

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karawitan merupakan salah satu bentuk kesenian yang ada di Indonesia, seperti kita kenal ada Karawitan Jawa, Karawitan Sunda, dan Karawitan Bali serta banyak lagi jenis-jenis karawitan lainnya. Karawitan Sunda mempunyai ciri tersendiri, pertumbuhan, dan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh keberadaan orang Sunda serta aspek sosial kehidupannya. Istilah karawitan dalam Bahasa Sunda merupakan istilah baru, tetapi cepat meluas sehingga istilah karawitan dianggap sebagai istilah yang telah baku dalam kesenian Sunda. Pengertian yang telah memasyarakat tentang karawitan adalah seni suara daerah yang berpedoman pada *laras Selog* dan *Salendro*.

Banyak juga pendapat-pendapat lain tentang karawitan, seperti pendapat para ahli karawitan (*Pangrawit*) Sunda. Yang perlu kita ketahui bahwa istilah karawitan itu berasal dari Bahasa Jawa, mengingat sekitar kurang lebih tahun 1920, istilah karawitan dipergunakan pada sebuah kursus menabuh gamelan di Keraton Surakarta. Ditinjau dari cara penyajiannya, karawitan dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu Karawitan Sekar (vokal), Karawitan Gending (instrumen), dan Karawitan Sekar Gending (campuran).

Berdasarkan *observasi* dari sebuah komunitas kesenian Sunda bahwa kesadaran masyarakat sekarang dalam melestarikan seni karawitan pada saat ini

cenderung menurun dibandingkan dengan budaya luar atau asing yang mudah diserap oleh masyarakat. Pembelajaran seni karawitan terdapat pada kurikulum 2013 dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kawih untuk siswa kelas 10, hanya sampai disinilah pembelajaran dan juga pengenalan karawitan untuk masyarakat Jawa Barat.

Dibutuhkan sebuah inovasi untuk membantu pengenalan dan pembelajaran seni karawitan, salah satunya dengan mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini sedang berkembang. *Mobile Smartphone* adalah salah satu perangkat yang memiliki unsur multimedia yang dapat membantu pembelajaran dan pelestarian seni karawitan. *Smartphone* yang banyak digunakan oleh masyarakat adalah *smartphone* yang bersistem operasi android.

Adanya teknologi *smartphone* bersistem operasi android yang penggunaannya semakin bertambah maka dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat mempermudah masyarakat Jawa Barat dalam mempelajari dan lebih mengenal seni karawitan sebagai salah satu cara dalam melestarikan salah satu kesenian sunda.

Dengan adanya perangkat berbasis android dan permasalahan tentang pengenalan dan pembelajaran seni karawitan, maka permasalahan tersebut diangkat sebagai tema tugas akhir dengan judul “**Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Seni Karawitan Berbasis Multimedia Studi Kasus : Komunitas Turus**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka permasalahan yang muncul yaitu :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah aplikasi seni karawitan sebagai alternatif untuk pembelajaran dan pengenalan seni karawitan;
2. Bagaimana cara memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis android dalam merancang dan membangun aplikasi seni karawitan;
3. Bagaimana cara membagi jenis karawitan kedalam bentuk aplikasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membantu *user* atau masyarakat dalam mempelajari dan mengenal seni karawitan dengan memanfaatkan multimedia dan *smartphone* android sebagai alternatif dan media pembelajaran sehingga *user* atau masyarakat dapat dengan mudah mempelajari dan mengenal seni karawitan walaupun itu luar ruang lingkup pendidikan formal (sekolah), juga membantu masyarakat untuk tidak melupakan seni karawitan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas agar hasil penelitian sesuai dengan perumusan masalah dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan maka permasalahan dibatasi, sebagai berikut:

1. Aplikasi berisi contoh lagu/tembang dari pupuh, cianjuran dan cigawiran;
2. Aplikasi membahas tentang seni karawitan yang terbagi menjadi sekar, gending dan sekar gening;

3. Aplikasi menggunakan metode pencarian *sequential*;
4. Aplikasi hanya bisa digunakan pada *smartphone* berbasis android.

