

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Era modern seperti saat ini pengaruh globalisasi memang tidak bisa dihindari. Pengaruh globalisasi mengandung hal positif dan negatif. Salah satu hal negatifnya adalah pengaruh terhadap budaya asli. Budaya asli Indonesia semakin tidak dikenali oleh masyarakat dikarenakan ketidakpedulian masyarakat itu sendiri untuk mengetahui sekaligus melestarikan budaya asli negaranya sendiri. Salah satu budaya yang mengalami dampak negatif adalah alat musik tradisional. Masyarakat di Indonesia lebih tertarik akan musik dari negara lain yang masuk akibat globalisasi ketimbang musik tradisional negaranya. Hal ini tentu saja memprihatinkan.

Anak muda yang lebih menyukai musik modern ketimbang musik tradisional serta jarang ditemui alat musik tradisional. Pelajaran seni musik yang menggunakan alat musik tradisional pada anak sekolah juga jarang ditemui. Bahkan pada suatu artikel ilmiah yang didasari dengan penelitian, guru pengajar merasa tidak memiliki keahlian yang cukup untuk mengajar materi seni musik sehingga beberapa guru setuju bahwa seni musik dihapuskan dari kurikulum[1].

Beberapa budaya-budaya asli Indonesia sudah dikenal sampai ke mancanegara. Contohnya batik, reog ponorogo, gamelan dll. Bahkan ada negara tetangga yang mengklaim bahwa budaya tersebut merupakan budaya asli negaranya. Alat musik khas Jawa yaitu gamelan sempat menjadi

perbincangan internasional karena gamelan di klaim oleh negara lain sebagai budaya aslinya [2]. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang mempermudah cara untuk meniru / mengadopsi dan menipisnya batas-batas antar negara sehingga diperlukan peraturan / hak cipta budaya milik suatu negara yang dilindungi oleh badan dunia yang mengawasi tentang budaya dalam hal ini adalah UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*).

Generasi muda kurang mengapresiasi dan melestarikan alat musik tradisional Jawa Tengah dikarenakan irama yang monoton. Generasi muda lebih memilih mengikuti arus budaya barat dan modernisasi. Mereka beranggapan bahwa musik-musik tradisional tidak *trend* dan terkesan kuno [3]. Menurunnya minat generasi muda khususnya di Jawa untuk melihat pagelaran kesenian Jawa adalah bukti dari hal-hal tadi.

Arus globalisasi yang mengakibatkan masuknya budaya luar menjadi daya tarik yang kuat bagi generasi muda. Hal ini juga menjadi alasan kenapa generasi muda kurang berminat pada musik tradisional. Padahal musik tradisional merupakan identitas budaya bangsa yang harus diperhatikan oleh masyarakat bukan hanya pemerintah saja [4].

Orang luar negeri banyak yang datang ke Indonesia untuk belajar musik tradisional karena di luar negeri musik tradisional lebih terkenal di sana ketimbang di negara sendiri. Mereka berbondong-bondong datang untuk mempelajari dan nantinya dikembangkan di negara mereka masing-

masing. Bila hal ini dibiarkan terus-menerus maka tidak menutup kemungkinan musik tradisional kita akan dirampas dan hilang [5].

Diperlukan pelestarian budaya musik tradisional di Indonesia agar budaya itu tetap ada dan tidak hilang akibat globalisasi. Kepedulian masyarakat juga diperlukan dalam pelestarian budaya musik tradisional. Contoh beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mendukung pelestarian musik tradisional di Indonesia adalah pendidikan tentang budaya musik tradisional asli Indonesia dimulai sejak dini agar masyarakat lebih mengerti, pendidikan tentang pentingnya menjaga budaya asli, dll.

Guru dan orangtua memainkan peran penting dalam usaha pelestarian alat musik tradisional. Guru dan orangtua dapat menanamkan rasa cinta akan budaya pada anak-anak sehingga anak-anak lebih peduli dengan budayanya dalam hal ini alat musik tradisional. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran dimana anak-anak bisa bermain sambil belajar merupakan salah satu jalan keluar.

Cara memberikan pembelajaran agar tidak monoton dan menyenangkan dilakukan dengan membuat *game* sebagai media pembelajaran. Anak-anak murid sekolah dasar menyukai pembelajaran dimana mereka bisa bermain dan sekaligus belajar. Diharapkan dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran tentang alat musik tradisional sehingga murid-murid dapat lebih peduli serta mempunyai rasa memiliki terhadap budaya di negeri mereka sendiri [6].

