



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaannya. Wilayah Indonesia yang terbentang luas dari Sabang sampai Merauke mewariskan ribuan kebudayaan. Salah satu unsur kebudayaan dalam tatanan kehidupan sebuah masyarakat adalah lagu tradisional. Kebudayaan selalu mengalami perubahan sesuai dengan kondisi masyarakatnya dan tuntutan perkembangan kehidupan, serta kebutuhan masyarakat pendukungnya. Sebagian masyarakat menuangkan hal ini ke dalam bentuk lagu tradisional, sehingga bisa diwariskan dan menjadi pembelajaran untuk generasi selanjutnya.

Lagu-lagu tradisional di Indonesia memiliki pesan untuk diwariskan ke generasi muda khususnya anak-anak. Lagu-lagu ini biasanya muncul dan dinyanyikan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misalnya pada acara hiburan rakyat, pesta rakyat, festival dan acara tertentu lainnya.

Pada umumnya ciri-ciri lagu tradisional ini menggunakan lirik dengan bahasa tradisional masing-masing daerahnya, lagu tradisional lazimnya diiringin oleh alat musik tradisional serta nama pengarangnya tidak diketahui. Salah satu lagu tradisional Indonesia yang menceritakan proses pengolahan pisang dengan cara dijemur dan juga merupakan makanan khas Kalimantan Selatan.

Banyak anak-anak tidak mengetahui sejarah bangsanya baik kebudayaannya, bahasa daerahnya, dan lagu-lagu tradisionalnya. Dunia mereka sudah teralihkan dan disibukkan dengan musik-musik barat, gaya yang kekinian, dan pengaruh permainan *online*. Kebanyakan generasi muda tidak menghafal dan

bahkan tidak tahu lagu tradisionalnya sendiri. Berbeda saat ditanya mengenai lagu-lagu yang lagi *trand* saat ini seperti “Make It Right” dari BTS, mereka sangat memahami lagu ini dan bahkan sampai hafal serta sangat lancar dalam menyanyikannya.

Kondisi ini semakin memburuk dikarenakan minimnya pengaruh generasi muda untuk melestarikan lagu–lagu tradisional. Padahal lagu-lagu tradisional adalah bagian yang tidak terpisahkan dari sejarah kebudayaan bangsa Indonesia. Lagu tradisional juga mengandung nilai-nilai kehidupan yang bermanfaat bagi pengembangan karakter bangsa. Kecendrungan generasi muda dalam mengkonsumsi lagu-lagu bertemakan percintaan menyebabkan tersingkirnya lagu-lagu tradisional. Ketidakpedulian ini menyebabkan peluang bagi negara tetangga untuk mengklaim lagu tradisional Indonesia menjadi lagu negaranya. Di mancanegara lagu-lagu tradisional Indonesia dan kebudayaan Indonesia sangat diapresiasi oleh mereka, karena di dalam kesenian tersebut mengandung nilai-nilai budaya yang bisa diambil sebagai pelajaran hidup. Oleh karena itu, para generasi muda memiliki peran penting dalam melestarikan lagu-lagu tradisional dikarenakan para generasi mudalah yang akan mewariskannya ke generasi berikutnya.

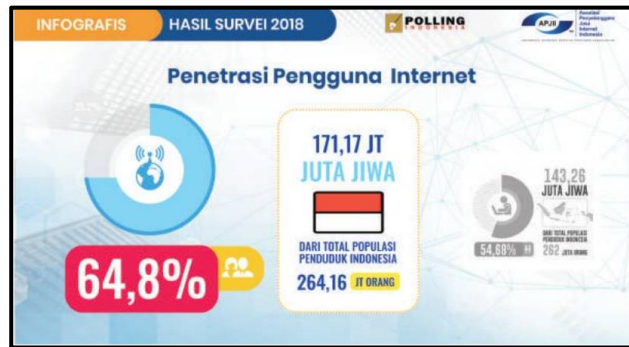
Jika anak-anak tidak mau peduli dengan kebudayaan bangsa sendiri, maka rakyat Indonesia akan kehilangan karakter bangsanya, sehingga lagu-lagu tradisional ini perlu diperkenalkan kepada anak-anak sejak usia dini, yaitu 5–10 tahun dikarenakan pada usia ini anak-anak cenderung lebih mudah untuk menerima pembelajaran. Sedangkan anak-anak berumur lebih dari 10 tahun cenderung lebih memilih-milih dalam pembelajaran.

