

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan, yang dimana memiliki kekayaan seni dan budaya yang melimpah. Di setiap daerah memiliki seni dan budayanya masing-masing, salah satunya adalah provinsi Bali. Bali merupakan salah satu daerah pariwisata yang sudah terkenal ke mancanegara, dengan kekayaan budaya yang melimpah sebagai daya tariknya. Menurut Sumarto (2019), budaya merupakan pola asumsi dasar sekelompok masyarakat atau cara hidup orang banyak/pola kegiatan manusia yang secara sistematis diturunkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Menurut Widyosismoyo dan Supartono (dalam Gede, Antara, dkk., 2015), secara universal terdapat 7 unsur dalam kebudayaan, salah satunya adalah kesenian yang terdiri dari bidang seni pahat, seni gamelan, seni lukis, seni tari, seni hias, seni patung.

Salah satu seni gamelan yang ada di Bali adalah Jegog. Jegog merupakan gamelan khas dari daerah Bali Barat yaitu kabupaten Jembrana. Berdasarkan wawancara penulis kepada bapak Andika selaku seniman Jegog sekaligus guru seni budaya di SMA Negeri 1 Negara, gamelan ini awalnya digunakan untuk kegiatan sosial masyarakat sebagai tanda adanya gotong royong dalam pembuatan rumah jerami. Zaman sekarang ini Jegog sudah menjadi salah satu seni gamelan yang sering dimainkan atau dipentaskan sebagai pengiring upacara pernikahan dalam agama Hindu, dan jamuan formal yang dilengkapi dengan pertunjukan tari yang terinspirasi dari alam dan budaya setempat. Jegog dibuat dengan bilah dari bambu yang disusun secara horizontal. Pada setiap tungguh instrumen terdiri dari 8 buah bilah bambu yang memiliki panjang yang berbeda, sesuai nadanya masing-masing. Gamelan Jegog dimainkan dengan cara dipukul dengan menggunakan alat yang bernama Panggul yang dibuat dengan bahan kayu atau karet.

Instrumen Jegog memiliki 4 skala nada dengan keseluruhan memiliki jangkauan 5 oktaf. Setiap alat musik memiliki beberapa instrumen, begitu pula dengan Jegog. Gamelan Jegog memiliki 4 instrumen dasar yaitu *Barangan*, *Jegogan*, *Kancilan*, dan *Suwir*. Masing-masing memiliki ciri khasnya, mulai dari ukuran bambu yang digunakan, tinggi instrumen, nada yang dihasilkan. Ciri khas serta keunikan yang kuat dan memukau inilah yang membuat seni gamelan Jegog menjadi bagian integral dari seni budaya Bali yang perlu dilestarikan. Dalam upaya untuk menjaga eksistensi dari Jegog ini masih memiliki tantangan dari segi fasilitas yang masih minim dan generasi muda yang sudah terpengaruh musik modern. Pada akhir sesi wawancara, beliau memaparkan perlu adanya media yang dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Pada zaman sekarang, alat musik tradisional Jegog yang merupakan warisan budaya masih kurang lumrah untuk bisa dimainkan atau dipelajari oleh semua masyarakat. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya dikarenakan Jegog hanya beredar di Kabupaten Jembrana. Selain itu, pengaruh modernisasi membuat alat musik ini mulai digantikan dengan musik populer dan modern. Kemudian terdapat faktor dari segi ketersediaan jumlah alat musik Jegog yang tidak banyak menjadi kendala bagi generasi muda yang memang ingin belajar ataupun menekuni seni gamelan tersebut, baik di setiap daerah maupun di lingkungan pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya penyebaran kuesioner yang ditargetkan kepada siswa/i kelas XII di SMA Negeri 1 Negara sebagai responden. Berdasarkan penyebaran kuesioner tersebut didapatkan hasil 96% mengetahui alat musik Jegog, namun hanya 40% yang mengetahui sejarah dan 42% pernah mencoba atau memainkan seni gamelan Jegog. Padahal sebanyak 76% menyatakan ingin belajar memainkannya. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwasanya banyak yang mengetahui alat musik Jegog namun tidak mendapatkan informasi yang lengkap mengenai bagaimana sejarah atau asal-usulnya. Kemudian kurangnya alat fisik dari Jegog ini sendiri menyebabkan hanya segelintir orang saja yang mendapatkan kesempatan untuk mempelajarinya. Diperlukan adanya unsur teknologi untuk melestarikan seni gamelan Jegog ini.

Salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai langkah dalam pelestarian seni gamelan adalah mengembangkan *game* berbasis iOS yang

memberikan pengalaman memainkan alat musik Jegog. Menurut Marcheta & Abdul Kareem (2023), *game* tidak hanya bermanfaat agar memperoleh kesenangan, kepuasan, ataupun merubah suasana hati, tetapi *game* juga bermanfaat sebagai media belajar atau bersifat edukasi, melatih untuk memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial. Berdasarkan pemaparan tersebut, *game* menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan solusi dalam membantu pelestarian seni gamelan Jegog, karena dapat menumbuhkan ketertarikan masyarakat untuk mempelajari Jegog dan memberikan pengalaman baru dalam memainkan Jegog. Memainkan Jegog yang dikemas dalam bentuk *game* tidak terikat tempat dan waktu, sehingga dapat dimainkan dimana dan kapan saja. Hal ini juga dapat membuka peluang bagi ranah pendidikan untuk membuka ekskul Jegog tanpa harus mempunyai alat fisiknya, sebagai solusi akan keterbatasan biaya. Game ini akan mengunakan model 3D dengan *Unity 3D* sebagai *software* utama dalam pembuatannya. *Unity 3D* adalah *platform* pengembangan perangkat lunak yang sangat populer dalam pembuatan dan pengembangan game. Platform ini telah digunakan untuk membuat banyak game sukses untuk di berbagai platform, termasuk *game mobile*. Model 3D dipilih karena dari segi tampilan akan lebih realistis dan familiar bagi pengguna. Game akan mengunakan genre *rhythm* dengan *gameplay* yang diambil dari game *Guitar Flash* dan *Piano Tiles* sebagai referensi.

Dalam pelestarian seni gamelan, *game* menjadi solusi yang tepat karena sudah dilakukan penelitian terdahulu yang menyatakan keberhasilannya dalam melestarikan budaya seni gamelan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Yogi Wiryawan dkk., 2019) dari Universitas Pendidikan Ganesha yang melakukan penelitian tentang Pengembangan Game Gamelan Gender Wayang Berbasis Virtual Reality. Hasil penelitian ini didasarkan atas hasil uji isi yang dilakukan oleh 2 orang penabuh gamelan gender wayang. Kriteria yang didapat dalam pengujian ahli isi adalah sangat sesuai dengan nilai 100%, yang dimana cara memainkan instrumen gamelan sudah sama dengan cara memainkan gamelan aslinya. Kemudian dilakukan pengujian oleh ahli media yang dilakukan oleh dosen jurusan TI Universitas Pendidikan Ganesha. Analisis untuk uji ahli media berada dalam kriteria sangat sesuai, dengan persentase 100%. Dari hasil yang didapatkan dari pengujian dapat disimpulkan bahwa game Game Gamelan Gender Wayang sudah

layak untuk melakukan uji lapangan. Selanjutnya dilakukan uji lapangan yang ditujukan kepada 30 orang mahasiswa yang ikut program Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kesenian Daerah. Analisis untuk uji respons pengguna media berada dalam kriteria sangat sesuai, dengan persentase 87,72 %. Berdasarkan hasil pengujian pada kasus uji respon pengguna hal yang ditonjolkan yaitu, dengan adanya aplikasi ini mereka lebih mudah untuk mengenal dan bermain Gamelan Gender Wayang. Melihat hasil dari data ini, dapat disimpulkan bahwasanya Game Gamelan Gender Wayang Berbasis Virtual Reality dapat dijadikan solusi untuk memberikan akses kepada masyarakat untuk dapat memainkan dan mengenal seni gamelan Bali.

Adapun juga penelitian dari Gede, Antara, et al., (2015) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengembangan Game Jegog Berbasis Android. *Game* yang dikembangkan mengusung genre *rhythm* dengan memanfaatkan perangkat lunak *Eclipse* serta *AndEngine* yang berfokus untuk pembuatan *game* 2D pada *platform Android*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji penggunaan aplikasi perangkat Android yang berbeda, menguji kebenaran proses aplikasi, menguji kualitas suara dan musik yang dihasilkan aplikasi dengan speaker perangkat *Android*, menguji kualitas suara dan musik yang dihasilkan aplikasi dengan speaker/earphone tambahan. Responden diambil dari mahasiswa jurusan TI Universitas Pendidikan Ganesha dengan jumlah 10 orang. Dari pengujian tersebut didapatkan bahwasannya aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Terlepas dari keberhasilan pada penelitian ini terdapat juga kekurangan yang tidak mencantumkan hasil uji kepada ahli isi, ahli media, dan masyarakat umum. Sehingga belum diketahui keberhasilan aplikasi dalam menarik minat masyarakat untuk melestarikan seni gamelan Jegog. Kemudian batasan aplikasi yang hanya dapat dijalankan oleh *OS Android* membuat pengguna *OS IOS* tidak dapat memainkannya. Selain itu, tampilan interface yang kurang menarik mengingat penelitian ini dibuat pada tahun 2015 sehingga sudah tidak relevan jika dimainkan oleh generasi muda zaman sekarang. Objek yang masih berbentuk 2D juga membuat *game* terlihat kurang fleksibel dan realistis. Namun, dibalik itu semua penelitian ini sudah berhasil dalam menerapkan seni gamelan Jegog ke dalam *game* yang nantinya dapat dikembangkan lebih luas lagi.

