

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya zaman di masa era globalisasi saat ini, banyak perubahan yang sangat signifikan, antara lain perkembangan manusia yang menuju masa modern [1]. Salah satu dampak dari era globalisasi yang terjadi saat ini yaitu mulai berkurangnya minat dan pemahaman masyarakat terhadap pelestarian kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia [2]. Melihat kondisi tersebut, penulis terdorong untuk mencari upaya agar di zaman modern seperti saat ini, kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia tetap dapat dilestarikan, dan diperkenalkan kepada masyarakat luas. Salah satu upaya yang penulis lakukan untuk dapat melestarikan serta memperkenalkan kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia antara lain adalah pelestarian seni musik tradisional. Perkembangan teknologi yang sedang pesat saat ini, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian Indonesia kepada generasi muda, serta memperkenalkan salah satu kesenian tradisional Indonesia kepada dunia Internasional [3]. Kesenian tradisional Indonesia yang perlu dilestarikan antara lain alat musik tradisional, salah satunya yaitu gamelan [4]. Gamelan adalah seperangkat alat musik yang dibawakan secara ansambel, yang memiliki peranan penting untuk mengiringi sebuah tarian tradisional, pertunjukan teater, ataupun dalam mengiringi acara-acara seremonial yang bersifat adat dan modern.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada salah satu komunitas musik tradisional gamelan Genra Wirahma Putra di wilayah Bandung, didapatkan informasi bahwa hal terpenting dalam bermain gamelan yaitu setiap pemain harus berkolaborasi dalam memainkan jenis alat musiknya masing-masing secara bersama-sama untuk dapat

menghasilkan rasa alunan iringan yang selaras dan harmonis [5]. Adapun jenis-jenis alat musik yang terdapat dalam gamelan meliputi saron, kendang, bonang, demung, slenthem, gambang, gender, siter, gong besar, gong kecil (kempul), dan kenong. Dari sejumlah alat musik tradisional yang termasuk dalam gamelan tersebut, penulis hanya memfokuskan pada pemilihan salah satu jenis alat musik saja sebagai sampel penelitian yaitu saron. Hal ini menjadi daya tarik penulis untuk fokus memilih saron, dikarenakan selain merupakan sebuah melodi utama dalam gamelan, saron juga memiliki keunikan pada cara memainkannya, yaitu dapat dimainkan secara individu maupun secara berkolaborasi [6][7].

Melihat perkembangan teknologi digitalisasi yang tumbuh sangat pesat saat ini hingga mencapai 25% [8], maka penulis tertarik untuk memanfaatkan teknologi digitalisasi tersebut dengan menerapkan digitalisasi pada alat musik saron sebagai bahan penelitian. Dimana dalam penelitian ini digunakan metode *Call and Response System*, yang memiliki indikator "*your turn*" untuk memberikan respon saling berinteraksinya para pemain dalam berkolaborasi bermain musik. Hal ini dilakukan dengan cara membuat instrumen interaktif sebuah ketukan alat musik saron yang asli dengan membuatnya menjadi bentuk digital, yaitu dengan cara memasukan audio saron yang asli ke dalam model desain interaksi. Sementara untuk visualisasi kesesuaian tempo permainan alat musik saron, digunakan metode *Rhythmic Emphasis Weighting* yang berkoneksi dengan "*Techno Rhythm Monitor*" [9]. Dimana cara pengujiannya yaitu dengan mencoba berbagai tingkatan tempo untuk mengatur penekanan ritme. Pemilihan metode tersebut, berdasarkan latar belakang adanya para pemain yang tidak dapat mengikuti permainan secara kolaborasi sesuai dengan tempo. Untuk memudahkan penerapan kedua metode di atas, maka dirancang Pemodelan Desain Interaksinya dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Selanjutnya hasil dari perancangan model desain interaksi dengan diterapkannya metode *Call and Response System* dan

*Rhythmic Emphasis Weighting* diuji dengan menggunakan Maze kepada pengguna untuk melakukan *usability test* dengan jarak jauh, karena dengan kondisi sekarang tidak memungkinkan untuk dilakukan pengujian bertatap muka secara langsung. Setelah itu diuji pula tingkat *usability*-nya dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hal ini dikarenakan penggunaan metode SUS memiliki tingkat validitas yang tinggi, karena dapat mencakup berbagai aspek komponen kegunaan sistem yang ada [10][11].

