

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari bambu. Dalam sejarah, Angklung sudah menjadi alat musik sejak masa Kerajaan Sunda, dan merupakan simbol keberuntungan yang sering kali digunakan pada upacara adat seperti Pesta Panen, penyembahan kepada Nyai Sri Pohaci sebagai dewi padi dan keasrian, dan ritual-ritual lainnya (Rahayani & MacGill, 2017). Angklung terdiri dari dua hingga empat tabung bambu yang ditahan oleh bingkai potongan bambu dan diikat oleh tali rotan, serta satu tabung bambu di bagian dasar yang diletakkan secara horizontal. Ukuran tabung bambu dipotong hingga mencapai tinggi spesifik untuk memproduksi nada tertentu. Nada tersebut dibunyikan dengan menggetarkan atau mengetuk bingkai bambu, dimana satu buah Angklung hanya dapat memproduksi satu nada atau *chord*. Maka dari itu, sejumlah pemain dibutuhkan untuk memainkan suatu lagu dan harmoni. Sejak tahun 2010, UNESCO menetapkan Angklung dalam daftar Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*) (UNESCO, 2010).

Beberapa desa di Indonesia masih menggunakan Angklung tradisional untuk upacara adat, seperti Angklung Buhun yang memiliki tangga nada tritonik (tiga nada), tetratonik (empat nada), dan pentatonik (lima nada) (Rahayani & MacGill, 2017). Pada tahun 1938, seorang musisi dan guru musik HIS (*Hollandsch-Inlandsche School*) dengan nama Bapak Daeng Soetigna mengembangkan inovasi modern yang dikenal dengan “Angklung Padaeng”. Setelah mendapat inspirasi melalui pengamen yang menggunakan Angklung sebagai alat musik, Pak Daeng Soetigna membeli Angklung tersebut dan bekerja sama dengan Bapak Djadja untuk merancang jenis Angklung baru yang dapat diupayakan sebagai alat edukasi yang dapat beradaptasi dengan perkembangan kesenian musik. Karakteristik yang membedakan Angklung Padaeng dengan Angklung tradisional terdapat pada penggunaan skala nada solfege diatonik kromatis (do-re-mi-fa-so-la-ti-do), sementara Angklung tradisional berskala nada daerah (da-mi-na-ti-la-da). Pak Daeng Soetigna memiliki lima alasan untuk memperjuangkan kehormatan angklung sebagai alat pendidikan yang disebut “Lima M”, yaitu: mudah, murah, menarik, mendidik, dan massal (Sjamsuddin & Winitasmita, 1986). Angklung Padaeng menjadi sangat mudah diadaptasi untuk berbagai jenis musik, baik lagu nasional dan tradisional, hingga lagu modern kontemporer.

Meski Angklung Padaeng merupakan kreasi modern yang bahkan diakui oleh UNESCO, kesenian Angklung Padaeng tidak populer di kalangan generasi muda. Penulis melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner kepada kalangan remaja dan dewasa awal di Bandung Raya. Dari data yang diperoleh, ditemukan bahwa sebagian besar responden mengetahui mengenai Angklung secara umum dan memiliki pengetahuan yang cukup pula. Namun, mayoritas responden memiliki tidak mengetahui Angklung Padaeng secara spesifik sama sekali dengan pengetahuan yang masih rendah.

Maka dari itu, penting untuk adanya upaya untuk mengenalkan dan meningkatkan ketertarikan kalangan remaja, terutama di jenjang SMA, kepada kesenian Angklung Padaeng. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berbagai media yang ada dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang efektif menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dalam upaya ini. Salah satu peluang tersebut adalah animasi, yang merupakan media yang efektif dalam memberikan transfer pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan melalui cara yang menarik dan tepat sasaran (Afif, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang karakter 3D untuk media animasi tentang pengenalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA. Manfaat dari penelitian ini yaitu agar hasil perancangan karakter tepat sasaran dan sesuai bagi target audiens yang dituju. Selain itu juga, hasil penelitian ini diharapkan untuk mengenalkan kesenian Angklung Padaeng serta meningkatkan ketertarikan bagi kalangan remaja SMA, agar kesenian Angklung Padaeng tetap relevan di masa yang akan datang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, didapat sejumlah permasalahan sebagai berikut:

- a. Rendahnya ketertarikan dan pengetahuan mengenai kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA.
- b. Belum ada media animasi 3D yang berupaya untuk mengenai Angklung Padaeng untuk kalangan remaja SMA.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengenalkan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng untuk kalangan remaja SMA?
- b. Bagaimana cara merancang model karakter animasi 3D sebagai media pengenalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng untuk remaja SMA?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat difokuskan dengan baik. Tulis dalam poin-poin yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

- a. Apa (*What*) : Penelitian ini terfokus pada memahami perancangan media pengenalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng.
- b. Bagian apa (*Which part*) : Fokus untuk penelitian ini merupakan perancangan karakter dan model 3D untuk animasi sebagai media pengenalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng.
- c. Siapa (*Who*) : Target khalayak pada perancangan karya ini ditujukan untuk kalangan remaja SMA (usia 15-19 tahun)
- d. Di mana (*Where*) : Penelitian dan perancangan dilaksanakan di Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- e. Kapan (*When*) : Penelitian dan perancangan dilakukan pada September 2024 – Juli 2025

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana perancangan model karakter animasi 3D untuk mengenalkan dan meningkatkan ketertarikan terhadap kesenian Angklung Padaeng di kalangan remaja SMA di Kota Bandung. Hasil perancangan diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan dan popularitas kesenian Angklung Padaeng, sehingga kesenian tersebut dapat dilestarikan.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini mengupayakan metode penelitian *mixed method*, yaitu pendekatan campuran yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Menurut (Creswell & Clark, 2018), *mixed method* merupakan jenis penelitian di mana peneliti

menggabungkan elemen-elemen pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan mendapatkan pemahaman dan pembuktian yang luas dan mendalam.

