

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Sunda memiliki alat – alat musik tradisional seperti angklung, suling, dan gamelan, dimana semuanya saling dipadukan guna menghasilkan alunan musik yang khas sebagai bagian dari budaya yang ada di masyarakat. Mereka juga memiliki banyak fungsi, mulai dari sarana upacara adat, pengisi latar pertunjukan, hingga sarana kreasi daerah setempat (Kemenparekraf, 2021). Adapun pembelajaran tentang alat musik tradisional Sunda serta segala budaya yang berkaitan sudah digencarkan oleh Pemerintah Jawa Barat melalui Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Globalisasi membuat akses informasi semakin mudah, sehingga beberapa dekade terakhir muncul *genre - genre* musik baru di luar musik tradisional, seperti musik pop, metal, dan masih banyak lagi. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat masyarakat, terutama anak muda, terhadap alat musik tradisional yang sudah dianggap kuno dan ketinggalan zaman (Yanuari. Y, 2017). Padahal, kesenian tradisional merupakan salah satu komponen penting dalam transmisi nilai-nilai dan identitas suatu kebudayaan (Sari, R., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Sekolah Dasar sekarang ini sudah banyak yang tidak lagi memahami nilai - nilai kebudayaan Sunda (Yulia, L., Rachmania, S, 2023). Oleh karena itu, perlu ada upaya lebih baik dari pemangku kebijakan maupun industri kreatif keseluruhan untuk memperkenalkan budaya, seperti salah satunya alat musik tradisional sunda kepada masyarakat, khususnya anak-anak, dengan metode yang sesuai.

Anak - anak, khususnya di usia 7 - 9 tahun adalah target yang cocok untuk pengenalan alat musik seperti Gamelan Sunda. Mengenalkan alat musik pada anak sejak dini dapat membantu meningkatkan konsentrasi, mengembangkan

persepsi, dan memperluas imajinasi anak (Oktafiani. R, 2014). Gamelan Sunda juga bermanfaat dapat membantu anak untuk mengontrol emosi mereka dengan alunan bunyinya (Afryanto, S. 2020). Di Jawa Barat sendiri, gamelan Sunda juga sudah menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran di sekolah, sehingga mengenal Gamelan Sunda juga akan membantu proses pembelajaran mereka di sekolah. Dikarenakan demikian, perlu ada pendekatan khusus untuk anak-anak, seperti mencari media yang banyak dikonsumsi oleh mereka.

Beberapa tahun terakhir ini, anak - anak semakin sering menggunakan *mobile phone* dalam kegiatan sehari - hari mereka. Hal ini dipercepat oleh pandemi Covid 19 belakangan ini, dimana anak - anak yang tidak memiliki kesibukan di rumah lebih senang untuk bermain *mobile phone* sepanjang hari (detik.com, 2021). Anak - anak akan menggunakan *mobile phone* mereka untuk berbagai kegiatan, mulai dari belajar, hingga menonton video, berfoto - foto, hingga bermain *game* (Rahmad, 2022). Sebagai perangkat yang dominan digunakan anak, *mobile phone* menjadi salah satu sumber utama anak dalam memperoleh informasi.

Di antara kegiatan tersebut, *game* dinilai menjadi salah satu pendekatan yang cocok untuk anak, dimana penelitian menunjukkan bahwa *mobile game* cukup ampuh untuk memperkenalkan materi atau pembelajaran kepada siswa SD. Siswa yang menggunakan *mobile game* sebagai media pembelajaran rata-rata mendapatkan 10 poin lebih tinggi dalam tes dibandingkan dengan tes yang mereka lakukan sebelum memainkan *mobile game* terkait (Windawati. R, 2021). Selain itu, beberapa pengembang game lokal sudah cukup berhasil memperkenalkan identitas budaya Indonesia kepada para pengguna game, dimana tingkat pengetahuan para pengguna game terhadap muatan budaya Indonesia yang terkandung dalam game tersebut seperti dakon dan karapan sapi sudah cukup baik (Hidayat. D, & Komariah. SH, 2017). Sayangnya, menurut pengamatan dari Google Play , *mobile game* sejenis terkait gamelan sunda masih kurang diminati pengguna, sebagaimana dilihat dari jumlah unduhannya yang masih dibawah *mobile game* dengan genre lain.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang media pengenalan gamelan sunda menggunakan media interaktif seperti *mobile game* dengan keunggulannya di target demografi anak-anak. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi landasan bagi perancangan media lain yang terkait dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan beberapa masalah yang ada, antara lain:

1. Banyaknya anak-anak yang masih belum mengenal gamelan sunda
2. Banyak media interaktif yang kurang mampu membangun karakter yang baik bagi anak
3. *Mobile game* tentang gamelan sunda yang ada saat ini masih kurang menarik (menurut apa?) dibandingkan game lain

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah disimpulkan sebagai berikut:

Bagaimana merancang *mobile game* untuk memperkenalkan gamelan sunda kepada anak-anak Sekolah Dasar di Jawa Barat?

