

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanaman Bambu merupakan salah satu media penciptaan karya seni dan Indonesia memiliki hampir 88 persen varietas bambu dunia. Stigma masyarakat terhadap tanaman bambu sudah sedemikian melekat dengan hal-hal yang bersifat tradisi. Salah satunya adalah Angklung dari instrumen khas Sunda yang ada dan sudah disahkan oleh UNESCO pada tahun 2010. *United Nations Educational, and Culture Organization* (UNESCO) sebagai lembaga perlindungan warisan budaya berperan penting dalam memperkokoh kebudayaan di seluruh dunia. (<http://news.detik.com>, Kamis 18/11/2010)

Bandung merupakan salah satu sentra kesenian yang memiliki karakteristik kebudayaan yang khas. Kekhasan dan keunikan itu tampak pada ekspresi keseniannya, termasuk didalamnya kesenian instrumen bambu yang sudah menjadi bagian hidup masyarakat Sunda sejak jaman nenek moyang.

Bagi bangsa Indonesia instrumen bambu telah menjadi ciri khas dan budaya, oleh sebab itu generasi penerus diharapkan dapat mempertahankannya, khususnya instrumen musik yang terbuat dari bambu seperti angklung, calung, suling, dan karinding. Regenerasi budaya pada saat remaja dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui pendidikan musik, biasanya diajarkan pada mata pelajaran khususnya ekstrakurikuler.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin mengajak generasi muda untuk mempelajari instrumen bambu khas Sunda yang akan dimuat dalam satu paket buku (yang berisikan sejarah, instrumen bambu khas Sunda, cara memainkannya, dan disertai game interaktif). Kebutuhan para pengajar musik dalam menyampaikan materi kepada siswa membutuhkan buku yang memuat informasi secara komprehensif.

Pengajaran musik melibatkan panca indra visual, *tactile* (sentuh) dan bunyi. Buku hanya dapat memuat hal yang bersifat visual, oleh karenanya diperlukan media lain yang dapat menyampaikan informasi melalui suara, salah satunya adalah *game* interaktif, *game* sedang menjadi *trend* dikalangan anak-anak remaja. *Game* interaktif dapat mewakili bunyi instrumen asli dan dapat diakses oleh siswa melalui *hand phone* pribadi sehingga mempermudah siswa belajar musik baik di sekolah atau di rumah, oleh karena alasan di atas penulis akan membuat buku yang memuat sejarah, instrument bambu khas Sunda, cara memainkannya, dan dilengkapi game interaktif sederhana.

1.2 Permasalahan

Permasalahan “Merancang buku Mempopulerkan Bambu Instrument Khas Sunda Sebagai Warisan Budaya Sunda”. Adapun permasalahan yang dikaji adalah:

1. Bagaimana cara membuat pengajar dan siswa remaja tertarik pada instrumen bambu ?
2. Bagaimana menyampaikan pengajaran musik yang harus ada unsur bunyi agar siswa dapat lebih mudah mengerti dan menyenangkan ?

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan ditujukan kepada segmen pelajar yang tinggal di daerah atau kota Bandung, berusia 11-17 tahun yang masih duduk di pendidikan sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Periode ini dikenal sebagai masa dinamis dan produktif.

Pendapat Manuheim tentang fungsi pemuda (dalam Simanjuntak, 1984, h. 9-10) bahwa pemuda termasuk sumber-sumber terpendam, yang tersedia bagi tiap pergaulan hidup, yang gaya-hidupnya bergantung kepada mobilisasi sumber-sumber yang ada di sekelilingnya. Dengan demikian, ketika ada suatu *trend* yang sedang berkembang disekitarnya, mereka akan dengan senang hati mengikutinya dan memberitakannya kepada yang lain.

Buku yang akan disusun dilengkapi dengan visual dengan target pasar yang akan ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Merancang sebuah buku tentang sejarah, instrumen bambu khas Sunda, cara memainkannya, dan disertai *game* interaktif digital yang menampilkan visual menarik.

2. Menyediakan game interaktif untuk menunjang atau mempelajari instrumen musik, *game* sebagai media dapat melengkapi kelemahan buku yang bersifat visual.

1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1 Studi Kepustakaan

Penulis mencari referensi di perpustakaan untuk dijadikan acuan dalam penulisan laporan tugas akhir, guna melengkapi data-data yang dibutuhkan selama proses penulisan dan pembuatan karya.

2 Pengamatan atau Observasi

Penulis berkunjung dan melakukan pengamatan secara langsung pada tempat pembuatan pengrajinan angklung rumahan di kawasan jalan Padasuka, Bandung dan tempat pelatihan angklung di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandung.

