

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampung merupakan provinsi yang terletak di Selatan Pulau Sumatera dan berada di jalur lintasan para pendatang juga wisatawan. Selain terdapat banyak tempat wisata, kuliner dan oleh-oleh, Lampung juga memiliki berbagai budaya adat yang dilengkapi dengan paduan musik tradisionalnya. Musik tradisional Lampung menggunakan instrumen dengan ragam teknik juga bahan yang digunakan.

Eksistensi musik tradisional di Lampung saat ini mengalami penurunan. Menipisnya partisipasi dari generasi muda sekarang menjadi salah satu alasannya. Arus globalisasi juga mempermudah masuknya budaya luar yang lebih diminati. Generasi muda cenderung lebih bangga dalam belajar dan menggunakan alat musik modern. Mereka menganggap musik tradisional adalah hal yang kuno dan ketinggalan zaman. Mereka juga kurang menyadari akan pentingnya peranan budaya lokal tersebut, khususnya musik tradisional Lampung. Hal ini disebabkan karena kurangnya edukasi mengenai musik tradisional Lampung sejak dini.

Beberapa Sekolah Dasar di Bandar Lampung diketahui masih belum menerapkan alat musik tradisional Lampung dalam kurikulum pelajaran seni musik. Hal ini diakui oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung. Biasanya mengarah pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Hanya sekolah yang berada di kota juga sekolah swasta yang sebagian memberikan pembelajaran alat musik tradisional Lampung.

Gamolan merupakan salah satu alat musik tradisional Lampung tertua yang terbuat dari bahan bambu, kecuali tali yang awalnya terbuat dari rotan namun kini sudah diganti dengan benang nilon. Nama Gamolan diambil dari kata *begamol* yang artinya berkumpul. Awalnya alat musik Gamolan digunakan oleh masyarakat

Lampung sebagai alat komunikasi tradisional untuk berkumpul pada acara-acara tertentu. Namun, saat ini Gamolan memiliki tambahan fungsi yaitu sebagai alat hiburan. Sebagian masyarakat lebih mengenal alat musik ini dengan nama Cetik atau Gamolan Pekhing. Perubahan nama ini dilakukan oleh sekumpulan orang yang tidak mengetahui latar belakang atau asal-usul dari Gamolan.

Biasanya guru langsung memberikan praktik cara memainkan alat musik Gamolan. Pengenalan dasar mengenai asal-usul dari Gamolan seharusnya sudah didapatkan oleh anak-anak sejak dini. Tujuannya adalah agar mereka tahu jati diri dan tidak melupakan tempat dimana mereka berpijak juga dapat menjadi motivasi agar bisa jauh lebih hebat dari nenek moyangnya. Selain itu juga agar ketika dewasa mereka sudah memahami dan dapat menjelaskan kepada orang-orang tentang sejarah yang sebenarnya, karena saat ini anatar seniman, akademisi dan pihak pemerintah masih memiliki perbedaan pendapat mengenai sejarah alat musik Gamolan.

Para orang tua pun setuju akan pentingnya edukasi tentang alat musik tradisional Lampung, karena merupakan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan serta dapat diwariskan ke generasi selanjutnya. Selain itu juga karena alat musik tradisional memiliki nada-nada yang tidak kalah bagus dengan alat musik modern.

Bermain musik juga memiliki berbagai manfaat untuk anak-anak yaitu dapat membantu untuk menyalurkan perasaan dan emosi yang terpendam. Selain itu juga dapat memicu kepintaran kinestetis dan mengurangi stress juga masih banyak manfaat lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, alat musik tradisional Lampung khususnya alat musik Gamolan memiliki masalah dalam pelestariannya yang juga berkaitan dengan edukasi anak-anak di Kota Bandar Lampung dimana guru kurang memberikan pengenalan sejarah sehingga anak-anak mengaku belum mengetahui asal-usul dari Gamolan. Maka, alat musik tradisional Gamolan membutuhkan media berupa buku interaktif untuk anak-anak agar pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan, mudah dipahami dan mau melestarikannya agar tidak terjadi kepunahan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Edukasi alat musik Gamolan belum diterapkan oleh semua Sekolah Dasar di Bandar Lampung.
2. Kurangnya pengenalan dasar yang diberikan guru tentang asal-usul sejarah dari alat musik Gamolan.
3. Minimnya kebudayaan lokal akibat arus globalisasi yang menjadi pintu masuk budaya luar yang lebih diminati.
4. Dibutuhkan media berupa buku interaktif untuk membantu anak-anak dalam mengenal alat musik Gamolan agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi yaitu:

1. Bagaimana merancang buku interaktif mengenai alat musik tradisional Gamolan bagi anak-anak secara Desain Komunikasi Visual?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan program studi Desain Grafis, maka ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apa

Alat musik tradisional Lampung adalah warisan budaya yang digunakan pada saat pelaksanaan acara-acara tertentu di Lampung. Gamolan merupakan salah satu alat musik tertua di Lampung yang terbuat dari bambu dan kerap digunakan pada berbagai acara kebudayaan.

2. Siapa

Target audiens ditujukan kepada anak-anak usia 7-10 tahun di Kota Bandar Lampung. Dan target sekunder yaitu orang tua berusia 27-30 tahun.

3. Dimana

Proses pengumpulan data akan dilakukan di kota Bandar Lampung.

4. Kapan

Pengumpulan data, analisis, hingga proses perancangan dan penerapan dilakukan selama menjalankan mata kuliah Tugas Akhir, yaitu pada jangka waktu minggu ke-1 sampai minggu ke-18.

5. Kenapa

Alat musik Gamolan membutuhkan media belajar di rumah untuk membantu anak-anak di Bandar Lampung agar mau belajar mengenal dengan lebih menyenangkan serta melestarikannya dan tidak terjadi kepunahan.

6. Bagaimana

Perancangan buku interaktif mengenai alat musik Gamolan untuk anak-anak sehingga alat musik tradisional Lampung tidak hilang dan dapat terus diwariskan pada generasi mendatang serta mempertahankan asal-usul yang sebenarnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menjadikan buku interaktif mengenai alat musik tradisional Gamolan sebagai media edukasi bagi anak-anak untuk mengenal dengan lebih menyenangkan serta melestarikannya agar tidak terjadi kepunahan juga dapat diwariskan pada generasi mendatang.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif. (Sugiyono, 2016:9) mengatakan “Metode kualitatif untuk mendapatkan data mendalam yang mengandung makna. Makna yaitu data asli yang mengandung nilai”.

Teknik pengumpulan data kualitatif:

1. Observasi

Penggunaan observasi untuk penelitian tingkah laku manusia, proses kerja, gejala alam dan responden dengan jumlah kecil (Sugiyono, 2016:145).

Penulis menggunakan metode ini dengan cara mengamati secara langsung dan mendalam tentang alat musik tradisional Gamolan yang berlokasi di Lamban Gamolan.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data awal untuk menemukan suatu masalah yang akan diteliti, dan juga untuk mendapatkan informasi dari responden secara mendalam dan jumlah responden yang sedikit (Sugiyono, 2016:137).

Dalam metode ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber terkait dengan informasi. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Raden Aditya Saputra Nugraha, S. Sn selaku staff bidang kebudayaan Dinas

Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung mengenai edukasi alat musik Gamolan di Sekolah Dasar Kota Bandar Lampung. Lalu penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Hasyimkan, S. Sn, M.A selaku dosen seni musik di Universitas Lampung yang juga sebagai peneliti dari alat musik Gamolan dan bertanya mengenai sejarah dan proses edukasi alat musik Gamolan kepada anak-anak Sekolah Dasar di Bandar Lampung. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Rifath Azzam Danendra dan Darrell Faiz Alvaro sebagai anak-anak yang mempelajari alat musik Gamolan di sekolah dan bertanya seputar pengalaman dan kesulitan yang dialami. Terakhir penulis melakukan wawancara dengan Rakha Azizan Wibowo sebagai anak Sekolah Dasar yang tidak belajar alat musik Gamolan, melainkan belajar alat musik gamelan Jawa dan bertanya seputar pengalaman dan kesulitan dalam belajar alat musik tradisional.