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini dikhususkan membahas tentang perancangan *mobile game* dengan isi yang mendukung pengenalan gamelan sunda. Adapun ruang lingkup penelitian ini, sebagai panduan dalam perancangan, adalah sebagai berikut.

1. Perancangan ini akan fokus dalam pembuatan prototipe *mobile game* untuk memperkenalkan gamelan sunda kepada anak-anak. Penelitian tentang dampak lebih lanjut ke perkembangan anak tidak akan dibahas

dalam Tugas Akhir ini karena membutuhkan konsentrasi ilmu di luar lingkup DKV, seperti Psikologi dan Pendidikan anak, serta membutuhkan waktu penelitian yang lebih lama.

2. Target pengguna adalah anak-anak SD di Jawa Barat, khususnya wilayah perkotaan, dengan pertimbangan persebaran penduduk Jawa Barat yang mayoritas ada di wilayah perkotaan.
3. Penelitian akan dilaksanakan di Kota Bandung dan Kota Bekasi, dengan pertimbangan jumlah penduduk yang tinggi
4. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan gamelan sunda kepada anak-anak dengan cara yang interaktif agar menarik minat anak-anak tentang gamelan sunda.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana merancang prototipe *mobile game* untuk memperkenalkan gamelan sunda menggunakan media interaktif seperti *mobile game* dengan keunggulannya di target demografi yang dituju yakni anak - anak, yang kemudian dapat digunakan sebagai salah satu media penunjang pembelajaran anak di sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi landasan bagi perancangan media lain yang terkait dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, dimana akurasi data akan ditentukan oleh sumber informasi dan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi tersebut (Murdiyanto, 2020 : 53). Oleh karena itu, pengumpulan data akan dilakukan dari berbagai sumber sebagai berikut.

1.5.1 Observasi

Dalam penelitian ini, observasi atau pengamatan akan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait tempat, pelaku, kegiatan, serta objek dan kegiatan yang akan diteliti secara langsung (Murdiyanto, 2020:54). Dalam konteks

penelitian ini, observasi dilakukan pada objek atau lembaga yang terkait dengan alat musik tradisional Sunda.

Dalam penelitian kali ini, observasi akan dilakukan di Saung Angklung Udjo dengan cara memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh anggota-anggotanya, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kemudian observasi juga dilakukan melalui pengamatan pada karya serupa sebagai acuan untuk proses analisis.

1.5.2 Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan percakapan antara pewawancara, atau pihak yang mengajukan pertanyaan, dengan narasumber yang memberikan jawaban (Murdiyanto, 2020:58). Dalam konteks penelitian ini, wawancara dilakukan dengan narasumber-narasumber terkait dalam bidang seni tradisional sunda, mobile game, dan pendidikan anak.

Dalam penelitian kali ini, wawancara akan dilakukan dengan komposer musik di Saung Angklung Udjo untuk mengetahui karakteristik musik yang cocok untuk anak, kemudian dengan pegawai toko game untuk mengetahui game-game yang populer saat ini, serta dengan pengajar di lembaga pendidikan anak untuk mengetahui karakteristik anak-anak saat ini.

1.5.3 Studi Pustaka

Dalam penelitian kali ini, studi pustaka akan dilakukan melalui buku karya Suhendi Afryanto dengan judul Seni Gamelan dan Pendidikan Nilai sebagai sumber utama konten gamelan, serta berbagai macam jurnal terkait dengan pendidikan musik pada anak.

