

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi kini semakin berkembang pesat, terlebih perkembangan teknologi dibidang informasi. Salah satunya adalah teknologi web, yang sangat efektif sebagai media untuk menyampaikan informasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun kita berada tanpa terbatas waktu dengan syarat terkoneksi internet.

Dengan bantuan teknologi web, saat ini seseorang dimudahkan dalam menyampaikan informasi, iklan, bermain game, bahkan sekarang banyak dikembangkan media pembelajaran dan aplikasi multimedia berbasis web.

Gamelan Jawa merupakan seperangkat alat musik warisan budaya Jawa yang sangat terkenal sampai mancanegara. Dalam masyarakat jawa saat ini, gamelan sudah termasuk barang yang langka, karena tidak setiap orang mampu memilikinya. Disamping harganya yang mahal, kebutuhan tempat menyimpannya pun perlu dipertimbangkan, mengingat banyaknya instrument dalam satu perangkat gamelan.

Anak- anak di Jawa, mungkin ada yang belum pernah memainkan Gamelan, atau bahkan tidak tahu sama sekali apa itu Gamelan. Apalagi sekarang materi pelajaran Seni Karawitan(menabuh Gamelan) disekolah sudah jarang diajarkan, atau bahkan tidak diajarkan sama sekali. Baru lima tahun terakhir ini, setelah adanya kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), di dalamnya dimasukkan pembelajaran budaya berkarakter bangsa. Sekolah-sekolah diwajibkan memiliki budaya unggulan lokal, yang kemudian mulai digalakkan berbagai macam kesenian daerah termasuk Seni Karawitan. Namun belum semua sekolah mampu untuk menyelenggarakannya karena keterbatasan dana dan tempat.

Berdasar uraian tersebut, penulis bermaksud memberikan fasilitas kemudahan dalam belajar Seni Karawitan (menabuh Gamelan) tanpa direpotkan oleh dana, tempat dan waktu. Oleh karena itu penulis menjadikan Gamelan sebagai obyek dalam penulisan skripsi dengan judul "***Pembelajaran Secara Interaktif Gamelan Jawa Berbasis Web Menggunakan Multimedia***".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan dasar paparan latar belakang diatas, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat pembelajaran secara interaktif Gamelan Jawa dengan memanfaatkan teknologi web dan multimedia, untuk belajar, sekaligus bermain, mengenal, dan memahami nada-nada instrument Gamelan Jawa.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun batasan masalah dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis web dengan menggunakan teknologi Javascript dan PHP.
2. Instrument Gamelan Jawa yang dibuat dalam aplikasi ini dibatasi hanya enam macam alat musik saja, yaitu; Demung, Saron, Peking, Bonang, Gender, dan Gong.
3. Pembelajaran akan lebih ditekankan pada macam laras (nada), slendro dan pelog untuk setiap instrument atau "gangsa".
4. Pengguna hanya dapat memainkan satu "gangsa" saja dalam sekali tampilan permainan, (tidak bisa dimainkan dua atau lebih "gangsa" secara bersamaan).

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

Membuat alat bantu pembelajaran secara visual dan interaktif Gamelan Jawa, menggunakan multimedia berbasis web, yang dapat dimainkan secara *offline* menggunakan server *localhost* maupun secara *online*, baik dengan komputer maupun piranti lain seperti smartphone dan/atau PC tablet, agar lebih menarik untuk dimainkan, mudah dipahami dan dipelajari.