Dari beberapa desain penelitian mixed methods, penulis memilih *Convergent Design*, yaitu desain metode campuran di mana peneliti mengumpulkan dan menganalisis dua basis data (kualitatif dan kuantitatif) yang berbeda dan kemudian menyatukan keduanya untuk membandingkan atau menggabungkan hasilnya (Creswell & Clark, 2018).

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Observasi

Observasi partisipan merupakan proses pengamatan di mana peneliti menjadi partisipan dalam kelompok yang diteliti, dan belajar melalui pengalaman langsung. Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan informasi dan mendeskripsikan aktivitas, orang, dan peristiwa dari sudut pandang individu. Setelah melakukan apa pun yang dilakukan oleh sumber data, peneliti juga merasakan suka dan dukanya. (Nasution, 2023).

Pada penelitian ini, observasi pasif akan diupayakan untuk mengamati kesenian Angklung Padaeng dari jauh, di mana peneliti mengamati penampilan kesenian Angklung Padaeng dan mencatat berbagai aspek visual yang digunakan dalam penampilan tersebut. Peneliti juga mengupayakan observasi aktif, yakni mengikuti proses permainan angklung untuk memahami karakteristik dari pemain angklung serta aktivitas ketika berinteraksi dengan musik angklung sendiri.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog dan wacana yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari narasumber (Samsu, 2021). Jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara semi terstruktur, yaitu jenis wawancara yang masuk ke dalam kategori wawancara mendalam di mana dalam pelaksanaannya lebih terbuka (Sugiyono, 2013).

Peneliti menerapkan metode wawancara untuk memperoleh data dari individu yang terlibat dan ahli dalam kesenian Angklung Padaeng. Penggunaan wawancara semi terstruktur juga memungkinkan adanya pertanyaan yang terfokus pada

penelitian, namun juga masih ada ruang bagi wawancara untuk menjadi eksploratif dan memperoleh data dengan lebih bebas.

c. Kuesioner

Kuesioner memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi tentang sikap, pendapat, perilaku, dan karakteristik lainnya dari responden melalui kuesioner dan wawancara terstruktur. Survei dapat dilakukan secara daring, tatap muka, atau melalui telepon, bergantung pada khalayak dan sumber daya yang tersedia (Aziza dkk., 2024)

Penerapan kuesioner dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner yang dituju kepada target audiens, dan berisi pertanyaan yang berhubungan dengan perancangan. Hal ini bertujuan untuk mengukur langkah-langka dalam perancangan yang tepat bagi target audiens yang dituju.

B. Sumber Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka, atau Studi Dokumen, merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan melihat dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek atau oleh orang lain mengenai subjek yang diteliti (Nasution, 2023). Studi dokumen menjadi pelengkap dari data-data yang telah dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengamati dan menganalisis dokumen dan penelitian mengenai hal yang bersangkutan untuk pemahaman lebih mendalam. Peneliti juga akan mengamati dan menganalisis karya-karya sejenis yang memiliki hubungan dengan hasil perancangan.

1.5.2 Teknik Analisis Data

a. *Convergent Design*

Metode analisis *Convergent Design* dilakukan setelah mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan, di mana informasi yang diperoleh dianalisis secara terpisah terlebih dahulu, dan kemudian kedua basis data tersebut digabungkan. Tujuan integrasi dalam *Convergent Design* adalah pengembangan interpretasi dan hasil yang komprehensif, dapat memperluas pemahaman, serta

tervalidasi dan terkonfirmasi. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan melalui penggabungan hasil untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui dua cara. Cara pertama dilakukan dengan membandingkan kedua set data, dan cara kedua dilakukan dengan transformasi salah satu set data dan melakukan analisis lebih lanjut (Creswell & Clark, 2018).

1.6 Pembabakan Penelitian

a. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini, terdapat pengantar dan penjelasan mengenai dasar penelitian yang dilakukan, mencakup antara lain latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metodologi penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan, serta pembabakan penelitian.

b. BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini, berisi penjelasan teori-teori dan hasil riset yang berkaitan dengan topik penelitian yang diangkat, serta mengenai hasil akhir perancangan untuk dijadikan acuan penelitian.

c. BAB III Data dan Analisis Data

Dalam bab ini, disajikan hasil data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang dikumpulkan mencakup kesenian Angklung Padaeng, ketertarikan khalayak, serta karya-karya sejenis yang dipilih. Setelahnya, hasil pengumpulan data dianalisis agar dapat digunakan pada tahap perancangan.

d. BAB IV Konsep dan Perancangan

Dalam bab ini, terdapat penjelasan konsep karya yang dirancang, yang mencakupi konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep media. Kemudian, terdapat penjabaran proses perancangan karya hingga mencapai hasil akhir.

e. BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini, disajikan kesimpulan dari penelitian yang didapatkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, serta saran dalam aspek-aspek penelitian yang dapat ditingkatkan di masa yang akan datang.