita temukan orang yang pandai memainkan alat musik tradisional maupun digunakan dalam kegiatan-kegiatan seni dan dalam upacara adat. Sekarang lebih sering orang-orang pandai memainkan alat musik modern dibandingkan alat musik tradisional. Banyaknya dan beragam alat musik tradisional membuat masyarakat susah untuk mengingat bentuk dan nama dari alat musik tersebut. Hal ini yang menyebabkan generasi penerus kurang menekuni pada bidang ini karena penyampainya yang kurang interaktif dan kurang menarik, sehingga membuat masyarakat khususnya anak-anak muda cenderung bosan dan mudah untuk melupakannya. Untuk mengenal

dan mempelajari alat musik tradisional akan sangat kesulitan jika hanya dengan membaca atau memperhatikan, karena pada dasarnya kita lebih mudah mengenal bentuk. Sehingga dibutuhkan sebuah inovasi pada metode pembelajaran untuk menumbuhkan minat serta interaksi dalam mempelajari alat musik tradisional.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi saat ini banyak mengalami perubahan di antaranya dalam bidang Teknologi Informasi. Sebagai contoh, Teknologi Informasi mulai merambah ke bidang pendidikan yaitu dengan digunakannya metode digital sebagai sarana pembelajaran. Namun, penggunaan metode pembelajaran digital masih belum signifikan karena dibutuhkan perangkat pendukung untuk menunjang aktifitas menggunakan metode digital tersebut. Teknologi metode digital mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena dengan bantuan teknologi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran digital sendiri mempunyai beberapa macam jenis, di antaranya adalah Augmented Reality (AR). Menurut Ronald T. Azuma (1997), Augmented Reality adalah penggabungan dunia nyata dan maya, yang berjalan secara interaktif dalam waktu nyata dan terdapat integrasi antarbenda dalam 3D. Perkembangan Augmented Reality di dunia sangat pesat dan banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar seperti Mercedes dan Argos, karena teknologi ini menjadi salah satu pilihan yang menarik dalam industri bisnis.

Dengan adanya perkembangan teknologi, penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah aplikasi ensiklopedia alat musik pukul tradisional kota Jambi menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Maka dari ini penulis mencoba mengkolaborasikan budaya Indonesia dengan perkembangan teknologi informasi dan dokumentasi dalam bidang multimedia yaitu *Augmented Reality* yang dikemas secara menarik dan interaktif berupa aplikasi virtual. Diharapkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah masyarakat dan anak muda untuk tertarik mengenal dan mengingat bentuk serta nama alat musik tradisional di Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat alat musik pukul tradisional menjadi objek 3D?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* dari model yang sudah dibuat?
3. Bagaimana membuat perancangan sistem untuk aplikasi pengenalan alat musik pukul tradisional kota Jambi?
4. Bagaimana membuat media pengenalan yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan skripsi ini terdapat beberapa batasan masalah, agar pengerjaan lebih terarah:

1. Aplikasi ini dikembangkan di perangkat Android.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan 5 alat musik pukul yang sudah jarang ditemukan dan dimainkan (Rebana sike, Beduk, Kompangan, Kelintang kayu, dan Tetawak).
3. Aplikasi ini dibuat untuk dinas kebudayaan Kota Jambi dan untuk memperkenalkan kepada masyarakat Kota Jambi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi multimedia tentang Ensiklopedia Alat Musik Pukul Tradisional Kota Jambi sebagai media pengenalan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* secara menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat memudahkan pengguna mengenal tentang nama dan bentuk Alat Musik Pukul Tradisional di Kota Jambi.
2. Diharapkan dapat menjadi sarana informasi tentang Alat Musik Tradisional Kota Jambi.

3. Diharapkan sebagai alat bantu ajar memperkenalkan alat musik tradisional kota Jambi.
4. Aplikasi ini akan diberikan kepada dinas kebudayaan agar dapat memperkenalkan dan melestarikan seni kebudayaan tradisional di kota Jambi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan *Augmented Reality* ini adalah dengan kajian melalui pustaka. Kajian pustaka adalah cara yang digunakan untuk pengumpulan data, dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, penelusuran internet dan artikel yang berhubungan dengan proyek ini.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam *Augmented Reality* ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem

Dalam tahap ini adalah melakukan analisi, seperti identifikasi masalah, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan output, analisis kebutuhan input, dan analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan.

2. Pemodelan Alat Musik

Dalam tahap ini adalah melakukan perancangan alat musik, dilakukan terhadap hasil-hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Perancangan ini meliputi perancangan 3D alat musik tradisional Jambi.

3. Perancangan

Dalam tahap ini adalah melakukan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* berdasarkan perancangan yang sudah dibuat sebelumnya, dengan menggunakan aplikasi unity dan SDK Vuforia dan perancangan media *Augmented Reality* dengan mendesain *magic book* menggunakan aplikasi corel draw.

4. Implementasi

Dalam tahap ini merupakan implementasi aplikasi yang sudah dapat diterapkan.

5. Pengujian Sistem dan User

Dalam tahap ini adalah melakukan pengujian aplikasi kepada user yang sudah dibuat untuk mengetahui kesesuaian antara perancangan dan hasilnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi, rumusan masalah aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi, batasan masalah aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi, tujuan penelitian aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi, manfaat penelitian aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi, metodologi penelitian aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang sejarah *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi. Pengertian *Augmented Reality*, *marker*, penerapan *Augmented Reality*, *Vuforia*, *magic book*, multimedia, android, dan pengertian perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang pengerjaan.

BAB III METODOLOGI

Memuat uraian tentang metode analisis yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak. Pada bagian ini terdapat perancangan dan implementasi perangkat lunak. Hasil analisis kebutuhan perangkat lunak berupa metode perancangan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, dan antar muka serta perancangan pengujian.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi *Augmented Reality* yang dibuat dan memuat tampilan buku dan *Augmented Reality* yang telah dibuat dan pengujian *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Kota Jambi serta pengujian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil pembuatan “aplikasi ensiklopedia *Augmented Reality* Alat Musik Pukul Tradisional Kota Jambi”.

Bab ini juga berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi yang lebih baik di masa depan.

