

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan banyaknya pulau yang ada di Indonesia, membuat negara Indonesia menjadi salah satu negara dengan keragaman suku dan adat. Hal ini tentu membuat banyaknya bahasa dan budaya, salah satu budaya yang menjadi ciri dan khas suatu daerah adalah Musik. Ketika dimainkan Musik Tradisional biasanya menggunakan alat-alat tradisional yang di mainkan sejak jaman dahulu, walaupun beberapa daerah juga menggunakan alat musik modern untuk menemani musik tradisional yang ada. Untuk wilayah Lampung yaitu musik tradisional Lampung, terdapat beberapa alat musik yang biasanya di gunakan untuk mengiringi tari-tarian atau mengiringi acara adat yang terdapat di Suku Budaya Lampung, Bahkan alat-alat musik tersebut sudah dijadikan kewajiban untuk setiap acara adat yang dilaksanakan. Namun seiring dengan perkembangan zaman, kepedulian terhadap alat musik tradisional menjadi sangat minim. Salah satunya pada Sekolah Dasar Negeri 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan.

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Seni Budaya Sekolah Dasar Negeri 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan kelas IV sampai Kelas V adalah alat musik tradisional Lampung. Dalam wawancara yang dilakukan kepada guru SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan yaitu Ibu Dhea Dwi Safira, didapatkan kesimpulan bahwa murid mengalami kendala dalam pembelajaran alat musik tradisional Lampung akibat metode pembelajaran hanya menggunakan buku. Dalam pembelajaran alat musik tradisional Lampung murid tidak bisa melihat objeknya secara langsung, hanya bisa melihat gambar yang ada di buku. Pelajaran Seni

Budaya khususnya alat musik tradisional lampung dianggap kurang mendetail materi yang ada dibuku sekolah, hanya sekilas saja guru menyampaikan materi tersebut karena minimnya media ajar yang sebelumnya hanya menggunakan buku selain itu juga minimnya penggunaan teknologi seperti *smartphone* yang belum maksimal. Oleh sebab itu dibutuhkannya sebuah alat musik tradisional lampung yang interaktif, atraktif dan sesuai dengan kurikulum sekolah untuk menunjang pembelajaran yang minim akibat terbatasnya media pembelajaran. Menurut (Sudaryanto, 2018) penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa untuk memahami konsep dan teori, menstimulasi siswa untuk berfikir secara konseptual dan merasakan 3D, meningkatkan gambaran (representasi) dan persepsi, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan atraktif serta lebih menyenangkan.

Berawal dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat mendukung siswa SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan untuk mengenal alat musik tradisional lampung disekolah maupun diluar sekolah. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah aplikasi **“Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*”** sebagai media pembelajaran interaktif yang diharapkan mampu digunakan untuk mengenalkan beberapa jenis alat musik tradisional lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah aplikasi berbasis *augmented reality* pada perangkat *mobile android* yang diharapkan dapat membantu siswa SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan dalam mengenal alat musik tradisional lampung?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu:

1. Pengambilan data 3D difokuskan pada alat musik tradisional lampung yang terdapat di museum lampung.
2. Pengenalan alat musik tradisional lampung yang akan dibahas yaitu Bekhdah, Gamolan, Gendang, Kerenceng, dan Kulintang.
3. Aplikasi ini akan berjalan pada *smartphone* dengan *system* operasi android minimal versi 5.0 Lollipop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Lampung yang diharapkan dapat membantu mengenalkan Alat Musik Tradisional Lampung berbasis *Augmented Reality* pada perangkat *mobile android* untuk siswa Kelas IV sampai Kelas V SD Negeri 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan dan diharapkan tetap dapat melestarikan Budaya Alat Musik Tradisional Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang informatika di Universitas Teknokrat Indonesia dan menambah ilmu pengetahuan tentang *Augmented Reality*.
2. Menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* dengan berbasis *Mobile Android* yang dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Alat Musik Tradisional Lampung.