

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tarompet sunda merupakan jenis alat tiup yang dimainkan dengan cara ditiup, tarompet sunda berasal dari wilayah sunda khususnya di provinsi jawa barat, dengan status secara geografis terletak di atantara 5.50'-7.50' lintang selatan 104.48'-108.48' Bujur timur, dengan luas wilayah daratan 3.710.061,32 hektar. Menurut Darsono (2023) Secara definisi bahwa tarompet sunda merupakan sebuah jenis alat musik tiup tradisional khas jawa barat yang sumber bunyinya berasal dari "*Mpet*" dalam Bahasa sunda yaitu terbuat dari "*barangbang*" atau dari pelapah daun kelapa tua yang sudah kering dan biasanya terdapat pengolahan khusus untuk membuat *Mpet* tersebut, yaitu dengan daun kelapa yang sudah jatuh kemudian dikikis, setelah dikikis kemudian direndam dengan air, setelah pengolahan *mpet* selesai kemudian dimasukkan kedalam pangkal bulu ayam, jadi suara tarompet itu berasal dari getaran *mpet*. Menurut Darsono (2023) pada zaman dahulu di sunda dikenal dengan istilah kirata "*dikira-kira tapi nyata*" sehingga makna nama tarompet itu adalah "*Getaran Mpet*". kemudian dari segi organology waditra tarompet sunda ini memiliki 3 bagian yaitu bagian "*Palet*" atau kepala tarompet yang terdiri dari *Mpet* Dan *Kumis Tarompet*, yang kedua adalah bagian "*Badan Laras*" atau suling, dan yang ketiga adalah bagian "*Lawong*" atau pengeras suara. Menurut darsono 2023 tarompet sunda ini memiliki 3 jenis yang tersebar di wilayah provinsi jawa barat dan juga banten, diantaranya adalah tarompet pencak, tarompet subang, dan tarompet banten. Menurut Abah Ayi (2023) "tarompet subang merupakan tarompet yang dimainkan pada kesenian singa depok khas daerah subang, tarompet subang ini memiliki perbedaan dengan tarompet penca dan banten, perbedaannya dari bagian palet, bagian palet pada tarompet subang ini tidak memiliki kumis tarompet seperti dua tarompet penca dan banten. Menurut Afif (2023) "Tarompet banten merupakan sebuah waditra tiup tradisional banten yang dimainkan pada kesenian kendang patingtung, dari segi organology pada tarompet banten ini memiliki persamaan dengan tarompet penca, akan tetapi bahan yang dipakai pada bagian *lawong* atau bagian pengeras suara tarompet banten ini menggunakan bahan kuningan, tidak seperti tarompet penca dan subang yang

menggunakan bahan kayu jati pada bagian *lawongnya*. Sehingga pada ketiga jenis tarompet sunda ini tentunya memiliki perbedaan karakteristik dari segi suara, organology, dan juga pada fungsi pada keseniannya, akan tetapi jika dilihat dalam segi teknik memainkannya tarompet sunda memiliki persamaan satusama lain. Perbedaan karakteristik tarompet sunda ini dipengaruhi oleh letak geografis, tinggi rendahnya dataran sunda, dan juga perbedaan system karakteristik kebudayaan seperti menurut Koentjaraningrat (2009) (sistem Bahasa, system pengetahuan, system organisasi, system mata pencaharian, system alat dan teknologi, system religi, dan juga kesenian), unsur-unsur tersebut jelas sangat mempengaruhi perbedaan karakteristik dari setiap jenis tarompet sunda.

Dengan perbedaan dari setiap unsur tersebut maka dapat dinyatakan bahwa kebudayaan dan keseniannya sangatlah beragam, dan juga setiap daerah masing-masing memiliki cara untuk melestarikan kebudayaan dan keseniannya tersebut dengan istilah yang dipakai dalam Bahasa sunda adalah “*ciri sabumi cara sadesa jawadah tutung biritna sacarana sacarana*”, yang berartikan pada setiap daerah itu memiliki cara tersendiri untuk melestarikan keseniannya, salah satu cara terpenting dalam upaya untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian yang lahir di Jawa Barat ialah harus melakukan pendokumentasian data/informasi dari setiap seniman yang masih ada sampai saat ini, karena upaya tersebut sangat mempengaruhi umur kesenian yang dilahirkan oleh leluhur hingga dapat dinikmati dan dipelajari oleh generasi ke depan.

