

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angklung adalah salah satu dari sekian banyak ragam budaya yang dikenal di Indonesia. Angklung terbuat dari bambu yang berasal dari Jawa Barat. Angklung merupakan alat musik tradisional yang asalnya dari Jawa Barat, Indonesia dan terbuat dari bambu. Cara memainkan Angklung adalah digoyang-goyangkan agar mengeluarkan suara. Angklung berasal dari kata “angka” (bunyi), “lung” (patah, hilang), yang memiliki arti catatan yang hilang atau bagian yang hilang. Suara instrumen alas bambu ini, yang dalam bahasa Sunda diartikan sebagai lafal "lung" atau "klung", dibuat referensi untuk nama instrumen "angklung". Suku kata -ung sebagai kata yang diucapkan akhiran nama untuk instrumen yang terbuat dari bahan bambu sebenarnya terdapat pada instrumen tersebut musik bambu Sunda lainnya yang diperkirakan seumuran dengan Angklung, antara lain Calung, Kunclung dan Celemung.

Sejak zaman Hindu, Pendeta Hindu dalam upacara keagamaan seringkali menggunakan angklung sebagai alternatif lonceng. Tentara kerajaan pada saat perang Bubat di zaman kerajaan Padjajaran Hindu juga menggunakan angklung sebagai alat musik. Tentara kerajaan menyerukan Angklung sebagai perlambangan dari semangat juang dan perlawanan. Masyarakat menganggap bahwa suara angklung akan membuat Dewi Sri Nyi Sri Pohani, seorang dewi yang mendatangkan kesuburan untuk padi datang. Kebahagiaan dan kesejahteraan untuk manusia akan diberikan oleh para petani. Angklung diketahui menjadi alat musik yang mempunyai nada ganda atau sering disebut sebagai multitonal. Angklung menciptakan satu nada untuk satu inderanya. Angklung yang berbeda ukuran akan menghasilkan suara yang berbeda ketika digoyang atau digetarkan. Maka dari itu, melodi latif dibuat dengan membutuhkan beberapa pemain angklung. Dua atau tiga

alat indera musik angklung sekaligus dapat dimainkan oleh seorang pemain angklung.

Kebanggaan dan kepedulian terhadap pelestarian budaya tidak mengakar kuat pada generasi muda Indonesia saat ini. Dari data yang didapatkan melalui kumparan.com yaitu kurangnya minat generasi muda untuk belajar mengenai kesenian angklung dan mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya asing. Akibatnya generasi muda kurang begitu tertarik dengan keberadaan seni angklung, dan secara tidak langsung banyak budaya termasuk seni angklung yang diwariskan secara turun temurun mulai tergeser posisinya. Sementara itu, dunia internasional sudah mengenal angklung sebagai alat tradisional dari Indonesia, dan bukanlah sebuah alat musik yang ketinggalan zaman. Hal ini terbukti karena kesenian angklung diakui oleh UNESCO pada tahun 2010 No. 00393 sebagai The Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. Pemerintah Kota Bandung mengeluarkan Peraturan No. 05 Tahun 2012 mengenai Pelestarian Seni Tradisional. Maka dari itu, kebudayaan Angklung bisa dilestarikan. Melihat kondisi tersebut, keberadaan seni angklung merupakan tanggung jawab yang harus didukung oleh bangsa Indonesia dengan terus melestarikan dan mengembangkan seni angklung. Dengan UNESCO telah mengakui bahwa angklung, menjadikan angklung tidak dapat dicuri oleh negara lain.

Di tengah era teknologi saat ini, karena generasi muda kurang tertarik dengan kesenian tradisional dan lebih tertarik pada sesuatu yang lebih modern, keberadaan alat musik angklung secara bertahap mulai tergantikan, bahkan sebagian besar sudah punah. Agar kesenian angklung tidak punah, diharapkan generasi muda berperan melestarikan kebudayaan tradisional. Beberapa upaya melestarikan kesenian angklung yaitu mengenal angklung, belajar cara memainkan alat musik tradisional angklung, berpartisipasi mengikuti pertunjukan angklung ataupun menghidupkan dengan bermain angklung melalui genre modern atau mengikuti trend.

