

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya alam Indonesia diperkaya oleh tumbuhnya tanaman bambu dengan berbagai jenis spesies, baik yang asli Indonesia maupun yang berasal dari mancanegara. Tanaman bambu yang hidup berumpun telah menyatu dengan masyarakat Indonesia khususnya di Jawa Barat. Masyarakat Sunda dan bambu (*awi*) adalah dua hal yang sangat erat kaitannya. Bambu sejak lama mempunyai peranan dan manfaat yang sangat berarti bagi kehidupan manusia. Berbagai macam bambu sering dipergunakan untuk bahan baku keperluan seperti perabot rumah tangga, alat-alat pertanian, dan alat-alat kesenian. Selain itu bambu dapat dijadikan sebagai pembelajaran bermakna sejak proses pertumbuhannya. Banyak nilai-nilai filosofis yang dapat diambil dari sebuah pohon bambu.

Bambu sebagai alat musik tradisional Sunda, awalnya digunakan masyarakat sebagai sarana untuk mengucap syukur kepada Yang Kuasa. Kesenian bambu menjadi salah satu elemen yang paling penting dalam upacara adat di bidang pertanian. Adapun salah satunya adalah alat musik bambu calung yang sudah menjadi ciri khas kesenian sunda. Dimasa lampau, waditra calung dimainkan di ladang atau di sawah oleh orang-orang yang sedang menunggu padi sambil menghalau burung. Namun, pengaruh dari transformasi budaya saat ini menyebabkan semakin tergerusnya nilai-nilai tradisional.

Seiring dengan perkembangan zamannya, alat-alat musik tradisi barat dianggap lebih populer saat ini. Budaya-budaya asing yang masuk tidak terbendung melalui

berbagai media, sehingga dikhawatirkan generasi muda bangsa ini perlahan akan lupa dengan salah satu identitas daerahnya sendiri. Bila hal ini terus berlangsung, dampaknya masyarakat tidak dapat lagi mengenal budayanya dikemudian hari. Dalam Hinhin .A Daryana, Sumardjo (2000:198) menyatakan bahwa perhatian kaum terpelajar Indonesia terhadap kesenian bangsanya masih amat tipis. Ini merupakan suatu ancaman bagi eksistensi seni tradisional.

Oleh karena itu, keanekaragaman kebudayaan yang dimiliki perlu dijaga dan dilestarikan. Pelestarian terhadap keanekaragaman alat musik yang ada digunakan agar kebudayaan tidak punah. Kebudayaan merupakan tanggung jawab bersama warga Indonesia. Ada banyak hal yang dapat menunjang upaya pelestarian terhadap alat musik tradisional ini, salah satunya yaitu dimulai dengan mengenal budaya kita sendiri melalui media pengenalan alat musik tradisional yang dilakukan dari sejak dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh tranformasi budaya saat ini menyebabkan semakin tergerusnya nilai-nilai tradisional, hal ini menjadi salah satu ancaman bagi eksistensi seni tradisional.
2. Alat musik tradisi barat / *modern* lebih populer dibanding alat musik tradisional, salah satunya calung. Hal ini menyebabkan alat musik tradisional menjadi kurang dikenal dan kurang diminati.
3. Mudahnya budaya-budaya asing masuk melalui berbagai media.

4. Perhatian kaum terpelajar Indonesia terhadap kesenian bangsanya masih amat tipis.
5. Dibutuhkan sebuah media pengenalan mengenai alat musik tradisional agar bertambahnya minat anak untuk belajar dan mengetahui kebudayaan yang berada di Nusantara khususnya daerah Jawa Barat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian pembelajaran ini, yaitu :

Bagaimana merancang media untuk mengenalkan calung sebagai alat musik bambu tradisional sunda kepada anak usia 9-11 tahun ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah mengenai calung. Calung merupakan bagian dari alat musik tradisional khas Sunda. Capaian dibatasi sampai pada pengenalan alat musiknya. Adapun target audiens adalah berusia 9-11 tahun dimana menurut psikologi perkembangan pada masa ini anak sedang termotivasi untuk belajar, memiliki rasa ingin tahu, sehingga anak menjadi sasaran utama dalam perancangan media pengenalan alat musik calung ini.

