

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan negara seribu pulau yaitu dengan 13.466 pulau yang telah di verifikasi oleh sebab itu banyak keberagaman budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda beda pada setiap daerah. Kesatuan budaya lokal yang dimiliki Indonesia merupakan budaya bangsa yang mewakili identitas negara Indonesia. Budaya lokal harus tetap dijaga serta diwarisi dengan baik agar budaya bangsa tetap kokoh.

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang dapat dibanggakan, yaitu salah satunya alat musik tradisional. Dalam hal ini Fahri (2015) mengatakan bahwa alat musik tradisional adalah jenis musik yang diperoleh masyarakat secara turun temurun yang kemudian dilestarikan dan dipertahankan oleh masyarakat sekarang sebagai sarana hiburan. Seiring dengan perkembangan zaman kepedulian terhadap alat musik tradisional menjadi sangat minim, banyak orang yang memilih memainkan alat musik modern daripada memainkan alat musik tradisional. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Lunturnya Kesenian Tradisional Semarang, menyatakan dalam kesimpulannya “Gambang Semarang dapat dikategorikan mengalami ancaman kepunahan. Hal ini tercermin dari ungkapan “kondisi mati suri”. Hal ini disebabkan karena respon masyarakat yang kurang, terutama dari pemerintah, masyarakat luas terutama generasi muda, karena perkembangan teknologi dan perubahan sistem sosial masyarakat.” Pengenalan terhadap alat-alat musik daerah sejak dini dianggap perlu.

Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 3 Tanggul Respon terhadap aplikasi ini dinilai sangat membantu untuk mengenalkan Alat Musik Tradisional Jawa dengan sangat menarik. Salah satu teknik pembelajaran dengan manfaat media dianggap sangat membantu proses pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia remaja semakin penting

dikarenakan pada masa itu anak berada pada masa berfikir konkrit. Salah satu teknik pembelajaran untuk usia dini harus berdasarkan realita atau sesuai dengan kenyataan. Salah satu media yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Teknologi pembelajaran yang digunakan berupa produk atau aplikasi, berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Augmented Reality* di bidang Alat Musik Tradisional Jawa ini sangat diperlukan. Sebagai contoh dengan adanya aplikasi ini maka masyarakat akan tertarik untuk mengenal ataupun mempelajari tentang alat musik tradisional mereka khususnya di daerah Jawa. Karena masyarakat sekarang akan senang jika menggunakan teknologi yang menarik dan mudah.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dengan ini penulis mengajukan judul tugas akhir : **“PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID”** . Dengan menggunakan metode *Augmented Reality* (AR) diharapkan akan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Digunakannya *Augmented Reality* ini agar dapat lebih antusias untuk belajar dan mengenal sejarah dari Alat Musik tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat, merancang dan mengimplementasikan aplikasi ini melalui tahapan desain menjadi program aplikasi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana dampak penerapan aplikasi ini pada masyarakat?
3. Bagaimana cara penggunaan serta pengaplikasian dari aplikasi *Augmented Reality*?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat penulis hanya menampung atau memberi penjelasan tentang alat musik tradisional Jawa dan Suara yang dihasilkan dari Alat Musik Tersebut Serta Keterangan Dari sejarah Alat Musik tersebut Menggunakan Bahasa Indonesia.

2. Alat Musik yang ditampilkan antara lain Kendang, Bonang, Gambang, Gender, Gong, Rebab, Kempul, Suling, Siter, Angklung.

1.4 Tujuan

1. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *Augmented Reality* untuk membantu pengenalan akan Alat Musik Tradisional Jawa yang dapat diakses oleh semua masyarakat khususnya kaum milenial.
2. Memberikan informasi mengenai sejarah dari Alat Musik Tradisional Jawa.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memahami lebih mendalam tentang apa itu teknologi *Augmented Reality*.
2. Mengetahui lebih mendalam tentang fungsi, kegunaan, dan pengaplikasian dari *Augmented Reality*.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Diploma Tiga (D3), Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Membantu Masyarakat Untuk mengetahui jenis – jenis alat musik tradisional daerah Jawa.
2. Memudahkan masyarakat untuk mencari jenis dan serta fungsi dari alat musik itu tersendiri.
3. Untuk menarik minat masyarakat khususnya milenial untuk mempelajari dan mengenal serta melestarikan alat musik tradisional.