

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian yang dilakukan, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Kesenian tradisional merupakan salah satu kebudayaan di Indonesia yang mulai tergeser oleh arus modernisasi. Kesenian daerah mulai tersingkirkan akibat akulturasi budaya, pengaruh budaya barat dan teknologi yang sulit dikendalikan, bahkan semakin berkembang dan cenderung diikuti oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya budaya barat yang masuk ke Indonesia, mengakibatkan masyarakat kurang tertarik menjadikan kesenian tradisional sebagai konsumsi dalam memenuhi kebutuhan hiburan.

Tim Proyek Penunjang Peningkatan Kebudayaan Propinsi Daerah Tk. I Jawa Barat, pada tahun 1970/80-an yang dipimpin oleh Bpk. Enoch Atmadibrata mencatat bahwa kekayaan kesenian di Jawa Barat sebanyak 243 kesenian dari 9 rumpun kesenian yang masih berkembang, serta 9 rumpun yang kurang tersebar dan akan punah. Kesenian pada saat itu yang dalam kondisi punah ada 26 jenis, tidak berkembang ada 94 jenis, dan kondisi berkembang ada 103 jenis. Salah satu faktor penyebab kesenian tradisional tidak berkembang adalah tidak tersentuh oleh teknologi, sehingga proses penciptaan karya kesenian tersebut menjadi sulit dilakukan [TUM07].

Kacapi merupakan alat musik petik asli Indonesia, namun terdapat juga di negara serumpun dengan alat petik serupa yaitu terdapat di Asia tenggara dan Asia Timur seperti di negara Thailand, Vietnam, Cina, Korea dan Jepang dengan nama dan bentuk yang berbeda pula. Di Indonesia kacapi terdapat pada suku batak, sunda, Jawa, dayak, bugis, toraja, timor dan daerah-daerah lainnya, bentuk dan nama alatnya sendiri berbeda-beda, misalnya ada yang menyebut kasapi, kacaping, kutiapi, kacapi, dan sebagainya. Alat tradisional tersebut memiliki ciri khas sendiri baik dari segi suara maupun bentuknya.

Kacapi sunda memiliki bentuk dan teknik memetikanya lebih berkembang dan sudah maju bila dibandingkan dengan kacapi lainnya yang terdapat pada suku-suku lain di Indonesia, bahkan sekarang dengan adanya kemajuan teknologi, maka dibuatlah kacapi elektronik (kacapi yang diperkeras bunyinya dengan menggunakan arus listrik). Kacapi siter merupakan kotak resonansi dengan bidang rata yang sejajar. Serupa dengan kacapi parahu, lubangnya ditempatkan pada bagian bawah. Sisi bagian atas dan bagian bawahnya tersebut membentuk [trapesium](#) merupakan perangkat waditra Sunda yang terdapat hampir di setiap daerah di Tatar Sunda. Untuk bahan baku pembuatan kacapi ini terbuat dari kayu Kenanga yang terlebih dahulu direndam selama tiga bulan. Sedangkan senarnya, jika ingin menghasilkan nada yang bagus,

harus dari kawat suasa (logam campuran emas dan tembaga), seperti kecapi yang dibuat tempo dulu. namun suasa saat ini memiliki harga yang sangat mahal, senar Kacapi sekarang lebih menggunakan kawat baja.

Pengolah musik berbasis *software* semakin lama semakin berkembang, banyak bermunculan *Sound Module* yang berbentuk *software* atau di kenal dengan *Virtual Instrument*. Alat musik ini bisaanya digunakan pada *genre* musik elektro yang disebut *instrument synthesizer*

Kemungkinan akan punahnya kacapi khususnya kacapi siter sebagai alat musik tradisional ini sangat besar karena perkembangan jaman yang modern. Oleh karena alasan tersebut, penulis bermaksud untuk melestarikan alat musik tradisional sunda kacapi siter ini dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini dengan merubah media dalam memainkan alat musik tersebut tanpa merubah maknanya, maka penulis akan mengangkat judul dari persoalan tersebut yaitu **“Pembangunan Virtual Instrumen alat musik tradisional kacapi siter”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat teridentifikasi suatu masalah yaitu :

1. Kebutuhan akan adanya aplikasi yang mampu mengeluarkan bentuk audio dari alat musik tradisional melalui bentuk alat musik virtual secara detail yang inovatif dan kreatif tanpa merubah maknanya.
2. Bagaimana mengimplementasikan kebutuhan tersebut kedalam aplikasi virtual alat musik
3. Melestarikan kebudayaan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir yang ingin dicapai Dari Pembangunan Instrumen Alat Musik Tradisional Kacapi Siter ini yaitu :

1. Membuat aplikasi virtual alat musik tradisional dengan menggunakan model .
2. Mendigitalisasikan dari alat musik tradisional kacapi siter menjadi alat musik tradisional dalam bentuk modern.
3. Menggunakan pemanfaatan teknologi, dengan mengubah alat musik tradisional menjadi virtual alat musik tradisional tersebut.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka ruang lingkup dari Pembangunan Virtual Instrumen Kacapi Siter ini adalah :

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi yang memiliki fungsi-fungsi dasar dari alat musik tradisional kacapi siter.