Salah satu cara agar kesenian angklung menjadi lebih menarik adalah dengan memanfaatkan jejaring sosial dan teknologi yang ada. Setelah

memperhatikan aplikasi dari kesenian angklung, di dalamnya hanya berupa angklung yang bisa dibunyikan secara digital dan terdapat sejarah mengenai angklung yang hanya berupa teks. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, akan melakukan perancangan user interface mengenai kesenian angklung sebagai media edukasi untuk anak – anak, lalu terdapat permainan agar user interface tersebut tetap interaktif dan diberikan informasi mengenai tempat rekomendasi untuk belajar kesenian angklung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dari latar belakang yang diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Anak-anak kurang tertarik untuk mempelajari kesenian angklung yang disebabkan karena media pembelajaran angklung yang kurang menarik untuk anak.
- b. Kurang efektifnya media edukasi kesenian angklung untuk anak-anak berusia 9 - 14 tahun sehingga anak-anak tidak mudah mengerti mempelajari kesenian angklung

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan anak-anak usia 9-14 tahun untuk mempelajari kesenian angklung di era modern?
- b. Bagaimana cara menghadirkan media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan kesenian angklung yang mudah dimengerti oleh anak?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dibuat agar penelitian ini dapat tepat sasaran. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Apa

Objek penelitian ini difokuskan kepada perancangan *User Interface* untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan kesenian angklung.

b. Siapa

Target perancangan *User Interface* kesenian angklung ini merupakan anak – anak berusia 9 sampai 14 tahun.

c. Kapan

Perancangan *User Interface* dilakukan pada bulan maret hingga juni 2023.

d. Dimana

Observasi mengenai kesenian angklung dilakukan di daerah bandung, jawa barat.

e. Mengapa

Perancangan *User Interface* bertujuan untuk memperkenalkan, melahirkan kesadaran dan melestarikan mengenai kesenian angklung.

f. Bagaimana

Observasi untuk perancangan *User Interface* mengenai kesenian angklung dilakukan dengan cara memperhatikan tempat kesenian angklung dan wawancara dengan salah satu pengrajin angklung di Angklung Handiman.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai kesenian angklung agar lebih dikenal oleh anak-anak.
2. Untuk menanamkan kesadaran dan rasa cinta agar anak-anak ikut melestarikan kesenian angklung.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian dan analisis yang digunakan adalah metode kualitatif. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk perancangan Tugas Akhir, akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam penelitian observasi akan dilakukan pencarian data melalui internet dan melihat secara langsung dengan mendatangi tempat kesenian Angklung Handiman dan Saung Angklung Udjo.

b. Wawancara

Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi wawancara kepada pengrajin angklung mengenai kesenian angklung dan permasalahan dari kesenian angklung dengan Pak Reza Handiman selaku pengrajin Angklung di Angklung Handiman dan penonton dari Saung Angklung Udjo.

c. Studi Pustaka

Pada tahapan ini, dilakukan riset dengan mengumpulkan informasi dari beberapa sumber pustaka seperti jurnal penelitian, artikel berita dan buku yang membahas terkait dengan topik penelitian yaitu kesenian angklung, desain komunikasi visual, dan user interface.

1.6 Metode Analisis Data

Di dalam perancangan user interface ini, menggunakan analisis data proyek sejenis dan analisis swot. Melakukan analisis perbandingan beberapa produk yang sejenis yaitu aplikasi iAngklung, Angklung Instrument, dan Angklung Jawa Barat : Media Pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang bisa digunakan dalam penelitian.

