

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Putra (2014) wilayah Indonesia memiliki berbagai macam lagu daerah, setiap lagu daerah memiliki ciri khas masing-masing seperti logat dan bahasa. Menurut Al-Idrus (2014) lagu daerah pada umumnya tidak diketahui siapa penciptanya. Dalam Putra (2014) lagu-lagu daerah kurang diminati oleh generasi muda, karena adanya lagu pop dan mancanegara yang lebih digemari oleh mereka.

Dalam penelitian Gifary dan N (2015) setiap tahunnya penggunaan *smartphone* terus meningkat, Indonesia mencapai peringkat kelima terbesar di dunia dalam penggunaan *smartphone*. Pengguna *smartphone* banyak didominasi oleh anak-anak, kalangan muda dan orang yang bergerak didunia perdagangan dan perkantoran. Menurut Purnomo, dkk (2016) menggabungkan teknologi *smartphone* dan aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk mempelajari dan mengenal lagu-lagu daerah lebih mudah dan menyenangkan.

Menurut Yudho (2010) *game* merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Menurut Aribawa, dkk (2017) pada dasarnya *game* dibuat sebagai sarana hiburan saja, akan lebih baik jika *game* diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berpikir. Dalam penelitian Clark, *Massachussets Insitute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai Scratch (Vitianingsih, 2016).

Menurut Aisyah, dkk (2017) piano dikenal sebagai ibu dari segala alat musik karena luasnya rentang nada yang dapat dicakup oleh seluruh tanda kunci clef. Piano memiliki rentang nada yang panjang. Dalam penelitian ini game edukasi yang akan digunakan adalah instrument piano. Dari beberapa referensi penjualan *online shop* alat musik piano memiliki harga yang dapat dikatakan cukup mahal, mulai dari ratusan ribu hingga ratusan juta. Dalam penelitian Fadhilah, dkk (2016) Biaya yang mahal dapat menghambat seseorang untuk mempelajari alat musik piano.

Beberapa penelitian mengenai pengembangan aplikasi lagu daerah Indonesia telah diteliti ataupun dikembangkan oleh beberapa pihak. Dalam penelitian Astuti, dkk (2014) yang membahas tentang “Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara”. Membahas mengenai permasalahan masyarakat Indonesia saat ini lebih menyukai lagu barat daripada lagu-lagu asli Indonesia atau lagu Nusantara. Dalam penelitian Lesnussa, dkk (2017) membahas tentang “Aplikasi Pembelajaran Piano Dasar Untuk Anak-Anak Berbasis Web Dengan Metode Fingering Menggunakan Adobe Flash Cs6 Action Script 2.0”. Penelitian ini membahas masalah tentang meningkatkan motivasi belajar piano pada anak-anak dengan menggunakan media web. Dalam penelitian Ruli (2016) membahas tentang “Implementasi Aplikasi Media Pembelajaran Chord Dasar Piano & Tutorial Pada SDIT Daarul Hasanah”. Penelitian ini membahas tentang masalah terkendalanya seseorang dalam pembelajaran piano dikarenakan piano harganya cukup mahal. Dalam penelitian Winata (2015) membahas tentang “Pembelajaran Piano Klasik Untuk Siswa Tingkat Dasar di Maestro Music School Semarang”. Penelitian ini membahas mengenai adalah cara memberikan pembelajaran piano klasik kepada

siswa tingkat dasar di Maestro Music School Semarang. Dalam penelitian Kreswanto (2018) membahas mengenai “I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia”. Pada penelitian ini hal yang dibahas adalah penerapan media pembelajaran lagu daerah untuk pelestarian budaya Indonesia serta berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari lagu daerah juga erat kaitannya karena motivasi belajar yang kurang. Adanya penelitian terdahulu memberikan ide pada penulis untuk membuat sebuah pengenalan lagu daerah Indonesia. Penelitian tersebut akan menyajikan pengenalan lagu daerah Indonesia dengan mempelajari teknik dasar bermain piano.

Berdasarkan pemaparan masalah yang dihadapi, adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari pengembangan aplikasi “***Game* Edukasi Piano ‘Piano Id’ Sebagai Media Pengenalan Lagu Daerah Indonesia Berbasis Android**” adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat menjadi media pembelajaran piano sebagai sarana belajar sementara alat musik piano. Serta menjadikan media pelestarian lagu-lagu daerah Indonesia. Aplikasi tersebut berbentuk *game* yang akan diberi nama Piano Id dan akan digunakan dalam sistem operasi android.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana seseorang dapat mempelajari piano sederhana tanpa harus memiliki alat musik piano?
2. Bagaimana lagu daerah Indonesia dapat dikelankan melalui pembelajaran piano?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Edukasi piano yang disematkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *chord major* dasar antara lain c, c#, d, d#, f, f#/Gb, G, G#, A, Bb dan B.
2. Lagu – lagu daerah Indonesia yang disematkan dalam aplikasi ini berjumlah 30 dan dipilih secara acak.
3. Piano yang dibangun memiliki tuts nada dengan total 48 nada.
4. Aplikasi didesain untuk platform berjenis android dengan ekstensi file apk.
5. Pengujian portability aplikasi menggunakan system operasi android dengan 3 versi android yaitu Lollipop, Marsmellow dan Nougat

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *game* edukasi piano yang akan diberi nama Piano Id.
2. Mengenal lagu daerah Indonesia dengan media game edukasi Piano Id.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pelestarian budaya Indonesia terutama lagu daerah Indonesia. Serta menjadikan sebuah aplikasi yang dapat memberikan edukasi cara bermain piano.