

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 merupakan salah satu kebudayaan di Indonesia yang sangat sulit dipertahankan keberanekaragamannya akibat modernisasi yang terjadi.

Tim proyek penunjang peningkatan kebudayaan propinsi daerah Tk. I Jawa Barat, pada tahun 1970/80-an pimpinan 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.

Kesenian tradisional merupakan kesenian daerah yang hidup dan tersebar hampir di seluruh daerah yang berada di Indonesia khususnya di daerah Jawa Barat yang kehadirannya sebagai sarana hiburan masih diminati dan digemari oleh masyarakat pendukungnya. Dalam perkembangannya musik tradisional ada yang berkembang luas, dan ada juga yang berkembang hanya di daerah asalnya. Identitas sebuah bangsa dapat dikenali melalui kebudayaannya, kekhasan daerah yang dicermati dari jenis musiknya. Oleh karena itu tidak heran jika alat-alat kesenian atau waditra yang dipergunakan dalam seni pertunjukan sangat beragam dan banyak jenisnya, salah satunya yaitu alat musik Angklung.

Pada saat ini alat musik tradisional angklung sudah mulai sulit dipertahankan karena tergesernya oleh modernisasi dan kurangnya diperkenalkan kembali alat musik tersebut ke masyarakat, sehingga banyak orang yang beranggapan bahwa kesenian alat musik angklung itu merupakan alat musik tradisional yang kuno dan adanya pengaruh budaya dari luar yang terus berkembang dan cenderung diikuti oleh masyarakat Indonesia. Sehingga masyarakat mulai enggan menggunakan atau menjadikan alat musik tradisional tersebut sebagai konsumsi dalam memenuhi kebutuhan di bidang hiburan.

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*

Tidak menutup kemungkinan akan punahnya salah satu alat musik tradisional ini jika tidak dapat bersaing dengan dunia modernisasi pada saat ini. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk melestarikan alat musik tradisional sunda dengan memanfaatkan

perkembangan teknologi pada saat ini dengan merubah media dalam memainkan alat musik tersebut tanpa merubah maknanya yakni penulis akan mengangkat judul dari persoalan tersebut yaitu : **“Pembangunan Virtual Instrument Angklung Buncis”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat ditarik identifikasi mengenai permasalahan yang harus ditangani untuk memecahkan permasalahan yang ada, yaitu :

1. Melestarikan kebudayaan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi
2. Susah untuk mengambil alat musik angklung secara langsung.
3. Belum adanya virtual instrument alat musik tradisional yang mampu mengaudio visualkan bentuk alat musik tradisional angklung buncis secara detail yang inovatif dan kreatif tanpa merubah maknanya.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir yang ingin dicapai dari Pembangunan Instrument Angklung Buncis ini yaitu :

1. Membuat aplikasi virtual alat musik sunda dengan menggunakan model 2D yang ditampilkan secara virtual yang dapat mengaudio visualkan alat musik tradisional secara detail yang inovatif dan kreatif tanpa merubah maknanya.
2. Mendigitalisasikan dari alat musik tradisional menjadi alat musik tradisional yang modern dalam bentuk aplikasi virtual angklung buncis.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka ruang lingkup dari Pembangunan Virtual Instrument Angklung Buncis ini adalah :

1. Hanya *virtual instrument* angklung, terutama jenis angklung buncis yang mempunyai nada pentatonis (da, la, ti, na, mi).
2. Nada yang dikeluarkan hanya sampai 2 oktaf.
3. *Virtual instrument* ini tidak sampai membuat arasemen lagu secara digital.
4. Hanya menangani teknik menggoyang angklung dengan cara kurulung (getar).