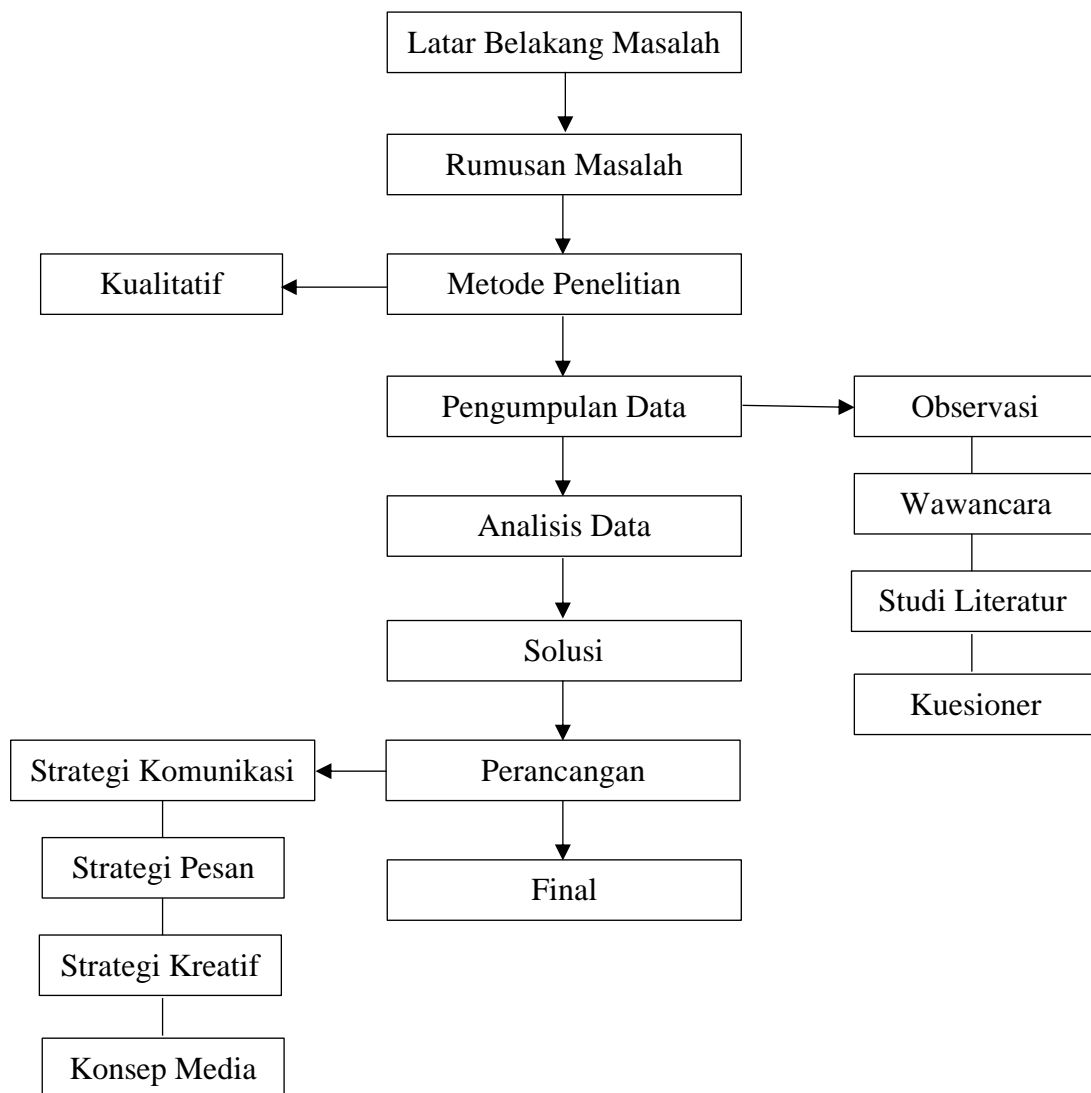
1.5 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang media untuk meningkatkan minat anak dan memberikan pengalaman baru dalam mengenal serta mempelajari alat musik bambu tradisional sunda.

2. Mengenalkan calung alat musik tradisional bambu sunda untuk menambah wawasan serta sebagai salah satu bentuk menjaga kelestarian alat musik tradisional Jawa Barat ini.
3. Meningkatnya kesadaran akan pentingnya mencintai dan menjaga salah satu warisan budaya yang dimiliki sebagai salah satu bentuk upaya untuk menjaga kelestarian alat musik tradisional sehingga jauh dari ancaman kepunahan.

1.6 Kerangka Perancangan



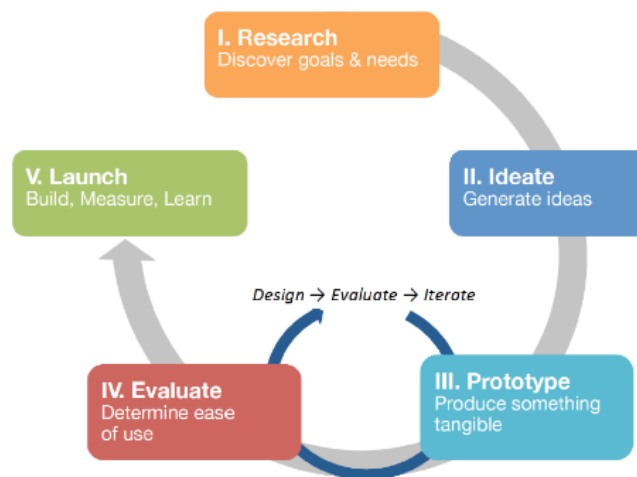
Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.7 Metodologi

1.7.1 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*), yaitu suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian untuk memahami permasalahan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengkaji studi literasi, wawancara kepada beberapa narasumber, kuesioner, dan observasi.

1.7.2 Metode Perancangan



Gambar 1.2 *User Centered Design*

Metode perancangan ini menggunakan pendekatan *User Centered Design*. Konsep dari pendekatan ini adalah *user* berperan sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan semua didasarkan pada pengalaman *user*. Adapun metode UCD ini meliputi :

1. Pengumpulan data, diperoleh melalui observasi kepada target.
2. Pengembangan sistem, membuat *prototype* desain antarmuka sistem sesuai kebutuhan.

3. Evaluasi sistem, menguji *prototype* desain yang sudah ada kepada partisipan.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran tentang karya tulis ini, maka penulis menyajikan pembahasan dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, pemaparan berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, kerangka perancangan, metoda penelitian, metoda perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, menjelaskan teori atau pedoman yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini.

Bab III Data dan Analisis, memaparkan data dan fakta, analisis data meliputi analisis permasalahan, data target, referensi visual, bagan preferensi visual, *insight*, dan *what to say*.

Bab IV Konsep Perancangan, konsep-konsep yang digunakan pada perancangan media interaktif ini berupa strategi komunikasi, strategi kreatif, konsep media, dan visualisasi.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisikan kesimpulan dari isi laporan dan saran-saran untuk kedepannya.