Akan tetapi sangat disayangkan sekali untuk literatur dan dokumentasi mengenai tarompet sunda ini masih terbilang kurang pada jejak digital di internet, peneliti melakukan riset terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian dan perancangan produk ensiklopedia digital ini, yaitu dengan mencari sumber literatur yang relevan dengan tarompet sunda, dan juga menurut Darsono (2023) “*masih terbilang kurang literatur tarompet sunda dalam bentuk ensiklopedia digital*” Dengan begitu pentingnya sebuah literatur tarompet sunda yang menjabarkan isi dan bentuk dari kebudayaan Jawa Barat, yang dikaji dari aspek kebudayaan hingga keseniannya, dengan begitu sangatlah penting Langkah dalam pendokumentasian literatur/data mengenai tarompet sunda, hal tersebut juga sejalan dengan yang dikatakan Dr. Brenda Flanagan pada diskusi “*Multiculturalism*

in and through Literatur”(2013) “*Suatu Kebudayaan akan tetap hidup dan berkembang jika masih ada catatan tentangnya. Catatan literatur tersebut berperan besar untuk menyebarkan warisan kebudayaan hingga kepada orang-orang dimasa yang akan datang. Itu sebabnya, literatur sangat penting dalam kebudayaan* (Taufiq, 2013). Kemudian jika ditarik pada peraturan pemerintah sebagaimana menurut Undang-undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (2017), bahwa untuk memajukan sebuah kebudayaan atau kesenian nasional Indonesia, diperlukan Langkah strategis berupa upaya pemajuan kebudayaan melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan guna mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaulat secara politik. Dan juga terdapat pada BAB 1 ketentuan umum Pasal 1 ayat 3 “*pemajuan kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan.*

Dengan begitu permasalahan tersebut menjadi sebuah urgensi dan pijakan untuk peneliti dalam mengkaji dan membuat sebuah produk yaitu ensiklopedia digital Tarompet sunda, dengan harapan dapat bermanfaat bagi mahasiswa ataupun masyarakat kemudian dapat mendobrak sebuah kemajuan kebudayaan khususnya dibidang kesenian dengan melibatkan digital internet sebagai wadah pengumpulan informasi, data dan literatur mengenai tarompet sunda.

Peneliti bermaksud melakukan penelitian hingga perancangan sebuah produk yaitu dengan judul penelitian “**Perancangan *Ensiklopedia digital tarompet sunda dalam bentuk motion graphic 3D berbasis website***” dengan Langkah pertama yang dilakukan peneliti yakni mengkaji terlebih dahulu materi sajian konten “*Tarompet Sunda*” dengan menjabarkan beberapa point inti untuk dibahas pada ensiklopedia, yaitu pengertian tarompet sunda, sejarah tarompet sunda, organology tarompet sunda, tehnik memainkan tarompet sunda, dan juga jenis-jenis tarompet sunda, dengan mengaitkan psikologi manusia zaman sekarang yang terikat pada keseharian aktivitasnya dengan internet, digital dan juga visual, maka dari itu peneliti membalut motion graphic 3d pada ensiklopedia dengan maksud dan tujuan ialah untuk memperjelas komunikasi visual pada penjelasan organology alat musik tarompet sunda, juga pengaruh motion pada pembuat

ensiklopedia ini tentu akan menarik perhatian generasi zaman sekarang, Kemudian hasil akhir daripada sebuah produk ini tentunya memiliki target dalam proses penyebarluasannya, dengan memanfaatkan website sebagai cara untuk mengakses sebuah produk ini. kemudian dengan memanfaatkan media social sebagai penyebarluasan link website yang telah dibuat tentu akan sangat mudah tersebar di dunia media social atau dunia maya, dengan begitu langkah ini sangat efektif jika dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi pada zaman sekarang.

