

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi dan komputerisasi, kemajuan pengetahuan dan teknologi komunikasi begitu cepat berkembang. Terutama pada penggunaan teknologi berbasis mobile pada saat ini telah berkembang pada sistem android. Android adalah sistem operasi yang berbasis linux. Selain itu teknologi ini sudah menyentuh hampir semua kalangan di Indonesia, teknologi *android* ini dapat diperoleh dengan mudah, harga yang terjangkau dan mudah dioperasikan menjadi alasan utama para pengguna di setiap daerah di Indonesia.

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terletak diantara dua samudra, yaitu samudra hindia dan samudra pasifik, serta terletak diantara dua benua, yaitu benua asia dan benua Australia, Indonesia memiliki berbagai unsur unsur kebudayaan, seperti berbagai macam bahasa, suku bangsa, agama atau kepercayaan, adat istiadat, kesenian, sebagai Negara kepulauan, Indonesia mempunyai banyak sekali budaya dan kesenian daerah, misalnya saja lagu daerah yang lambat laun sudah mulai ditinggalkan bahkan mayoritas kalangan anak-anak, remaja dan dewasa, jarang mengenal kebudayaan lagu daerah tradisional, dan ada yang tidak mengenal sama sekali tentang kebudayaan tradisional tersebut. Sering ditemukan pada kalangan anak-anak usia dini yang lebih mengenal dan menyukai lagu-lagu pop yang mengarah pada modernisasi sehingga mereka melupakan lagu-lagu daerah yang menjadi kebudayaan bangsa yang seharusnya dikenal serta dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

Sehingga rasa nasionalisme yang kurang terhadap budaya asli indonesia menyebabkan pada Desember 2008 Malaysia mengklaim lagu Rasa Sayang Sayange adalah milik mereka, bukan hanya lagu daerah namun beberapa kesenian dan budaya seperti reog ponorogo dan angklung juga di klaim adalah milik mereka(detik.com, 2013). Hal tersebut dikarenakan kurangnya media sosial atau suatu aksi dalam mempopulerkan dan menjaga lagu daerah serta kesenian daerah Indonesia.

Sehingga dari latar belakang masalah di atas, penulis membuat aplikasi pengenalan lagu-lagu daerah berbasis android yang diharapkan mampu mengenalkan dan melestarikan budaya khususnya lagu daerah Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan berbagai permasalahan yang terjadi sebagai berikut adalah bagaimana cara mengenalkan budaya berupa lagu daerah dengan proses belajar berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Dalam setiap penelitian diharapkan dapat membantu memecahkan masalah yang ada pada suatu tempat penelitian. Untuk memecahkan suatu masalah diperlukan pengelompokan-pengelompokan masalah sehingga dapat dipecahkan secara terstruktur dan terarah.

Adapun batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada perangkat *mobile* yang berbasis android.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan gambar, keterangan dan *audio* saja.
3. Lagu daerah dibatasi hanya 20 lagu saja.

1.4 Tujuan

1. Membuat desain sistem aplikasi pengenalan lagu-lagu daerah berbasis android
2. Membuat aplikasi pengenalan lagu-lagu daerah berbasis android

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pengerjaan Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut:

1. Melestarikan budaya asli berupa lagu-lagu daerah asli indonesia.
2. Membantu pengguna aplikasi untuk mengenal budaya indonesia.
3. Memberikan hiburan dan menambah rasa pengetahuan pada pengguna.