1.5 *State Of The Art*

The state of the art dimaksudkan untuk menganalisis penelitian sebelumnya yang pernah ada, yang sejalan dan mempunyai konsep yang hampir sama dengan penelitian saat ini. Lalu melihat sejauh mana perbedaan masing – masing penelitian, sehingga masing – masing penelitian mempunyai tema yang original. Berkaitan dengan konsep cara dalam mengajar, penelitian yang dilakukan oleh Dr.Widaningrum Sugeng,MM (2012) tentang “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0” berisikan pembelajaran bahasa sunda untuk anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan unsur multimedia [8].

Yeni Setiani, S.Kom.,MMSI (2013) melakukan penelitian tentang “Aplikasi Pengenalan Seni dan Budaya Provinsi Jawa Barat Berbasis Android”. Aplikasi ini tentang teknologi *mobile programming* untuk informasi mengenai seni dan budaya di jawa barat dengan tujuan memperkanlkan kekayaan budaya indoesia dan memberikan kemudahan kesetiap orang dalam mengenal seni dan budaya Indonesia [11].

Metode pencarian *sequential search* atau pencarian linier telah dilakukan dalam banyak penelitian. Penelitian oleh Jhoni Pranata Sembiring (2013) dalam

pencarian kata pada kamus bahasa indonesia – karo berbasis web dengan menggunakan metode *sequential search*, Algoritma dan metode *sequential Search* yang digunakan sangat cocok digunakan dalam aplikasi kamus bahasa Indonesia Karo karena dapat menerjemahkan kata yang dicari dengan cepat, apabila kata yang dicari tidak ditemukan maka akan berakhir. Hasil dari penelitian ini berupa Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia Karo berbasis web dapat menerjemahkan kata dengan cepat [13].

1.6 Metodologi Penelitian

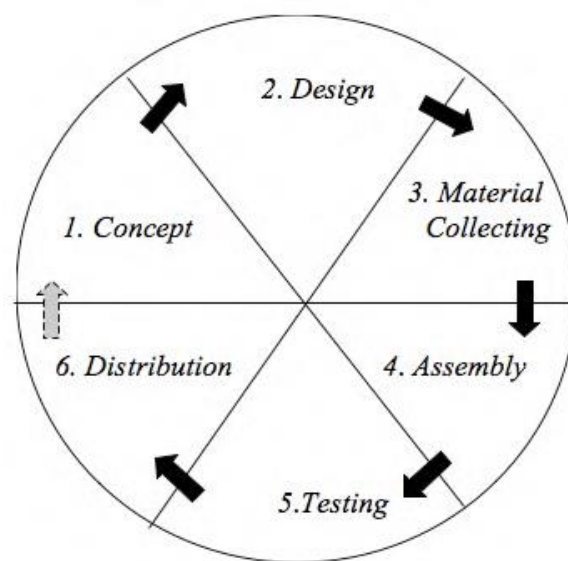
Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Tahap observasi; pengambilan data dengan cara terjun langsung kelapangan pada suatu kegiatan atau pekerjaan yang dihadapi dengan melakukan pengamatan sehingga memperoleh kebenaran data;
2. Tahap wawancara; proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab, dengan cara tatap muka antara penanya atau pewawancara dengan penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide*;
3. Studi pustaka; teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

1.6.2 Metode Pengembangan Multimedia

Proses pengembangan perangkat multimedia pada aplikasi ini menggunakan tahapan pengembangan menurut Luther [7] yaitu metodologi Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar 1.1.



Gambar 1.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Menurut Luther

(Sutopo, 2002: 32)

Siklus Pengembangan multimedia melewati enam tahapan. Siklus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, dan menentukan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, rumusan, serta metodologi pembuatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tahap penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisa masalah yang dihadapi dalam pembuatan laporan dan pembuatan perangkat lunak berdasarkan metode *prototype*. Proses yang dilakukan meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototype*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas cara mengimplementasikan perangkat lunak yang dibuat dan cara mengoperasikannya serta kebutuhan *hardware* dan bahasa pemrograman yang digunakan serta tabel pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan, usulan, solusi dan saran terhadap perangkat lunak yang hendak dibangun dan bila akan dikembangkan lebih lanjut.