1.5 Metode Penelitian

Langkah- Metodologi yang digunakan dalam “Pembangunan Vitrual Instrument Angklung Buncis” ini ialah :

1. Tahap Pengumpulan Data
 - a) Wawancara (Interview)

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara interviewer (penanya) dengan responden (penjawab) mengenai hal-hal yang ada kaitannya dengan alat musik tradisional sunda angklung buncis.

b) Studi Literatur

Mempelajari teori yang berkaitan dengan materi Pembangunan Virtual Instrument Angklung Buncis.

c) Pengamatan Langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung dan mencatat secara sistematis tentang alat musik angklung.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Metodologi pada proses pembangunan virtual instrument angklung buncis ini akan menggunakan Metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Lutther (1994).

Yang diantaranya :

1. Concept (Konsep)

Mendefinisikan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience) , macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Fase ini bisa disebut sebagai fase analisis konsep sesuai dengan apa yang di rencanakan.

2. Design(Perancangan)

Perancangan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap frame, dan flowchart untuk menggambarkan aliran program dari setiap framenya.

3. Material Collecting(Pengumpulan Bahan)

Melakukan pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.

4. Assembly(Pembuatan)

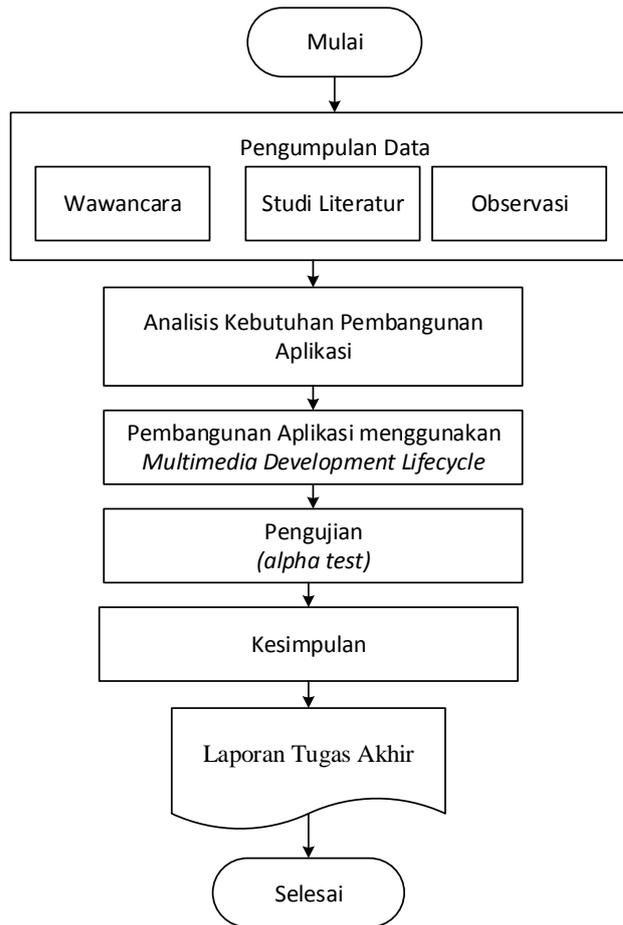
Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart, dan struktur yang berasal pada tahap design (perancangan).

5. Testing(Pengujian)

Pada tahap ini aplikasidijalankan dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Distributing (Distribusi)

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 (konsep) pada produk selanjutnya.



Gambar 1.1 Tahap Dalam Pengerjaan 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 SKEMA PENELITIAN

Bab ini menjelaskan kerangka penyelesaian tugas akhir dan analisis analisis yang digunakan terkait dengan subjek dan permasalahan yang mendasari dalam penyusunan tugas akhir.

BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan konsep tujuan aplikasi dan perancangan aplikasi dengan menggunakan keyboard, recording audio, media interaksi, antarmuka, interaksi.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN DISTRIBUSI

Pada bab ini merupakan tahap implementasi dari konsep dan perancangan aplikasi yang telah dibuat pada bab sebelumnya dan merupakan distribusi atau dimana aplikasi ini akan disimpan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari tugas akhir pembangunan aplikasi virtual instrument angklung buncis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang berkaitan dengan tugas akhir

LAMPIRAN

Merupakan dokumen yang berkaitan dengan tugas akhir.