

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Modernisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berinteraksi dengan teknologi. Perpindahan teknologi dari tradisional ke digital memfasilitasi banyak aspek kehidupan, termasuk dalam pembelajaran dan pelestarian budaya. Salah satu contoh yang menarik adalah gamelan, gamelan merupakan salah satu jenis instrumen musik tradisional dari pulau Jawa, gamelan juga dijadikan sebagai representasi dari nilai keindahan, keharmonisan, dan makna filosofis yang mendalam pada budaya Jawa (Sucitra dan Wijayanto, 2024).

Gamelan bukan hanya sekedar alat musik, namun gamelan juga mempunyai banyak makna filosofis dan simbolis yang mendalam. Instrumen gamelan biasanya dibuat dari bahan dasar perunggu atau besi. Gamelan merupakan salah satu dari sekian banyak aset budaya Indonesia yang paling terkenal di dunia. Dalam perspektif ini, gamelan bukan hanya sekedar kumpulan alat musik, melainkan representasi dari nilai-nilai mendalam dan kekayaan tradisi serta budaya yang telah diteruskan dari generasi ke generasi (Kristanto, 2022). Dalam gamelan terdapat sekumpulan orang pemain yang dinamakan dengan pengrawit, yang nantinya memberikan pengolahan dan interpretasi notasi gamelan menjadi sebuah musik/gending/lagu (Setyoko dan Pratama, 2021). Jadi musik dalam gamelan berhubungan dengan balungan/notasi gamelan/lagu vokal yang digunakan sebagai acuan pengrawit/musisi gamelan dalam memainkan gamelan.

Menurut Setiawan (2022) Pentingnya dalam sebuah pembelajaran serta peningkatan gamelan patut mendapat pengakuan penuh, sebab

gamelan mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang tersembunyi di balik karya gamelan. Meskipun gamelan merupakan warisan budaya yang penting untuk dijaga, namun proses pembelajaran dan pencatatan notasi masih dilakukan secara tradisional, yaitu menggunakan metode pencatatan dengan buku dan bolpoin. Maka cara tersebut menjadi kurang efektif di era digital, terutama bagi generasi muda yang terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*. Kurang efisiennya metode pencatatan notasi secara tradisional ini dapat menurunkan minat generasi muda dalam mempelajari gamelan dan dapat menghambat dalam pelestarian budaya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran budaya tradisional memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat dan pemahaman. Seperti yang dikatakan oleh Fajri dkk. (2021), bahwa perancangan media pembelajaran *mobile Apps* berbasis *Android B'Trace* untuk merangkai gerak tari tradisional mendapatkan hasil “sangat layak” digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, Ramdhani (2020), menyatakan bahwa inovasi dan improvisasi dalam musik tradisional semakin terlihat dengan adanya digitalisasi instrumen musik. Banyak alat musik tradisional yang kini diubah menjadi instrumen elektronik, dan berbagai aplikasi musik diciptakan untuk mengolah suara dari alat-alat musik tradisional.

Berdasarkan dari permasalahan yang terjadi pada Sanggar Wahyuamongrogo, di mana notasi gamelan masih ditulis secara manual menggunakan buku dan bolpoin yang sering kali hilang atau rusak seiring berjalannya waktu, peneliti bermaksud untuk memberikan kemudahan kepada pengrawit dalam membaca atau melihat notasi gamelan, yakni dengan membangun sebuah aplikasi notasi gamelan berbasis *Android*. Aplikasi ini di buat untuk membantu sekaligus menggantikan metode manual yang menggunakan buku dan bolpoin dengan metode notasi

otomatis yang dapat menampilkan semua notasi gamelan yang ada, sehingga proses pembelajaran gamelan menjadi lebih efisien dan tidak memakan banyak waktu dalam mencatat notasi pada sebuah lagu gamelan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi notasi gamelan berbasis *Android* yang memudahkan bagi penabuh/pengrawit gamelan?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat mengoptimalkan waktu dalam membuka notasi musik gamelan?
3. Bagaimana aplikasi ini dapat menarik minat dari generasi muda dalam mempelajari gamelan melalui kemudahan akses notasi gamelan?

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam pengerjaan skripsi ini dan tidak melebar dari topik pembahasan, maka penelitian ini dibatasi pada lingkup permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Aplikasi notasi gamelan ini dibatasi untuk notasi gamelan yang ada di Jawa Tengah.
2. Aplikasi notasi gamelan ini akan di bangun hanya untuk pengguna *Android* saja, sehingga tidak mencakup pengguna *IOS* atau yang lainnya.
3. Aplikasi notasi gamelan ini dibuat untuk memudahkan para pengrawit dalam melihat notasi gamelan, sehingga pengguna tidak perlu lagi mencatat notasi lagi.
4. Aplikasi notasi gamelan ini dibuat untuk menghemat waktu pada latihan ataupun pada saat pertunjukan.
5. Aplikasi notasi gamelan ini menyediakan notasi gamelan serta menyediakan contoh suara instrument dari lagu tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi notasi gamelan untuk mempermudah pengrawit dalam melihat dan menggunakan notasi gamelan tanpa membawa buku dan hanya menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk melihat notasi.
2. Mempersingkat waktu pengrawit dalam latihan dan saat pertunjukan, sehingga pengrawit tidak perlu mencari notasi yang terpendam pada buku yang tentunya lama dalam mencari sebuah lagu/gending gamelan.
3. Menyediakan contoh suara instrument dari lagu/gending gamelan yang relevan dengan notasi yang ditampilkan, sehingga pengguna dapat memahami notasi tersebut.
4. Memudahkan akses ke notasi gamelan secara digital bagi para pengguna yang ingin belajar dan mengulik gamelan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Memudahkan pengrawit dalam mengakses notasi gamelan secara cepat.
2. Memudahkan bagi para generasi muda yang ingin memulai belajar gamelan.
3. Aplikasi ini dapat membantu sanggar seni dalam memberikan materi untuk latihan gamelan dan memberi kemudahan kepada murid sanggar seni karena tidak perlu mencatat notasi lagi.
4. Penelitian ini dapat menjadi *referesi* dan inspirasi bagi pengembang aplikasi dalam bidang seni dan budaya.