1.7 Kerangka Penelitian

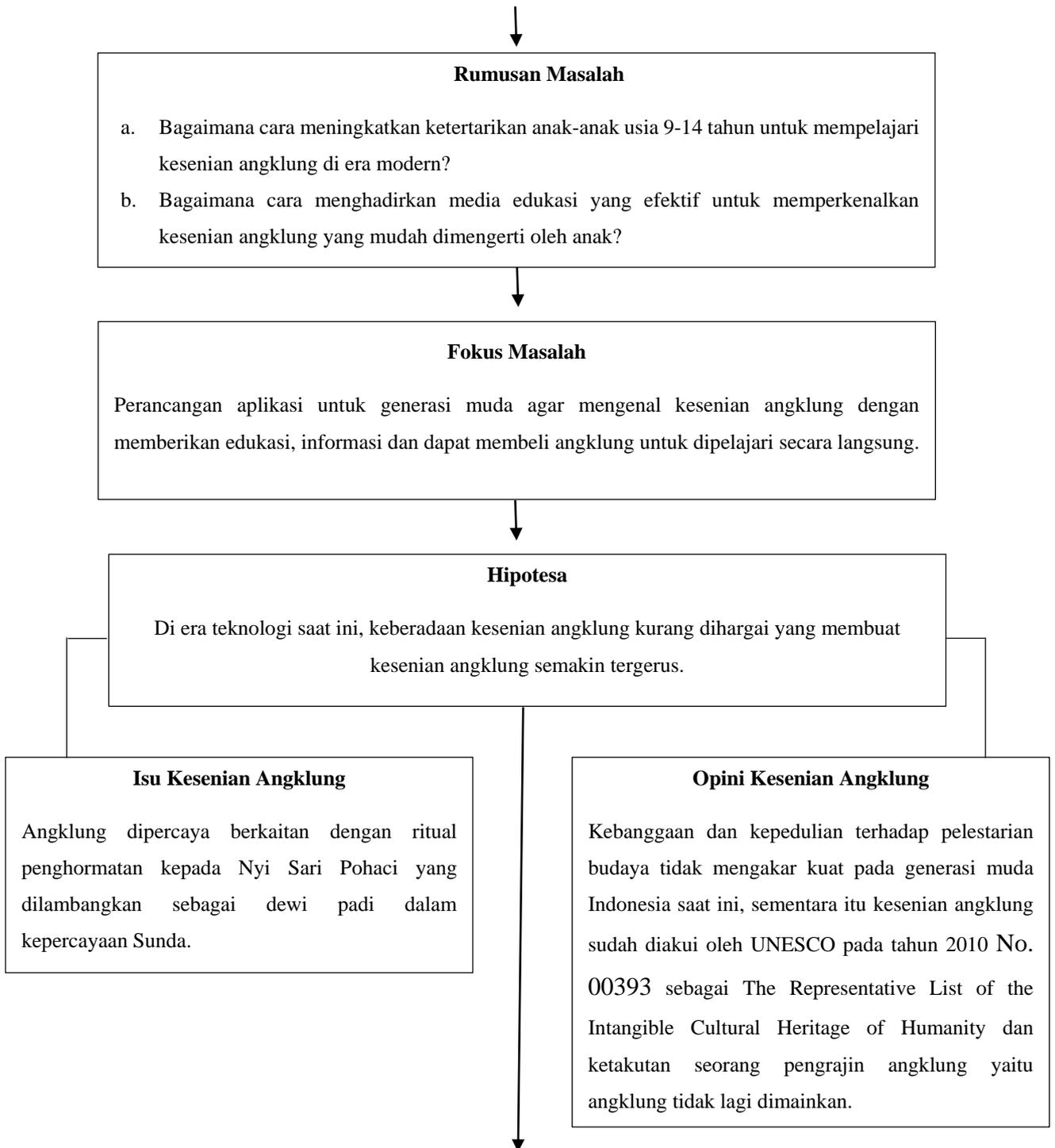
Latar Belakang

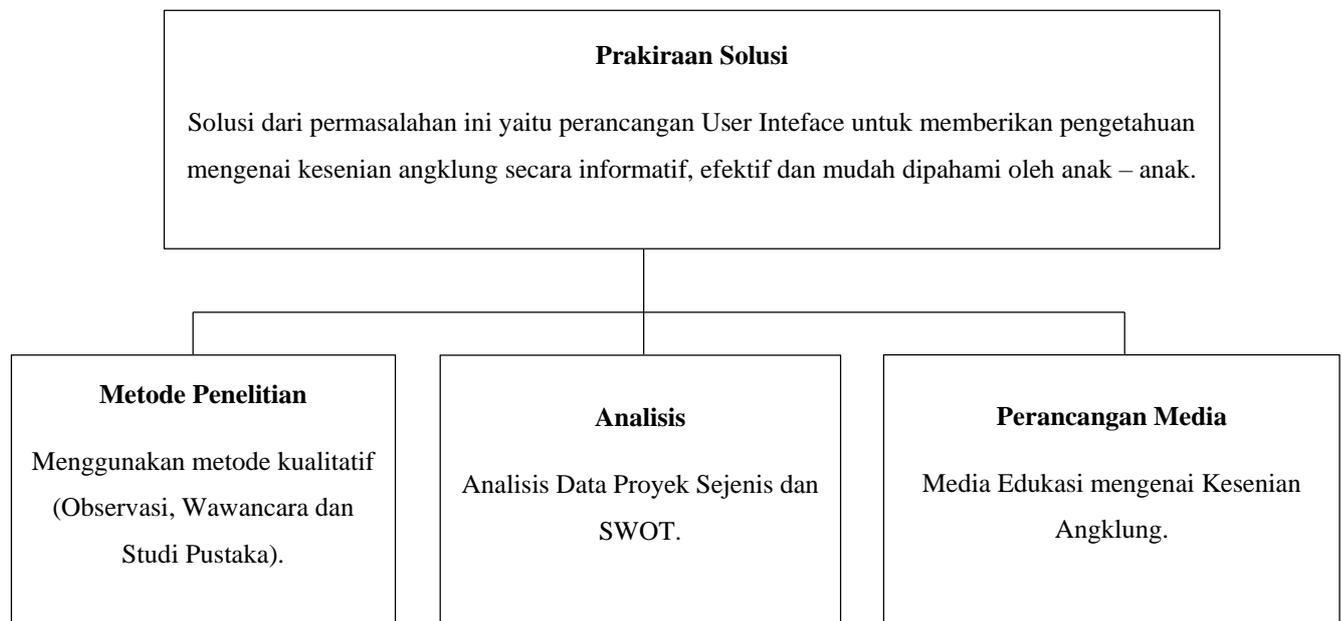
Kebanggaan dan kepedulian terhadap pelestarian budaya tidak mengakar kuat pada generasi muda Indonesia saat ini. Dari data yang didapatkan melalui kumparan.com yaitu kurangnya minat generasi muda untuk belajar mengenai kesenian angklung dan mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya asing. Akibatnya generasi muda kurang begitu tertarik dengan keberadaan seni angklung, dan secara tidak langsung banyak budaya termasuk seni angklung yang diwariskan secara turun temurun mulai tergeser posisinya.