3. Kuesioner

Pengumpulan data dengan mengajukan seperangkat pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2016:142).

Penulis melakukan penyebaran pertanyaan dan meminta pendapat responden yaitu orang tua dari anak-anak Sekolah Dasar khususnya di daerah kota Bandar Lampung mengenai alat musik tradisional Lampung.

4. Studi Pustaka

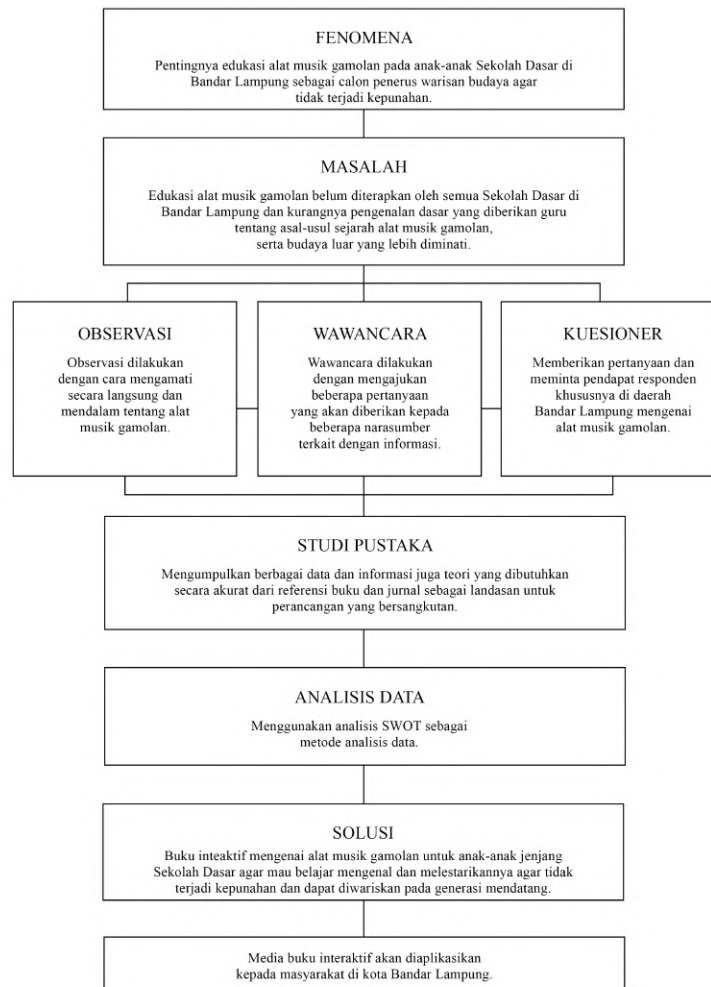
Penulis mengumpulkan berbagai data dan informasi juga teori yang dibutuhkan secara akurat dari referensi buku dan jurnal sebagai landasan untuk perancangan yang bersangkutan.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan oleh penulis adalah analisis SWOT. Analisis SWOT biasanya digunakan dalam menilai suatu perusahaan, dengan memperhitungkan faktor dalam yaitu *strength* dan *weakness* juga faktor luar adalah *opportunity* dan *threat* (Soewardikoen, 2019:108).

Penelitian juga disertai dengan penggunaan analisis AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Sharing) dalam penyesuaian hasil perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Winda Ervina, 2020)

1.7 Pembabakan

1. BAB I - Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang dari fenomena, merumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah dan menentukan batasan ruang lingkup. Serta, menjelaskan tujuan dari perancangan melalui metode pengumpulan data dan kerangka perancangan.

2. BAB II - Dasar Pemikiran

Berisi tentang teori yang relevan dengan penelitian sebagai landasan dalam perancangan.

3. BAB III - Data dan Analisis masalah

Membahas hasil dari pengumpulan data mengenai alat musik Gamolan sebagai landasan dari konsep perancangan.

4. BAB IV - Konsep dan Hasil Perancangan

Uraian konsep media yang digunakan untuk alat musik Gamolan dan hasil perancangan medianya.

5. BAB V - Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil perancangan media informasi buku mengenai alat musik Gamolan.