Pembelajaran tentang alat musik tradisional menggunakan *game* memiliki kelebihan yaitu murid-murid lebih memperhatikan, tidak bosan dengan pelajaran, pembelajaran akan lebih hidup, dan lainnya. Alat musik tradisional yang ada pada *game* yang akan dibuat oleh peneliti adalah alat musik tradisional yang ada di Jawa Tengah saja termasuk Solo dan Daerah Istimewa Yogyakarta, antara lain peking, saron, demung, slenthem, kempul, gong, bonang, gambang, gender, rebab, siter, dan kendang (gamelan).

Game yang dibuat nantinya akan dapat diunduh melalui *Google Playstore*.

Berikut adalah *game* yang sudah ada di *playstore*

1.2. Game tentang Alat Musik Tradisional Jawa Tengah yang Telah Ada

1.2.1. Saron

Saron adalah *game* yang diluncurkan oleh PTD Studio pada tanggal 24 Juni 2016. *Game* ini berisi alat musik tradisional yang berjumlah satu yaitu saron. Cara memainkannya adalah dengan menyentuh gambar kuningan yang ada pada saron tersebut dan suara dari kuningan akan keluar. Tampilan *game* Saron dapat dilihat pada gambar 1.1.

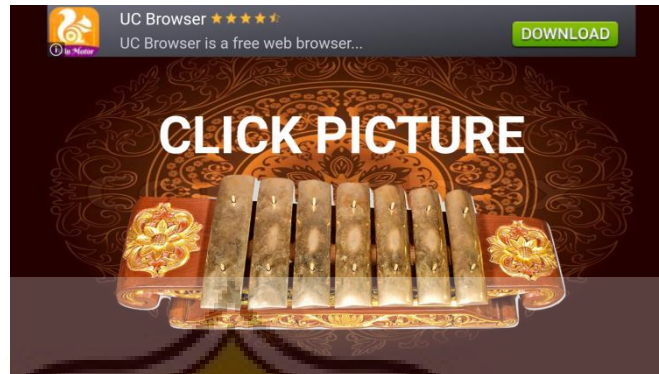


Gambar 1.1 Tampilan *Game* Saron

Gambar 1.1 adalah tampilan pada *game* Saron. Begitu pemain membuka *game* maka langsung akan disugahi dengan alat musik saron. *Game* ini dapat merekam suara dan memutarinya kembali. Akan tetapi *game* seperti ini kurang menarik dan kurang menantang dikarenakan pemain hanya bisa memainkan alat musik tradisional saron saja.

1.2.2. Digital Gamelan Java Pro

Digital Gamelan Java Pro adalah *game* yang diluncurkan oleh Bueh Developer pada tanggal 20 Januari 2018. *Game* ini berisi alat musik tradisional yang berjumlah dua yaitu saron dan demung. Cara memainkannya adalah dengan menyentuh gambar kuningan yang ada pada saron atau demung tersebut dan suara dari kuningan akan keluar. Tampilan *game* Digital Gamelan Java Pro dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Tampilan *Game Digital Gamelan Java Pro*

Gambar 1.2 adalah tampilan pada *game Digital Gamelan Java Pro*. Begitu pemain membuka *game* maka langsung akan disuguhkan dengan gambar alat musik saron / demung. *Game* seperti ini kurang menarik dan kurang menantang dikarenakan pemain hanya bisa memainkan alat musik tradisional saron demung saja. Ditambah lagi dengan grafik yang kurang saat pemain memainkan alat musik tersebut. Juga *popup advertisement* yang cukup mengganggu.

1.2.3. Gatoel 2

Gatoel 2 adalah *game* yang diluncurkan oleh B201 Developer Group pada tanggal 29 Mei 2018. *Game* ini berisi alat musik tradisional yang berjumlah sembilan yaitu saron, demung, peking, slenthem, bonang barung, bonang penerus, kenong, kempul, dan kendang. Cara memainkannya adalah dengan memilih alat musik tradisional mana yang ingin dimainkan. Setelah memilih akan muncul gambar dari alat musik tradisional yang telah dipilih dan pemain hanya perlu menyentuhnya maka suara dari alat musik

tradisional tersebut akan keluar. Tampilan *game* Gatoel 2 dapat dilihat pada gambar 1.3.