1.5.4 Studi Dokumentasi

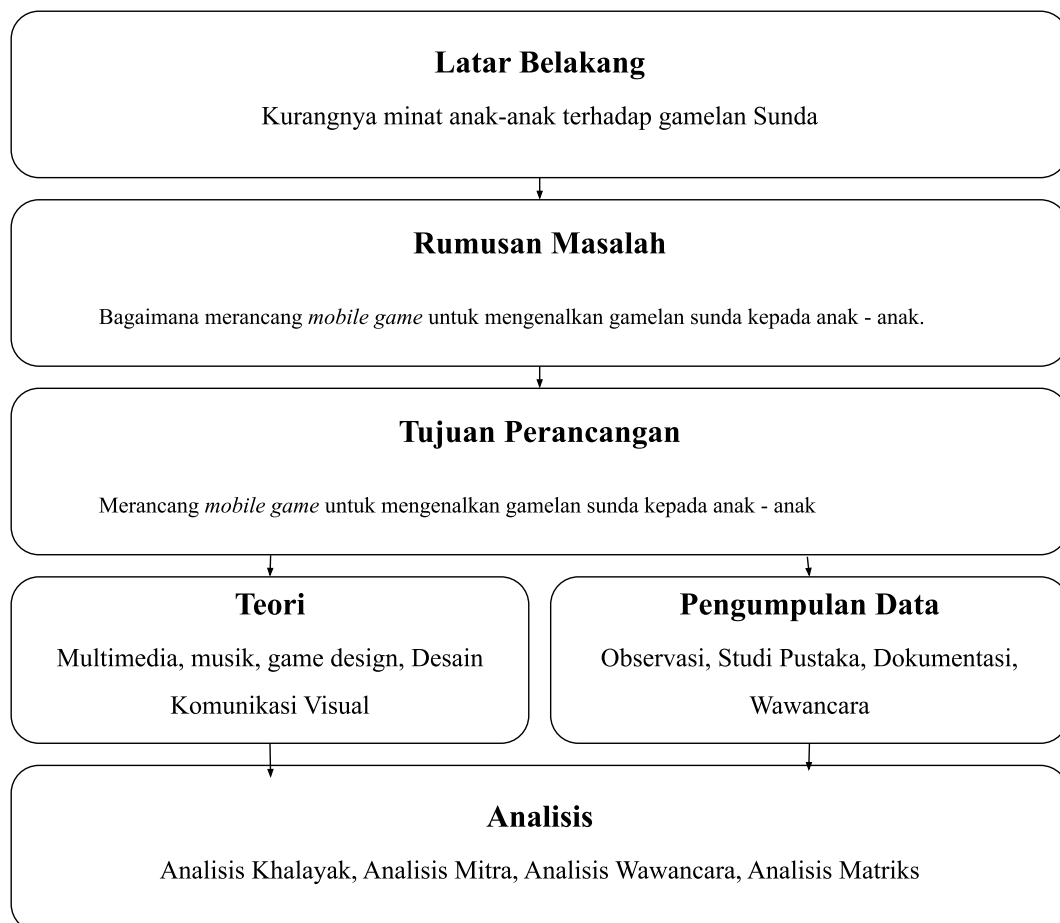
Dokumentasi adalah proses pengumpulan data melalui sumber-sumber tertulis seperti dokumen pemerintahan atau swasta, ataupun sumber lisan, film, atau gambar foto (Murdiyanto, 2020:64). Dalam penelitian ini, dokumentasi yang

digunakan antara lain Peraturan - Peraturan Daerah Jawa Barat yang membahas tentang pembelajaran bahasa dan sastra sunda di tingkatan Sekolah Dasar.

1.5.5 Metode Analisis

Analisis data akan dilakukan menggunakan metode analisis matriks, yakni membandingkan data - data dengan cara menjajarkan data - data tersebut dalam bentuk kolom dan baris, dimana setiap kolom dan baris akan mewakili konsep atau informasi yang akan dibandingkan dari data tersebut (Hidayat, D. 2019). Analisis matriks akan digunakan untuk membandingkan data dari karya yang serupa dengan perancangan.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi penulis

1.7 Pembabakan

BAB 1 Pendahuluan

Memuat latar belakang gamelan sunda serta masalah dan tantangan yang dihadapi kini. Kemudian akan dirumuskan identifikasi serta rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, hingga kerangka penelitian, yang akan diakhiri dengan penjelasan singkat tentang alur penelitian ini melalui pembabakan.

BAB 2 Landasan Teori

Memuat kajian pustaka terkait dengan solusi untuk permasalahan yang ada, meliputi teori - teori tentang Multimedia, Musik, *game design*, serta Desain Komunikasi Visual, yang kemudian akan diakhiri dengan asumsi.

BAB 3 Data dan Analisis Data

Memuat data - data yang diperoleh melalui studi pustaka, dokumentasi, wawancara, serta observasi, yang kemudian akan dilanjutkan dengan analisis data terkait hingga mencapai kesimpulan.

BAB 4 Konsep Perancangan

Memuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, serta hasil perancangan dari media yang ingin dibuat.

BAB 5 Penutup

Memuat kesimpulan penelitian serta saran untuk penelitian/perancangan lebih lanjut.