

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gendang Beleq merupakan alat musik tradisional Lombok, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Gendang Beleq berasal dari Suku Sasak. Asal kata Gendang berasal dari bunyi gendang itu sendiri, yaitu bunyi *deng* atau *dung*. Beleq berasal dari bahasa sasak yang berarti besar. Gendang Beleq berarti gendang besar. Gendang Beleq dimainkan secara berkelompok membentuk orkestra.

Musik gendang beleq dilengkapi dengan cembrang, gong, kempur, plimak, rincik, dan seruling. Saat dimainkan sekilas akan terdengar tidak beraturan buninya, dan ramai. Kesan pertama kali mendengar irama, ritme dan suara serulingnya nampak seperti musik bali. Para pemain gendang beleq ini disebut *sekaha* yaitu terdiri dari orang tua maupun para pemuda. Pemain Gendang beleq terdiri dari 13 sampai 17 orang. Jumlah tersebut menunjukkan jumlah rakaat dalam shalat (ibadah umat Islam).

Satu hal yang menjadi keluhan para pelestari gendang beleq saat ini adalah sulitnya mencari *sekaha* (para pemain gendang beleq) karena para pemuda jaman sekarang, lebih suka menghabiskan waktu mereka di depan televisi atau bergaya menggunakan *handphone* daripada belajar musik gendang beleq, sehingga musik gendang beleq ini hampir punah karena tidak ada yang memainkan.

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* adalah *mobile* versi terbaru

yang mempunyai fitur-fitur yang lebih *smart* dari ponsel sebelumnya, dan mempunyai spesifikasi hardware dan software yang lebih canggih. *Smartphone* sangat terkenal di semua kalangan baik di kalangan anak-anak, sampai orang dewasa. Oleh karena itu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi *Smartphone* saat ini, penulis akan membuat sebuah aplikasi simulasi alat musik Gendang Beleg. Selain untuk memperkenalkan musik tradisional daerah Lombok, aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi para pemuda atau orang luar yang ingin belajar memainkan alat musik gendang beleg serta memperkenalkan nama-nama alat musik yang ada digendang beleg tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi gendang beleg berbasis Android untuk mempopularkan kembali gendang beleg serta menjadi media pembelajaran bagi masyarakat?

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 kalangan umum dan khususnya para pemuda di Lombok.
3. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.3.

4. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan dan mensimulasikan suara alat musik gendang dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar keserjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi Gendang Beleq yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis android.
3. Membuat aplikasi Gendang Beleq yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik serta menjadi media pembelajaran bagi masyarakat.
4. Memperkenalkan alat musik gendang beleq kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Lombok NTB.

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. 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.

2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.

3. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi 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 program Aplikasi Gendang Beleg Tradisi Budaya Lombok.

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.