Dalam rangka membantu melestarikan budaya Indonesia salah satunya berupa lagu tradisional, maka dibangunlah sebuah aplikasi permainan musik yang bertema lagu tradisional Indonesia. Nama dari aplikasi ini adalah “Folk Rhyme” yang berarti irama daerah. Dengan dibangunnya aplikasi ini, diharapkan agar anak-anak mampu mengingat lagu tradisional sambil memainkannya dengan menggunakan gawai.



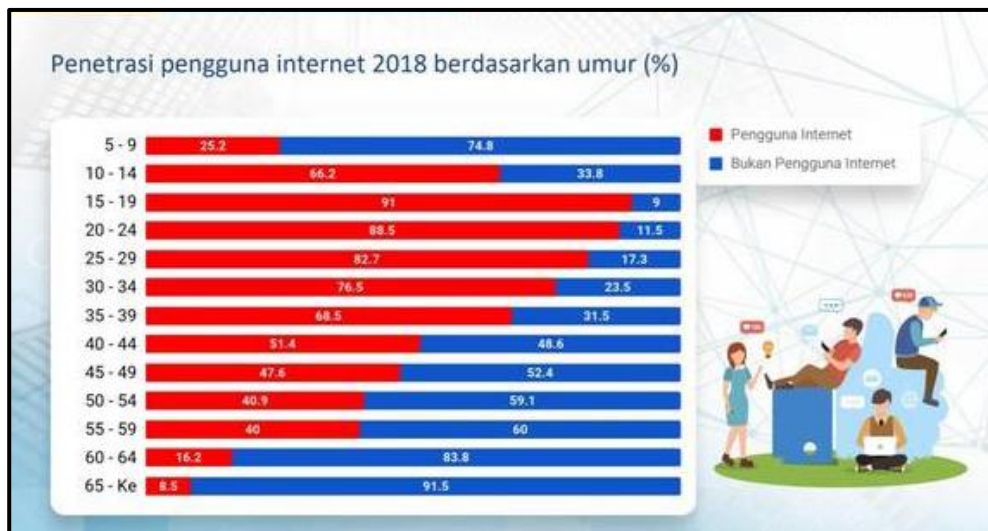
Gambar 1.1 Sensus penduduk Indonesia 2018 (Bappenas, 2018)

Menurut sensus penduduk Indonesia pada tahun 2018, jumlah anak-anak Indonesia yang berusia 5-9 tahun sekitar 47 juta jiwa dengan total 264,16 juta jiwa.



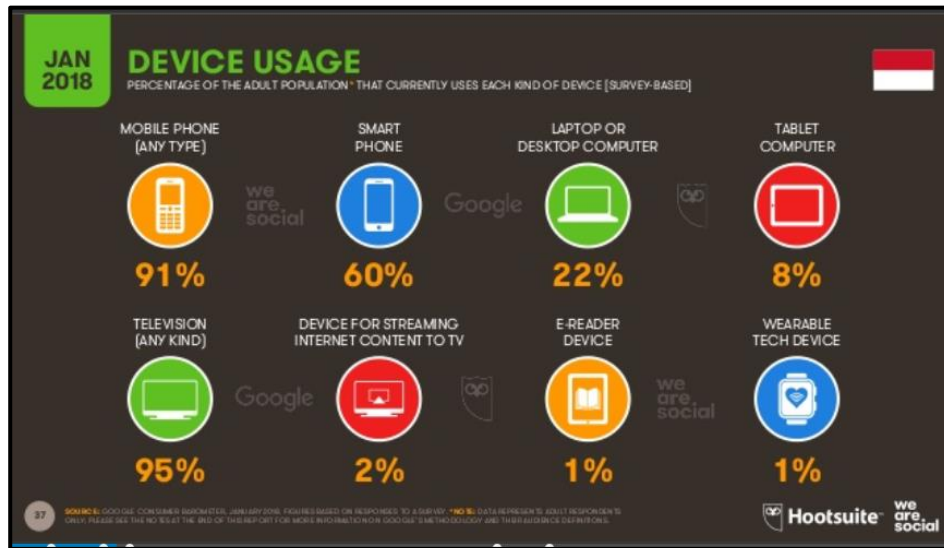
Gambar 1.2 Penetrasi pengguna internet di Indonesia 2018 (Infografis, 2018)

Dari 264.16 juta jiwa, 64.8% masyarakat Indonesia, yaitu sebanyak 171.17 juta masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet yang dapat diakses dari berbagai macam jenis gawai.