Kemudian terdapat penelitian yang dilakukan oleh Ariatmaja dkk., (2014) dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Jegog (Barangan, Kancil, Dan Tawa-Tawa) Multitouch Berbasis Android”. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan *Corona SDK* sebagai *game engine* utama yang berbasis Bahasa pemrograman *Lua*. *Corona SDK* digunakan karena memiliki performa yang tangkas dan *interface* yang simpel. Perancangan sistem pada pengembangan aplikasi menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang meliputi pembuatan *Diagram Use Case*, *Diagram Activity*, *Diagram Sequence*. Tujuan pengembang dalam penelitian ini adalah untuk menguji aplikasi kepada para ahli seni gamelan Jegog. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu masyarakat yang ingin memainkan alat musik Jegog melalui smartphone *Android*. Selain itu dengan adanya aplikasi Gamelan Jegog juga dapat melestarikan kebudayaan tradisional Bali melalui alat musik ke dunia Internasional. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah penelitian ini berhasil dibuat dengan beberapa fitur yaitu fitur *vibrate*, *record*, dan fitur *load* dan sudah berjalan dengan baik, nada yang dihasilkan pada aplikasi sudah sesuai dengan nada pada Gamelan Jegog Tingklik aslinya, data hasil kuisioner pada ahli seni yang berjumlah 10 orang dalam memainkan aplikasi Gamelan Jegog (Barangan, Kancil, dan Tawa-tawa) multitouch berbasis Android adalah 2,9% pada kategori cukup, 45,9% pada kategori baik, dan 51,2% pada kategori sangat baik. Terlepas dari keberhasilan yang sudah dipaparkan, terdapat pula kekurangan pada penelitian ini. Aplikasi yang dikembangkan sudah tidak relevan jika digunakan oleh generasi muda zaman sekarang mengingat penelitian dilakukan pada tahun 2014. Kemudian tampilan aplikasi yang terkesan sudah jadul dan kurang menarik karena aplikasi menampilkan gamelan jegog berupa gambar yang diambil oleh kamera dan bukan menggunakan objek dimensi. Fitur yang disajikan aplikasi juga kurang variatif karena hanya menyajikan bermain jegog biasa tanpa adanya unsur tantangan yang menjadi dasar dalam *game*.

Berdasarkan pemaparan di atas, game adalah terobosan yang tepat digunakan sebagai media untuk melestarikan seni gamelan Jegog. Dengan fakta bahwa *game* saat ini sangat digemari oleh masyarakat khususnya generasi muda. Melalui media ini, diharapkan dapat memunculkan rasa ketertarikan mereka untuk memainkan dan

mengenal Jegog, sebagai upaya dalam melestarikan budaya Bali Barat ini. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian dengan judul “Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi dan kajian permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Keterbatasan jumlah alat Jegog yang disebabkan oleh mulai berkurangnya bahan untuk pembuatan seni gamelan ini serta harganya yang tergolong mahal.
- 1.2.2 Pengaruh modernisasi membuat seni gamelan Jegog mulai digantikan dengan musik populer dan modern.
- 1.2.3 Masyarakat lokal kabupaten Jembrana terutama generasi muda tidak bisa memainkan Jegog padahal seni gamelan ini lahir di daerah tersebut.
- 1.2.4 Kurang adanya media yang dapat menarik minat masyarakat untuk melestarikan seni gamelan Jegog.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah diuraikan pada latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan yang dapat dikaji adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana pengembangan dan implementasi dari *Game* “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS”.
- 1.3.2 Bagaimana respon pengguna terhadap *Game* “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Untuk merancang dan mengimplementasikan Pengembangan *Game* “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS”.
- 1.4.2 Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap *Game* “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS”.

1.5 Batasan Masalah

Permasalahan dalam pengembangan *Game* “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS” dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

- 1.5.1 Tabuh yang disajikan berdasarkan tabuh umum yang dimainkan saat dilakukan pementasan seni gamelan Jegog.
- 1.5.2 *Game* ini menyediakan instrumen seni gamelan Jegog pada umumnya yaitu, Suwir, Barangan, Kancilan, dan *Jegogan*.
- 1.5.3 *Game* ini dibuat hanya untuk platform ios.
- 1.5.4 Tampilan *game* dibuat dengan model 3D.
- 1.5.5 *Game* dimainkan dengan menggunakan jari.
- 1.5.6 Suara yang dihasilkan dari keras lemahnya ketukan adalah sama.

1.6 Manfaat Penelitian

Game “Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1.6.1.1 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan menambah pengetahuan, mampu menerapkan teori yang didapatkan saat perkuliahan.

1.6.1.2 Manfaat Bagi Peneliti Sejeni

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian atau refrensi untuk pengembangan penelitian sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat Bagi Generasi Muda

Pengembangan game ini mempunyai manfaat sebagai media yang berfungsi untuk memperkenalkan seni gamelan Jegog kepada generasi muda.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama menjalani perkuliahan melalui *Game* “Pengembangan Game Simulasi Bermain Seni Gamelan Jegog Berbasis IOS” serta menambah pengetahuan penulis dalam hal seni dan kebudayaan.

1.6.2.3 Manfaat Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Menjadi referensi untuk penelitian dan menjadi pengetahuan tambahan khususnya pada bidang Teknik Informatika yaitu pengembangan *game*.