## 1.2. Perumusan Masalah

Gamelan merupakan alat musik tradisional Indonesia yang perlu untuk dilestarikan agar tidak punah. Dimana salah satu upaya dalam melestarikan gamelan tersebut antara lain dengan terus memperkenalkannya serta mengajak masyarakat untuk dapat memahami dalam memainkannya. Dalam memainkan gamelan, setiap pemain harus dapat berkolaborasi antara satu dengan pemain yang lainnya. Untuk mempermudah pengenalan permainan alat musik tradisional gamelan, penulis berupaya membuat solusi dengan memanfaatkan teknologi digitalisasi. Untuk memanfaatkan teknologi digitalisasi tersebut, penulis membuat penelitian yang hanya berfokus pada salah satu jenis alat musik diantara jenis-jenis alat musik lain yang terdapat pada gamelan yaitu alat musik saron saja. Hal ini dikarenakan saron merupakan sebuah melodi utama dalam gamelan, dan saron juga memiliki keunikan pada cara memainkannya, yaitu dapat dimainkan secara individu maupun secara berkolaborasi. Untuk dapat memainkan alat musik saron secara kolaborasi yang sesuai dengan tempo, maka penulis membuat pemodelan desain interaksi dengan menggunakan metode *Call and Response System* yang memiliki indikator "*your turn*" dengan metode *Rhythmic Emphasis Weighting* yang berkoneksi dengan "*Techno Rhythm Monitor*". Hasil dari pemodelan desain interaksi dengan diterapkannya metode tersebut, kemudian diuji dengan menggunakan Maze dan dianalisis tingkat *usability*-nya dengan menggunakan metode

*System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan perumusan masalah tersebut, terdapat pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana model desain interaksi yang dihasilkan dari penerapan metode *Call and Response System* dan *Rhythmic Emphasis Weighting* untuk aplikasi pembelajaran alat musik saron yang dimainkan secara kolaborasi sesuai dengan tempo?
2. Apakah dengan diterapkannya metode *Call and Response System* dan *Rhythmic Emphasis Weighting* dapat membuat kolaborasi alat musik saron yang sesuai dengan tempo?
3. Bagaimana nilai *usability* dari model desain interaksi pada aplikasi pembelajaran alat musik saron dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?

### **1.3. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- Menghasilkan model desain interaksi dengan menerapkan metode *Call and Response System* dan *Rhythmic Emphasis Weighting* untuk aplikasi pembelajaran alat musik saron yang dimainkan secara kolaborasi sesuai dengan tempo.
- Membuktikan hasil model desain interaksi yang menerapkan metode *Call and Response System* dan *Rhythmic Emphasis Weighting* dapat dibuat untuk kolaborasi alat musik saron sesuai dengan tempo.
- Menganalisis hasil nilai *usability* untuk menguji kelayakan dari model desain interaksi dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
- Para pengguna khususnya dan masyarakat luas umumnya dapat menggunakan model desain interaksi yang telah dirancang untuk pembelajaran bermain alat musik saron secara berkolaborasi.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian dilakukan sejak bulan Februari sampai bulan Juli 2021 di komunitas musik tradisional gamelan Gentra Wirahma Putra, yang berlokasi di wilayah Buah Batu Bandung, Jawa Barat.
2. Permainan gamelan selalu dibawakan secara kolaborasi. Salah satu alat musik pada gamelan adalah saron. Alat musik saron memiliki tiga jenis, yaitu saron barung, demung dan peking. Khusus dalam Tugas Akhir ini penulis hanya fokus pada salah satu jenis saron saja yaitu saron barung, atau lebih dikenal dengan sebutan *saron*. Dimana saron barung ini selain merupakan melodi utama yang sering dimainkan dalam gamelan, juga terdiri dari saron 1 dan saron 2 yang dimainkan secara kolaborasi [6][7].