

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gamelan alat musik tradisional bagi masyarakat sasak Lombok sudah demikian mentradisi. Gamelan sama halnya dengan aset kesenian yang dimiliki oleh masyarakat Jawa, Bali atau bahkan Kalimantan dimanfaatkan sebagai sarana atau alat pendukung berkesenian. Gamelan sasak saat ini keberadaannya justru menjadi pematik khusus bagi wisatawan mancanegara. Gamelan berada di beberapa daerah seperti Pulau Jawa, Kalimantan, Lombok dan Bali. Gamelan di wilayah Lombok merupakan musik akulturasi kebudayaan Bali dan etnis Sasak. Dalam musik gamelan ini sangat terlihat jelas pengaruh musik Bali pada warna musiknya. Hal ini disebabkan karena pada sejarahnya, salah satu prajurit Bali telah melakukan invasi ke daerah Lombok dalam rangka perluasan wilayah dan berhasil menguasai Lombok. Sehingga kebudayaannya pun berasimilasi dengan kebudayaan setempat, salah satunya musik gamelan. Instrumen yang ada di gamelan diantaranya Pugah, saron, kantil, calung, barangan, kempul, gong, rincik, pethuk, dan gendang.

Alat musik gamelan ini sudah banyak diminati dari semua kalangan baik dari kalangan orang tua maupun anak muda, bahkan sudah menjadi sarana edukasi pendidikan seni budaya untuk siswa SMA, namun untuk siswa SMP dan SD belum ada, padahal untuk alat musik seperti ini sangat baik diajarkan sejak dini untuk melatih kreatifitas anak-anak dalam bermain alat musik daerah serta menumbuhkan rasa minat untuk mengembangkan dan melestarikan budaya itu

sendiri. Ada pula wisatawan yang datang ke lombok sengaja untuk melihat pertunjukan pentas gamelan lombok dan sengaja datang untuk belajar bermain gamelan lombok. orang barat sangat antusias belajar gamelan, karena gamelan itu unik. Mereka bisa menjadikan gamelan sebagai alat eksperimen yang penting bagi seniman dan akademis dunia. Keunikan bunyi dari gamelan itu bisa jadi untuk mainstream budaya baru bagi kultur mereka yang berbeda dan terbaru.

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat, smartphone salah satunya. Oleh karena itu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi Smartphone saat ini, penulis akan membuat sebuah aplikasi simulasi alat musik gamelan. Program gamelan virtual ini juga dapat menolong para anak muda untuk mengembangkan minat dan kemampuan mereka untuk membangun kerja sama dalam memainkan aplikasi gamelan virtual ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah bagaimana menganalisis dan merancang Aplikasi Gamelan Daerah Lombok Menggunakan Construct 2 berbasis android sebagai media pengenalan bagi anak-anak supaya lebih mengetahui dan memahami mengenai salah satu musik daerah nusantara yaitu gamelan serta lebih menghargai dan melestarikan musik daerahnya?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat di atas platform android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada smartphone berbasis android.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 10 sampai 13 tahun.
3. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan dan mensimulasikan suara alat musik gamelan dalam bentuk aplikasi mobile berbasis android.
4. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.0.4 (Ice Cream Sandwich).
5. Tidak ada tangga nada di dalam aplikasi.
6. Di dalam aplikasi ini tidak terdapat menu untuk latihan.
7. Aplikasi hanya berjalan pada mode *landscape*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi gamelan yang dapat dijalankan di smartphone berbasis android.
3. Membuat aplikasi gamelan agar bisa menjadi media pengenalan bagi anak-anak.
4. Anak-anak dapat mengetahui alat-alat musik yang digunakan pada musik gamelan, serta dapat menghargai dan mencintai musik daerah di nusantara.

1.5 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

a) Studi Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, journal, website, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang aplikasi android.

b) Metode Wawancara

Melakukan wawancara kepada pemimpin sanggar desa Sakra.

c) Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan.

1.5.2 Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam

perancangan dan pembuatan aplikasi seperti analisis kebutuhan system, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah serta perancangan grafik.

1.5.3 Metode Perancangan dan Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android, adapun penulis menggunakan struktur navigasi hirarki dengan metode perancangan multimedia.

1.5.4 Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau error saat program dijalankan maka penulis menguji dengan menginstal dan menjalankan aplikasi di lima *smartphone* diantaranya Samsung galaxy note 8.0, Xiaomi redmi note 2, Zenfone selfie, Andromax c3 dan Lenovo a360 yang masing-masing berbeda spesifikasi kemudian dilakukan pengujian tombol dan pengujian suara pada masing-masing *smartphone*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penulisan laporan lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan Analisis dan Perancangan Aplikasi Gamelan Daerah Lombok Menggunakan Construct 2.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini akan diuraikan tentang analisis masalah, kebutuhan sistem dan perancangan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.