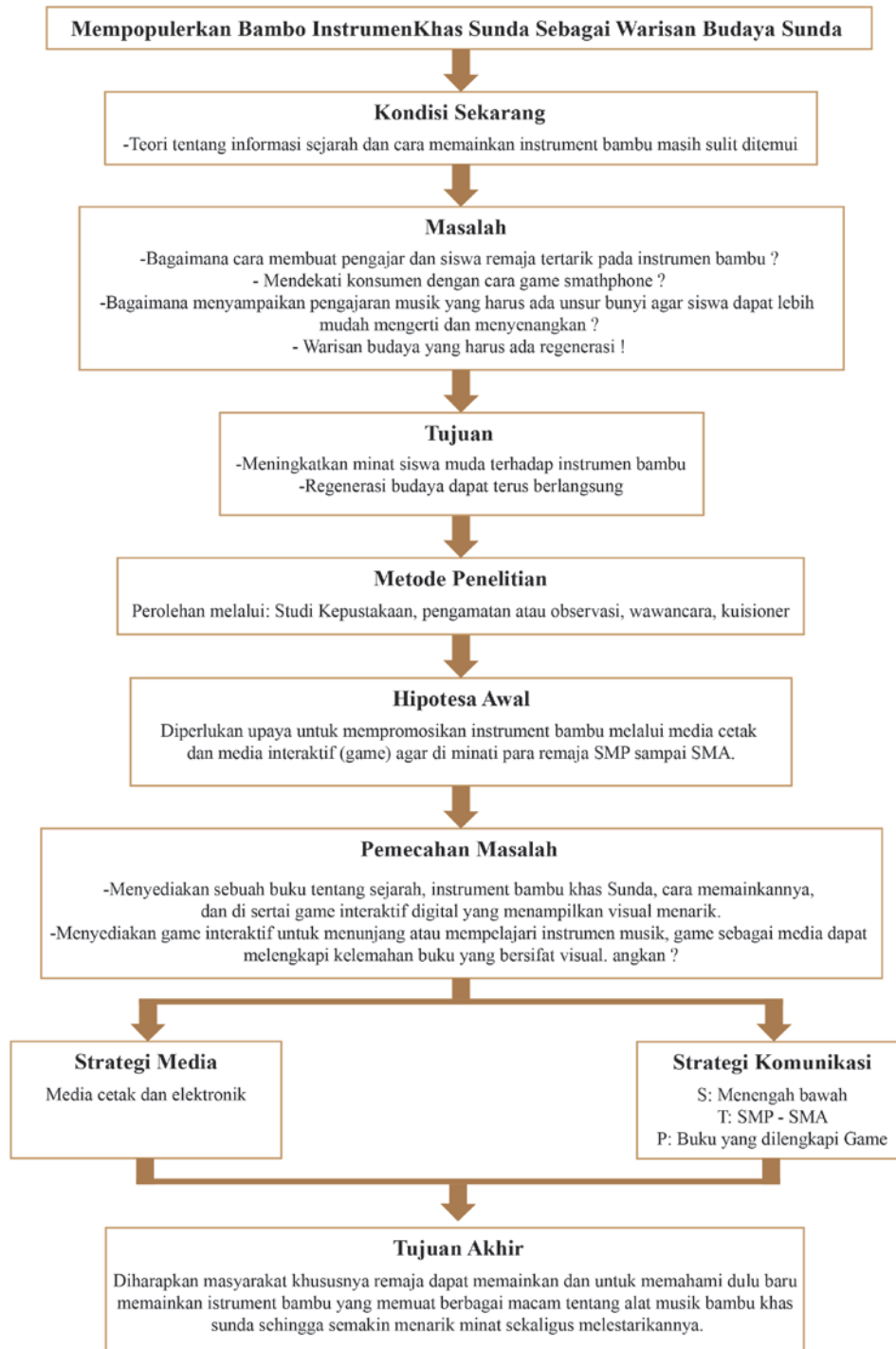
3 Wawancara

Dilakukan kepada Dira Karima selaku penanggung jawab kegiatan ekstra kurikuler panduan angklung SMAN 3 Bandung, dan wawancara kepada pengrajin angklung di tempat pembuatan angklung.

4 Kuesioner

Penulis menyebarkan kusioner untuk mendapatkan validitas dan fakta, juga situasi yang sebenarnya melalui media *google doc*, yang menampung hasil dari kusioner yang disebarakan melalui jejaring sosial yang menargetkan pelajar SMP dan SMA.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.7 Kerangka Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang instrumen bambu khas Sunda yang salah satu dari instrumen tersebut yaitu angklung telah disahkan oleh (UNESCO). Bab1 juga menjelaskan tentang fenomena permasalahan serta maksud dan tujuan dari penulisan. Dijabarkan bahwa budaya instrumen bambu adapun dan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara yang berkaitan dengan instrumen bambu khas Sunda.

BAB II LANDASAN TEORI

Penjelasan teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai pijakan. Sebagai panduan untuk menguraikan dan mendukung pembuatan buku instrumen bambu. Teori-teori media yang digunakan diharapkan dapat menarik minat remaja terhadap instrumen bambu.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi uraian hasil survei data di lapangan dan hasil penelitian dengan menggunakan dasar pemikiran yang menghasilkan kesimpulan bahwa sebagian besar remaja kurang tertarik mempelajari instrumen bambu hal ini disebabkan kurangnya informasi dan teori yang mereka dapatkan dan belum ada visual yang menarik untuk usia remaja.

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

Penjelasan mengenai strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan atas hasil pengumpulan data dan analisis tentang media yang tepat untuk menarik minat remaja terhadap instrumen bambu.