Identifikasi Masalah

- a. Anak-anak kurang tertarik untuk mempelajari kesenian angklung yang disebabkan karena media pembelajaran angklung yang kurang menarik untuk anak.
- b. Kurang efektifnya media edukasi kesenian angklung untuk anak-anak berusia 9 - 14 tahun sehingga anak-anak tidak mudah mengerti mempelajari kesenian angklung





Gambar 1 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Diana Novita Sari, 2023.

1.8 Pembabakan

Pembabakan dilakukan untuk mempermudah penjabaran dan pemahaman dalam penelitian. Di dalam laporan penelitian, terdapat lima bab pembabakan, yang dijelaskan sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Di dalam BAB pendahuluan, berisikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup yang terdiri dari 5W+1H, metode penelitian data seperti melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian tersebut, metode analisis data memakai analisis proyek sejenis dan analisis swot, kerangka penelitian dan pembabakan.

b. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam BAB II menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci dan relevan dengan topik penelitian mengenai teori desain komunikasi visual, teori *user interface*, teori *user experience*, user

persona, design sprint, swot (strength, weaknesses, opportunities dan threats), teori aplikasi mobile dan kesenian angklung digunakan untuk menganalisis dan merancang *User Interface* kesenian angklung.

c. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada BAB III, menjelaskan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini, mulai dari data institusi pemberi proyek, data obyek penelitian yaitu mengenai kesenian angklung, data khalayak sasaran, analisis matriks data proyek sejenis dengan membandingkan aplikasi iAngklung, Angklung Instrument dan Angklung Jawa Barat : Media Pembelajaran, analisis swot dari aplikasi Angklung Jawa Barat : Media Pembelajaran karena aplikasi tersebut mendekati perancangan yang akan dibuat, data wawancara dengan pengrajin angklung yaitu dengan Pak Reza Handiman di Angklung Handiman, Penonton Angklung di Saung Angklung Udjo yang berprofesi sebagai guru, Ahli UI UX dengan Ka Akbar melalui daring, Dosen yang mempunyai ketertarikan dengan kesenian angklung yaitu Bu Santi yang berlokasi di FIK Telkom University, Guru SD yang mengajar ekstrakurikuler kesenian angklung di SD IT Persis Ciganitri, kesimpulan dari berbagai data analisis matriks, swot, wawancara, observasi dan kesimpulan akhir untuk menciptakan konsep untuk perancangan *User Interface* Angklung.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada BAB IV, berisikan mengenai konsep dan hasil perancangan yang terdiri dari konsep kreatif, konsep pesan, konsep visual, konsep media, konsep komunikasi pemasaran menggunakan aisas, yang akan digunakan serta akan memaparkan perancangan awal mulai dari sketsa, hingga hasil perancangan *user interface* kesenian angklung.

e. BAB V Penutup

Dalam BAB V, berisikan mengenai kesimpulan dan saran mengenai kesenian angklung, serta saran untuk disampaikan terhadap kesenian angklung atau penelitian berikutnya.