Menurut (Prihartanta, 2015, hlm. 44) ensiklopedia (/énsiklopédia/) adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan. Ensiklopedia merupakan bentuk informasi yang berisi tentang hal-hal, abstraksi, konsep atau kejadian-kejadian umum, Definisi ensiklopedia adalah suatu daftar subyek yang disertai keterangan-keterangan tentang definisi, latar belakang dan data bibliografisnya disusun secara alfabetis dan sistematis. Adapun menurut Wright (2014, hlm. 74–76) menyebutkan ensiklopedia berbeda dari buku referensi lainnya seperti kamus. Ensiklopedia mengungkap lebih banyak informasi dibandingkan dengan kamus, karena isi ensiklopedia cenderung lebih panjang dari pada kamus, menggunakan rangkaian kalimat, menjadi diskursif dalam membahas informasi, lebih dari pada hanya mendefinisikan sebuah kata. Pada intinya, ensiklopedia adalah buku yang menyajikan informasi secara mendasar namun lengkap, berisi ringkasan mengenai berbagai informasi dan berbagai masalah dalam bidang ataupun ilmu pengetahuan. Ensiklopedia disusun berdasarkan abjad atau diklasifikasikan dalam berbagai kelompok. Isi ensiklopedia dapat berisi ilustrasi atau tanpa ilustrasi, terdapat daftar isi dan indeks terletak pada akhir buku, ensiklopedia terbagi menjadi ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus. Ensiklopedia berbeda dengan kamus, ensiklopedia mengungkap lebih banyak informasi dibandingkan kamus, membahas informasi lebih detail dari pada hanya mendefinisikan sebuah kata.

Perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh besar terhadap pembentukan sikap intelektual, cara berpikir, dan tingkah laku manusia dalam menghadapi persoalan tertentu (Alan P. Merriem dalam Riyadi, 2002, hlm. 102). Sejalan dengan perkembangan zaman Kemunculan teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern kita. Dalam beberapa decade terakhir, perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan menjalani kehidupan sehari-hari. teknologi telah menghadirkan banyak perubahan dan inovasi yang signifikan, kemudian dapat didefinisikan sebagai penerapan pengetahuan ilmiah dan keterampilan praktis untuk merancang, menciptakan, dan menggunakan alat, mesin, sistem, dan perangkat yang membantu dalam memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan manusia.

Dengan begitu peneliti bermaksud memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat “*Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam Bentuk Motion Graphic 3D Berbasis Website*”, Dokumentasi tentang khasanah seni dapat juga dikembangkan dalam bentuk digital yang dapat diaplikasikan dalam bentuk website, salah satu bentuknya yakni dikembangkan dalam pembuatan *Ensiklopedia digital tarompet sunda dalam bentuk motion graphic 3D berbasis website*. *Ensiklopedia* dengan berbasis website dirasa akan sangat menguntungkan bagi siapapun yang membutuhkan informasi tertentu, dengan penunjang internet yang sudah meluas keseluruh dunia juga konten dalam web tersebut dapat diakses secara detail karena sebelum dibuatnya ensiklopedia tarompet sunda peneliti mengkaji terlebih dahulu dengan menggunakan pendekatan antropologi budaya dan juga etnomusikologi dan juga berdasarkan ahli materi praktisi dan juga ahli materi akademisi sebagai upaya untuk memperkuat data literatur tarompet sunda yang kemudian dijabarkan pada ensiklopedia dan juga dibalut dengan menggunakan motion graphic yang bertujuan untuk memperjelas komunikasi visual pada literturnya.

