

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu jenis hiburan yang sangat digemari masyarakat yakni musik, musik terbagi menjadi dua jenis diantaranya musik modern dan musik tradisional, namun pertumbuhan kedua jenis musik tersebut berbeda, jika ditinjau musik modern lebih cepat pertumbuhannya dibanding musik tradisional begitu juga dengan penggemarnya. Sejumlah orang lebih menggemari musik modern dibanding musik tradisional karena musik-musik yang diputar sering penulis temukan di tempat publik begitu juga dengan alat musiknya. Berbanding terbalik dengan alat musik tradisional yang banyak dijumpai di pementasan seperti wayang kulit yang diiringi dengan lantunan alat musik tradisional dan bahkan untuk melihat alat musik tersebut peneliti harus datang ke tempat asal alat musik tersebut atau datang ke museum [1].

Pertumbuhan dari waktu ke waktu, wayang telah mengalami perubahan atribut dan manfaat menyesuaikan perkembangan zaman. Wayang sudah melekat dan menjadi bagian hidup dari negara Indonesia, terutama di pulau Jawa. Riwayat yang demikian panjang dan realitas bahwa masih banyak yang menyukai budaya wayang membuktikan seberapa istimewa dan berharganya wayang untuk kehidupan masyarakat, namun tidak dapat dipungkiri, saat ini alat musik tradisional sudah mulai ditinggalkan, hal ini dikarenakan susah nya menemukan alat musik tradisional di kehidupan sehari-hari, kemudahan memainkan alat musik modern, harga yang mahal, dan lain sebagainya. Sehingga sebagian masyarakat yang ingin belajar hanya dapat melihatnya di televisi dan internet, ditinggalkannya alat musik tradisional juga didukung dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang hanya digunakan untuk bermain *game* saja [2]. Keadaan ini terjadi karena orang tua mengira bahwa

penggunaan *gadget* pada anak akan membuat anak menjadi tenang. Hal ini dianggap dapat mempermudah orang tua menyelesaikan tugas rumah setiap hari. Pemakaian *gadget* pada anak-anak juga terjadi karena orang tua mengira bahwa *gadget* merupakan keperluan yang harus dibagikan ke anak, karena jika diamati pada kondisi saat ini, kebanyakan anak-anak mempunyai *gadgetnya* sendiri, dan orang tua dianggap tidak mengikuti zaman jika tidak membagikan *gadget* ke anaknya [3].

Berdasarkan aspek-aspek yang sudah dijelaskan diatas dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dengan kemunculan teknologi AR (*Augmented Reality*), pada penelitian ini, penulis berusaha membantu untuk membuat model pembelajaran yang interaktif dengan membuat aplikasi yang bernama Dewayang untuk mengenalkan alat musik tradisional wayang kulit berbasis *augmented reality* menggunakan metode *marker based tracking*. Sehingga penggunaan *gadget* dapat dimanfaatkan untuk belajar dan mengenal alat musik tradisional wayang kulit. Cara kerja dari *Augmented Reality* yakni dengan menscan atau memindai tanda (*marker*) [4] kemudian objek akan tampil pada layar *gadget* pengguna seakan-akan objek tersebut nyata.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni diperlukan aplikasi berbasis *augmented reality* sebagai media untuk mengenalkan alat musik tradisional wayang kulit.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjabaran pada rumusan masalah, maka diperoleh pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dibahas pada penelitian ini, di antaranya adalah :

1. Bagaimana mengembangkan dan membuat aplikasi sebagai media pengenalan alat musik tradisional berbasis *augmented reality*?

2. Bagaimana hasil dari pengujian aplikasi sebagai media pengenalan alat musik tradisional yang sudah dibuat?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi ini dijalankan pada sistem operasi *Android*.
2. Jumlah objek alat musik yang akan diterapkan pada aplikasi sebanyak 8 alat musik.
3. Teknologi *augmented reality* yang digunakan yakni metode *marker based tracking*.
4. *Software Unity* dan *Vuforia SDK* digunakan untuk merancang aplikasi pengenalan alat musik tradisional wayang kulit berbasis *augmented reality*.
5. Aplikasi ini ditujukan untuk pelajar dan masyarakat umum yang ingin mengenal alat musik tradisional wayang kulit.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas perancangan aplikasi *augmented reality* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi sebagai media pengenalan alat musik tradisional berbasis *augmented reality*.
2. Mengetahui fungsionalitas atau kegunaan aplikasi pengenalan alat musik tradisional wayang kulit berbasis *augmented reality* agar dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran yang interaktif.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan aplikasi *augmented reality* ini adalah :

1. Mengenalkan alat musik tradisional apa saja yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit dengan media pembelajaran yang interaktif.

2. Meningkatkan minat belajar para pelajar dan masyarakat umum serta memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena aplikasi dirancang dalam bentuk *mobile*.