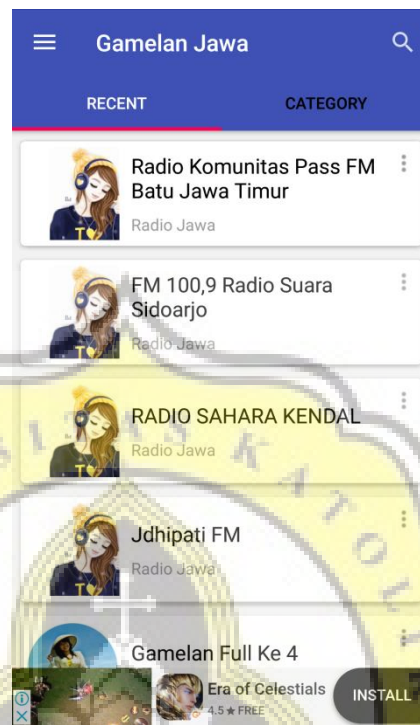


Gambar 1.3 Tampilan *Game* Gatoel 2

Gambar 1.3 adalah tampilan pada *game* Gatoel 2. Begitu pemain membuka *game* maka langsung akan disugahi dengan gambar sembilan alat musik yaitu saron, demung, peking, slentem, bonang barung, bonang penerus, kenong, kempul, dan kendang. *Game* seperti ini kurang menarik dan kurang menantang dikarenakan pemain hanya bisa memainkan alat musik tradisional saja. Ditambah lagi dengan banyaknya *bug* seperti suara yang tidak keluar saat disentuh alat musik tradisionalnya serta rekaman suara yang kurang baik dan grafis yang kurang.

1.2.4. Gamelan Jawa

Gamelan Jawa adalah *game* yang diluncurkan oleh Kuring Indonesia pada tanggal 27 Maret 2017. *Game* ini berisi kumpulan lagu dan instrumen gamelan. Tampilan *game* Gatoel 2 dapat dilihat pada gambar 1.4



Gambar 1.4 Tampilan *Game* Gamelan Jawa

Gambar 1.4 adalah tampilan pada *game* Gamelan Jawa. Begitu pemain membuka *game* maka langsung akan disuguhi dengan berbagai macam rekaman suara gamelan serta pilihan radio. *Game* seperti ini kurang menarik dan kurang menantang dikarenakan pemain hanya bisa mendengarkan musik tradisional saja. Ditambah lagi dengan adanya *bug* seperti *force close* saat ingin memainkan suatu rekaman.

1.3. Hasil Wawancara

Peneliti dalam penelitiannya tentang alat musik tradisional mewawancarai dua guru dari sekolah dasar yang mengajari mata pelajaran bahasa Jawa. Nama kedua guru tersebut adalah Bapak Ignatius Sri Utomo atau biasa dipanggil Pak Utomo dan Ibu Sriningsih yang biasa dipanggil Ibu Sri. Kedua guru tersebut mengatakan bahwa pelajaran bahasa Jawa yang diajarkan ke anak sekolah dasar di sekolah mereka lebih ke praktek contohnya mengajarkan anak-anak bahasa Jawa ngoko dan kromo. Sedangkan untuk alat musik tradisional, anak-anak hanya mengetahui tentang seruling dan masih belum diperkenalkan atau diajarkan alat musik tradisional lainnya ke anak-anak. Mereka mengatakan bahwa sebenarnya anak-anak sekolah dasar perlu mengetahui tentang alat musik tradisional agar alat musik tradisional tetap lestari, juga agar anak-anak memiliki rasa keinginan untuk belajar memainkan alat musik tradisional mengingat sudah tidak banyak anak-anak yang mau memainkan alat musik tradisional. Kedua guru sekolah dasar sangat setuju dengan adanya *game* yang akan dibuat oleh peneliti karena selain anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang alat musik tradisional apa saja yang ada di Jawa Tengah, mereka juga dapat bermain untuk melepas penat serta mengasah ketrampilan dan kelincahan mereka dalam bermain *game*.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan masalah yang telah dijabarkan tadi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengenalan alat musik tradisional menggunakan *game* pada anak-anak agar mereka mengetahui alat musik tradisional?
2. Bagaimana tingkat kesesuaian *game* pengenalan alat musik tradisional kepada anak-anak sekolah dasar?
3. Bagaimana pengaruh *game* “Joko Sinau : Musik Tradisional di Jawa Tengah” sebagai media dalam pengenalan alat musik tradisional Jawa Tengah pada anak-anak sekolah dasar.

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah dan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui cara pengenalan alat musik tradisional yang ada pada *game* sebagai *reward* dalam *game* yang dapat didapatkan saat menyelesaikan *stage* yang ada.
2. Mengetahui sesuai atau tidaknya pengenalan alat musik tradisional menggunakan *game* pada anak-anak sekolah dasar.
3. Mengetahui pengaruh *game* “Joko Sinau : Musik Tradisional Di Jawa Tengah” sebagai media dalam pengenalan alat musik tradisional Jawa Tengah pada anak-anak sekolah dasar.