

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan musik dunia makin lama perkembangan pesatnya, khususnya di Indonesia musik pada era saat ini telah berbeda dengan musik pada masa Indonesia di tahun lalu. Saat ini mayoritas penikmat musik Indonesia lebih suka untuk menikmati musik modern dibanding dengan musik daerah, pada hakikatnya musik daerah adalah musik yang tumbuh dan berkembang di nusantara, tetapi pada saat ini musik-musik tersebut tidak terlalu menarik perhatian peminat musik dan kurangnya sarana sebagai tempat untuk mengembangkan musik daerah tersebut.

Salah satu contoh dari banyaknya jenis-jenis musik di nusantara adalah Musik gamelan, musik ini lahir dan berkembang di daerah Jawa. Musik gamelan pada saat ini telah mengalami banyak perkembangan dan sedikit modifikasi atau penambahan beberapa alat musik modern. Namun walaupun demikian peminat musik ini masih sangat sedikit, umumnya para pemain musik daerah ini adalah para orang-orang tua Jawa yang telah mahir memainkan alat-alat musiknya. Kurangnya pengetahuan dan pengenalan mengenai musik daerah ini membuat generasi muda kurang begitu menghargai dan mengapresiasi musik daerahnya. Berdasarkan permasalahan tersebut muncul sebuah gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul “APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN UNTUK ANAK-

ANAK”, sehingga dengan *Aplikasi* ini dapat membantu anak-anak dalam mengenalkan kebudayaan dari negrinya sendiri.

*Aplikasi* ini memuat tampilan grafis yang menarik agar anak tidak mudah bosan. *Aplikasi* ini membantu anak mengenal dan mengetahui bagaimana cara bermain gamelan. *Aplikasi* ini juga dapat dimainkan di rumah ataupun dimanapun sehingga memberikan kemudahan untuk anak.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah *aplikasi* yang di dalamnya terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu anak dalam mengenal alat musik gamelan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu “Bagaimana cara mengenalkan alat musik tradisional gamelan kepada anak-anak yang menarik dan mudah digunakan agar anak-anak lebih mengenal dan mencintai alat musik tradisional kebudayaan negerinya sendiri.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah dalam digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat merupakan media pengenalan untuk mengenalkan kepada anak-anak tentang alat musik tradisional gamelan.
- b. Aplikasi ini berisi gambar dan suara untuk memudahkan anak-anak untuk lebih memahaminya, disini peneliti menggunakan aplikasi Blender.
- c. Isi dari aplikasi pengenalan alat musik gamelan untuk anak-anak yaitu:
  - 1) Gambar alat musik gamelan berbentuk 3D disertai dengan suara.
  - 2) Menampilkan lirik / not lagu tradisional

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan agar anak-anak mengetahui dan lebih memahami mengenai salah satu musik daerah nusantara yaitu Gamelan. Dan dapat pula untuk menghargai dan melestarikan musik daerahnya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna
  - a. *Aplikasi* ini membantu pengguna yaitu anak-anak untuk mengenal kebudayaan musik daerahnya.
  - b. Anak-anak mendapatkan ilmu tentang alat musik kebudayaan dari negrinya.

- c. Anak-anak mengetahui alat-alat musik yang digunakan pada musik gamelan.
- d. Anak-anak dapat menghargai dan mencintai musik daerah di nusantara.

## 2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari dan mengembangkan hal baru selain yang didapat di perkuliahan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang deskripsi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjas yang mendukung penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan, dan alur penelitian. Dari alur penelitian dapat diketahui apa saja yang dilakukan untuk mendapat data penelitian dan metode analisisnya.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari penelitian serta pembahasannya. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel, gambar atau grafik. Pembahasan menyajikan analisis terhadap data yang diperoleh, termasuk uraian yang membandingkan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian lain yang telah ada sebelumnya.

### BAB V PENUTUP

Pada bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang meringkas apa yang diperoleh dalam penelitian dan dijelaskan dalam bab hasil dan pembahasan.