Gambar 1.3 Penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan umur 2018 (Infografis, 2018)

Dari 171.17 juta masyarakat, 25.2% penggunanya adalah anak-anak dengan jumlah 43 juta jiwa.



Gambar 1.4 Persentase perangkat yang sering digunakan tahun 2018 (We Are Social, 2018)

Berdasarkan data dari We Are Social, jumlah perangkat yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah *smartphone* dengan jumlah 60% dari jumlah pengguna internet di Indonesia.

Permainan ini diberi judul “Folk Rhyme” yang berarti irama daerah. Permainan ini ditujukan kepada anak-anak berumur 5-10 tahun. Bila permainan ini ditujukan kepada anak-anak berusia 5-10 tahun, maka berdasarkan data survei sebelumnya dapat diperkirakan jumlah target pemain sekitar 12 juta anak-anak.

Untuk mengembangkan suatu proyek yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, namun dengan menggunakan metode RAD, suatu sistem hanya dapat diselesaikan dalam waktu 30-90 hari dan jumlah *programmer* untuk mengembangkan sistem dengan metode ini relatif dengan besarnya skala proyek. Metode ini sangat berguna dilakukan pada kondisi *user* dimana dalam kasus ini adalah anak-anak yang tidak mengerti mengenai kebutuhan apa saja yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak. Metode RAD ini tidak cocok

apabila hanya untuk menghemat waktu dikarenakan diperlukan tim yang dapat memanejemen waktu dengan baik dan membutuhkan biaya yang besar untuk membentuk tim yang baik. Terdapat metode pengembangan perangkat lunak yang cukup mirip dengan RAD, yaitu *agile development*. Model *agile development* ini juga dapat menyelesaikan perangkat lunak dalam waktu yang cepat, namun perbedaannya terdapat pada keterlibatan pengguna. Dalam model *agile*, pengguna/klien harus aktif dalam proses pengembangan perangkat lunak dan model ini tidak menerapkan *prototyping*, melainkan dengan mengembangkan perangkat lunak berdasarkan fitur. Peneliti memilih metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD) dikarenakan metode RAD ini lebih cocok untuk proyek dengan skala kecil dan penelitian ini dikerjakan seorang diri saja, sehingga tidak perlu menghabiskan biaya untuk mengatur tim dan juga karena calon pengguna berupa anak-anak yang kurang paham mengenai kebutuhan-kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

Terdapat juga penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Heri Sismoro dan Dyina Shoful Imam (2015). Penelitian ini berupa pengembangan aplikasi yang mampu menampilkan informasi lagu daerah di Indonesia dengan fitur tambahan alat musik tradisional Jawa dan penelitian tersebut ditujukan untuk semua kalangan masyarakat. Perbedaannya dengan penelitian yang dibuat sekarang adalah penelitian ini merupakan permainan ritme tanpa menambahkan fitur alat musik dan aplikasi ini ditargetkan ke kalangan anak berusia 5-10 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, terdapat 2 pertanyaan yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi permainan ritme bertema lagu daerah Indonesia dengan menggunakan model perancangan RAD?
2. Bagaimana hasil penerimaan anak-anak terhadap permainan ritme lagu daerah dengan menggunakan UAT?

1.3. Batasan Masalah

Dikarenakan terdapatnya perkembangan yang dapat ditemukan dalam permasalahan ini, maka diperlukannya berbagai batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam aplikasi ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ditargetkan kepada pengguna berumur 5 hingga 10 tahun.
2. Lagu–lagu yang terdapat pada aplikasi diinisiasi dengan lagu-lagu daerah dari Kalimantan Selatan, Papua, Jawa Barat, Kalimantan Barat, Nusa Tenggara Timur, Sumatera Barat, Jawa Tengah, dan Sumatera Utara.
3. Aplikasi dapat dimainkan dengan menggunakan *smartphone* dengan OS *Android* di atas 5.0 (Lollipop).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan aplikasi permainan ritme bertema lagu tradisional adalah untuk:

1. Membangun aplikasi permainan ritme bertema lagu Indonesia dengan menggunakan model RAD.
2. Pengguna terutama anak-anak dapat menerima permainan ritme lagu daerah.

1.5. Manfaat Penelitian

Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna terhadap lagu daerah, sehingga dapat melestarikan lagu daerah terutama bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa selanjutnya.