

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digital mendorong perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia berinteraksi dengan informasi serta proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah melalui *game* yang dirancang sebagai media pengenalan dan pembelajaran interaktif. Media pengenalan dan pembelajaran berbasis *game* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Amelia et al., 2021). Pendekatan dengan teknologi menjadi semakin relevan karena mampu menjangkau generasi muda melalui media yang mereka kenal dan sukai, seperti perangkat Android.

Gamelan merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, estetis, dan filosofis tinggi. Namun demikian, minat generasi muda terhadap gamelan mengalami penurunan yang cukup signifikan (Mahfudz, 2019). Penurunan minat generasi muda dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah masuknya budaya asing serta terbatasnya akses terhadap alat musik gamelan. Kondisi tersebut diperparah dengan minimnya fasilitas gamelan di sekolah umum dan semakin berkurangnya keberadaan sanggar seni tradisional (Adhidarma et al., 2022). Permasalahan yang muncul berakibat kepada generasi muda tidak hanya kurang terekspos terhadap alat musik gamelan, tetapi juga tidak memiliki sarana yang memadai untuk mengenal dan mempelajarinya secara mandiri.

Berbagai upaya digitalisasi gamelan telah dilakukan dalam bentuk video pembelajaran maupun aplikasi musik, namun sebagian besar masih bersifat pasif dan tidak interaktif. Media pengenalan yang tersedia belum mampu menarik minat generasi muda secara optimal karena kurang menyesuaikan dengan kebiasaan digital yang mereka miliki. Kondisi tersebut menciptakan celah dalam penyediaan media pengenalan yang bersifat menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

Android merupakan sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan di dunia (Mayrhofer et al., 2021). Unity sebagai salah satu *game engine* yang fleksibel, menawarkan kemudahan dalam proses pengembangan aplikasi interaktif. Kombinasi antara *platform* Android dan Unity membuka peluang besar dalam menciptakan media digital yang mudah diakses dan menarik bagi pengguna.

Pemanfaatan teknologi dapat diwujudkan dalam bentuk pengembangan *game* berbasis Android sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran alat musik gamelan yang interaktif. Melalui *game* pengguna dapat mengenali dan mempelajari dasar-dasar gamelan seperti notasi, suara, serta jenis instrumen tanpa harus memiliki alat musik secara fisik. *Game* juga dirancang agar tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan terhadap budaya Indonesia secara menyeluruh.

Pengembangan *game* alat musik gamelan berbasis Android menggunakan Unity menjadi solusi strategis dalam upaya pelestarian budaya sekaligus menjawab tantangan keterbatasan akses media terhadap alat musik gamelan. Pengembangan

media digital dalam bentuk *game* diharapkan mampu menjadi media alternatif yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* pengenalan alat musik gamelan yang interaktif berbasis Android menggunakan Unity untuk mengatasi keterbatasan akses dan media dalam memainkan alat musik gamelan.

C. Batasan Masalah

Supaya arah penelitian tetap terarah sesuai dengan topik yang diangkat, maka batasan masalah ditentukan sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya dikembangkan pada perangkat berbasis sistem operasi Android
2. Gamelan yang diimplementasikan dalam *game* merupakan jenis gamelan Jawa.
3. Instrumen gamelan yang disimulasikan pada *game* mencakup instrumen saron, bonang, kenong, gong, dan kempul.
4. Pengembangan *game* menggunakan Unity sebagai *game engine*.
5. Teknik bermain gamelan terbatas pada simulasi dasar.

D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* pengenalan alat musik gamelan yang interaktif berbasis Android menggunakan Unity.
2. Menyediakan media alternatif untuk mengatasi keterbatasan akses dan media dalam memainkan alat musik gamelan.

E. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Menyediakan sarana pembelajaran alternatif yang interaktif, menarik, serta mudah dijangkau untuk mempelajari dan mengenali instrumen musik gamelan.
2. Mendukung upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pemanfaatan media digital sebagai sarana pengenalan gamelan kepada kalangan generasi muda.
3. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media edukatif digital berbasis budaya lokal.
4. Menjadi referensi bagi pengembang *game* lain yang ingin menggabungkan unsur edukasi dan budaya dalam satu produk multimedia.