2. Aplikasi yang dibangun dibatasi oleh fungsi dan tatacara memainkan kacapi siter.
3. Aplikasi menangani perubahan bentuk alat musik analog ke dalam bentuk virtual alat musik dari kacapi siter.
4. Nada yang keluar adalah nada Pentatonis dari kacapi siter.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah pengerjaan tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

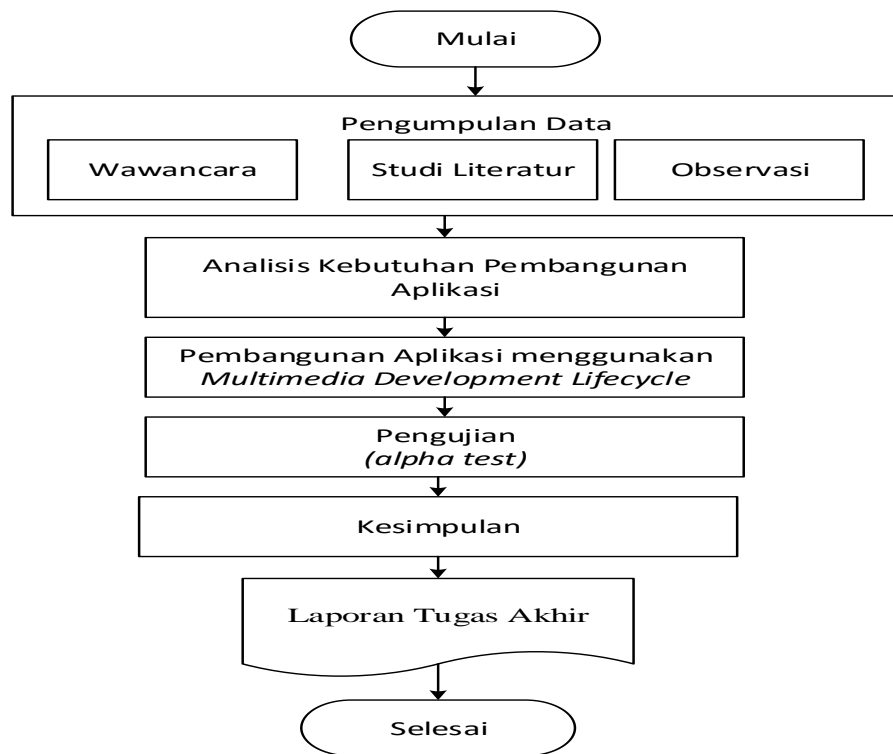
1. Wawancara, yaitu sebuah proses dalam memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tatap muka serta tanya jawab dengan pihak – pihak yang terkait dengan Pembangunan Virtual Instrumen alat musik tradisional kacapi siter.
2. Studi literatur, yaitu mempelajari teori, materi yang berkaitan dengan materi Pembangunan Virtual Instrumen alat musik tradisional kacapi siter.
3. Observasi, yaitu sebuah proses pengamatan langsung terhadap karakteristik alat musik kacapi siter.
4. Melakukan analisis kebutuhan untuk pembangunan aplikasi, seperti analisis kebutuhan user, analisis visual, analisis nada, analisis media interaksi dan analisis kebutuhan pendukung aplikasi.
5. Pembangunan aplikasi dengan menggunakan pendekatan Multimedia Development Lifecycle (MDLC). Penjabarannya sebagai berikut:
 - 5.1 *Concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience), macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna
 - 5.2 *Design* (perancangan) yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material *collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design. Namun sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan flowchart untuk menggambarkan aliran dari scenenya.
 - 5.3 *Material Collecting* (pengumpulan bahan) yaitu tahap pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, *foto*,

animasi, video, audio, text dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis, atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

5.4 *Assembly* (pembuatan) yaitu tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, bagan alir (flowchart), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.

5.5 *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna. Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

Gambar 1.1 merupakan tahap-tahap dalam pengerjaan tugas akhir ini



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut ini merupakan sistematika penulisan tugas akhir, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan tentang pemahaman-pemahaman penulis yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

BAB 3 KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan mengenai Kerangka TA, konsep meliputi pengumpulan kebutuhan, analisis kebutuhan, analisis pengguna, analisis visual, analisis nada kacapi dan analisis fungsional aplikasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN DISTRIBUSI

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi dari pembangunan aplikasi virtual alat musik tradisional kecapi siter serta distribusi aplikasinya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari tugas akhir pembangunan aplikasi virtual instrumen kecapi siter.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang berkaitan dengan tugas akhir

LAMPIRAN

Merupakan dokumen yang berkaitan dengan tugas akhir.