Berdasarkan dari penjelasan diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam mencari informasi maupun literatur mengenai alat musik tradisional tiup Tarompet sunda dengan menjabarkan mengenai teori-teori yang didekatkan dengan kajian teori organology, literasi alat music tiup Tarompet Sunda, history musik, parameter music, dsb, berdasarkan narasumber pada seniman alat musik tersebut. Hal ini dilandaskan dengan sedikitnya sumber informasi mengenai alat music

tiup tradisional dan sangat penting untuk dijadikan pembelajaran dan kelestarian budaya lokal dan juga bisa dibaca dari segala jenjang karena kemasan isi *ensiklopedia* yang menarik dengan adanya video penjelasan mengenai literatur pada alat musik tersebut yang dibalut dengan *Motion Graphic 3D* Menurut ahli teori perfilman Betancourt (2020), *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia, biasanya *motion graphic* digunakan dalam iklan layanan masyarakat, dan kebutuhan animasi yang lainnya, karena isi kemasan *motion graphic* selalu menarik untuk ditonton. Dengan begitu permasalahan tersebut akan semakin dimotivasi dengan perkembangan akses informasi melalui internet. Sehingga penelitian ini sangat berpengaruh pada modalitas perseptual terpenting dalam kehidupan kita sehari-hari juga memlikis relevansi pada Pendidikan formal, non formal dan informal.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari pemaparan mengenai latar belakang, peneliti merumuskan masalah penelitian Bagaimana Proses “Perancangan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam Bentuk *Motion Graphic 3D* Berbasis *Website*” ?, Kajian difokuskan pada masalah yang diungkap melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana isi pada bahasan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *website* ?
2. Bagaimana desain *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *website* ?
3. Bagaimana pengembangan *Ensiklopedia Digital* dalam bentuk *Motion Graphic 3d* berbasis *Website* ?
4. Bagaimana Penyebarluasan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *website* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melakukan pembuatan produk “*Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam Bentuk Motion Graphic 3D Berbasis Website*” dengan tujuan sebagai pengumpulan data-data mengenai alat musik tiup tradisional Jawa Barat “Tarompet Sunda”, kemudian tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian utama yaitu secara umum dan secara khusus:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini yakni untuk membantu memberikan kontribusi berupa sumber informasi dan referensi mengenai “Perancangan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam Bentuk Motion Graphic 3D Berbasis Website?*”

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penelitian ini yakni Untuk menjawab, mengetahui, dan mendeskripsikan permasalahan yang dilakukan, tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan isi bahasan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *website*
2. Untuk mengetahui Desain “Perancangan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*”
3. Untuk mengimplikasikan dan menyajikan Tarompet Sunda pada *Ensiklopedia digital* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*.
4. Untuk mengetahui penyebaran “*Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*”

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan penelitian dari tujuan terkait dengan dilakukannya penelitian ini, yakni penelitian ini bisa menjadi salah satu kontribusi dan referensi bagi Pendidikan musik khususnya pada musik tradisi, dengan begitu adapun manfaat yang ditinjau dari berbagai aspek seperti aspek Pendidikan maupun non pendidikan yang memiliki korelasi pada seni musik dan digital di bagi dalam dua hal, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktek.

1.4.1 Manfaat Segi Teori

Manfaat penelitian dalam segi teori digunakan sebagai sebuah patokan pemikiran terhadap pentingnya pewaris budaya nusantara dalam perubahan dan perkembangan dari berbagai aspek seperti perubahan Pendidikan social budaya yang mempengaruhi identitas dari setiap daerah dalam konteks kesenian dengan banyaknya ragam alat musik tradisional nusantara khususnya Tarompet Sunda.

1.4.2 Manfaat Segi Praktik

1. Sebagai pemecah solusi dari sulitnya mencari sumber mengenai literatur alat musik tiup tarompet sunda
2. Hasil peneliti ini menambah wawasan bagi masyarakat dengan mudahnya mengakses sumber literatur alat musik tiup tarompet sunda
3. Mempermudah dalam mempelajari maupun mengkaji secara mendalam mengenai alat musik tarompet sunda dan juga bisa di pelajari oleh segala jenjang.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Mengemukakan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan mengenai proses perancangan ensiklopedia digital tarompet sunda dalam bentuk motion graphic 3d berbasis website

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi penjabaran yang terinci mengenai sejarah penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, tehnik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan proses pengenalisisan data, pembahasan masalah yang menjawab masalah-masalah yang telah diidentifikasi pada bab i

BAB V

SIMPULAN,IMPLIKASI,DAN REKOMENDASI

Bab ini memaparkan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan analisis data dan pembahasan.