

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era modern, teknologi mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu perkembangan tersebut terjadi pada visualisasi komposer. Visualisasi merupakan pengungkapan gagasan / informasi berupa bentuk gambar, animasi atau diagram dan sebagainya sehingga mempermudah pengguna dalam menerima informasi yang disampaikan ( H, Riesta., & Wijawati, P. H. 2018.) Sedangkan “Komposer” adalah kata yang menunjukkan suatu kegiatan atau profesi di bidang musik yang berkaitan dengan penciptaan musik (baik musik instrumental maupun vokal atau kombinasi keduanya) untuk berbagai keperluan dan kebutuhan yang berkaitan. (Ratnasari, Dwinita. 2021). Dapat disimpulkan bahwa visualisasi komposer merupakan pengungkapan gagasan/ perasaan dalam bentuk gambar, dan tulisan mengenai musik baik instrumental maupun vokal untuk tujuan tertentu.

Salah satu bentuk teknologi yang digunakan dalam visualiasi komposer yaitu animasi 3D. Animasi yang dihasilkan lebih hidup dan menarik serta lebih mendekati karakter aslinya karena animasi 3D dapat digerakkan kesamping kanan dan kiri (x), atas dan bawah (y), serta kedepan dan ke belakang (z) ( Z, Taronisokhi et al 2020). Animasi 3D dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti media pembelajaran, media bermain, periklanan, film dan lain sebagainya.

Penggunaan visualiasi komposer 3D dalam pembuatan *game* tidak hanya digunakan sebagai hiburan dan mempercantik tampilan, melainkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Sarana pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pengenalan bentuk, sejarah, dan cara memainkan alat musik tradisional Indonesia kepada masyarakat di era modern. Indonesia memiliki 34 provinsi yang kaya akan alat musik tradisional yang dapat dimainkan dengan cara dipukul, dipetik, ditiup, dan digesek. Salah satu alat musik tradisional tersebut yaitu Saron yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Saron memiliki nilai sejarah dan karakteristik yang unik, berfungsi sebagai melodi utama dalam permainan gamelan dengan adanya instrumen ini alunan irama yang dimainkan akan terdengar lebih

jelas, sehingga dalam bentuk *game* dapat ditampilkan dengan bentuk, warna dan nada yang menarik.

Oleh karena itu, perlu dibuat aplikasi “visualisasi komposer alat musik Tradisional Saron dari Jawa Tengah” yang diharapkan dapat memperkenalkan dan menjadi media pembelajaran penggunaan alat musik Saron kepada masyarakat luas di era modern.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, ditemukan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana cara membangun visualisasi komposer pada alat musik tradisional Saron?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun permasalahan dalam skripsi ini dibatasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Skripsi ini tidak membahas alat musik tradisional selain Saron
2. Alat musik yang dipakai adalah Saron laras pelog
3. Aplikasi yang akan dibuat berisi tentang sejarah, visualisasi, instrument dan komposer alat musik Saron
4. Aplikasi berbasis *Dekstop*
5. Inputan dari menekan salah satu oktaf kemudian mengeluarkan *output* suara nada dan teks oktaf Saron sesuai oktaf yang ditekan
6. Format *database* suara yang digunakan adalah *MP3*
7. Aplikasi ini hanya memiliki 5 simulasi musik

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Skripsi dengan judul “Visualisasi Komposer pada Alat Musik Tradisional Saron dari Jawa Tengah” memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Membangun visualisasi komposer 3 dimensi alat musik tradisional Saron
2. Membangun media pembelajaran alat musik tradisional Saron bagi masyarakat umum
3. Membangun media permainan alat musik tradisional Saron bagi pemain Saron dan komposer

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Menambah pengetahuan masyarakat umum dalam membedakan tiap bunyi oktaf dari alat musik tradisional Saron dan bentuk alat musik Saron.