

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamelan Jawa merupakan alat musik kebudayaan Indonesia peninggalan nenek moyang yang tidak diketahui secara pasti kapan dan bagaimana terciptanya. Gamelan biasa dimainkan sebagai sebuah pertunjukan seperti Wayang Kulit dan Ketoprak (Haryono, 2007).

Dalam masyarakat Jawa, orkestra musik gamelan biasanya disebut “Karawitan” yang berarti rumit, halus, kecil. Kesenian Jawa ini pada saat ini masih ditampilkan pada acara-acara resmi seperti pernikahan, syukuran, dan lain-lain (Supanggah 2002). Namun kian lama kesenian tersebut makin tergusur oleh perubahan jaman yang semakin pesat, seperti pengaruh kebudayaan barat yang membawa banyak perubahan dalam bermusik.

Beberapa waktu lalu, seperangkat Gamelan dimainkan oleh klub Sepak Bola Arsenal yang merupakan salah satu klub Sepak Bola terbaik didunia, sebagai promosi kedatangan mereka ke Indonesia, hal tersebut adalah bukti bahwa Gamelan merupakan identitas yang hanya dimiliki Indonesia yang sudah diketahui oleh dunia Internasional. Sangat ironis jika masyarakat Jawa sebagai pewaris kebudayaan ini malah tidak mengenal Gamelan.

Kebudayaan Jawa ini sangat penting untuk dilestarikan, agar identitas masyarakat Jawa tidak terhapus dan kebudayaan Indonesia memiliki daya tarik yang tak dimiliki oleh Negara lain. Maka dari itu perlu dibuat sesuatu yang baru agar masyarakat tidak melupakan seni kebudayaan ini, dan salah satunya adalah dengan membuat aplikasi alat musik Gamelan. Dan untuk kemudahan dan kepraktisan penggunaan aplikasi tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi yang dapat digunakan dalam perangkat *Smartphone*, khususnya android. Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan oleh Google, android sendiri masih merupakan keluarga sistem operasi *linux*. Google juga telah meluncurkan *tool* khusus yang dapat membantu pada pengembangan android, yang bisa dipelajari oleh masyarakat umum, sehingga memungkinkan berkembangnya aplikasi baru (Widianto 2011).

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang di dapat dari latar belakang diatas adalah Bagaimana cara merancang aplikasi alat musik Gamelan Jawa yang dapat digunakan pada perangkat android.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada akan dibatasi pada:

1. Perancangan 7 (tujuh) pasang perangkat Gamelan Jawa laras Slendro dan Pelog, yaitu dari alat musik berbentuk lempengan atau bilahan (*metallophones*) adalah: Demung, Saron, Peking, Slenthem, dan yang

berjenis Gong adalah: Bonang Barung, Bonang Panerus, dan Kempul. Serta 1 (satu) perangkat berjenis Drum yaitu Kendang Siter, yang dapat diaplikasikan pada perangkat android dari versi 2.1 (*Eclair*) hingga versi 4.2.2 (*Jelly Bean*).

2. Aplikasi dibangun berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android versi 2.1 (*Eclair*) hingga Android versi 4.2.2 (*Jelly Bean*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat merancang sebuah aplikasi Gamelan Jawa berbasis android.
2. Untuk melestarikan kebudayaan Jawa, agar identitas kebudayaan Jawa tidak terhapuskan dan kebudayaan Indonesia memiliki daya tarik yang dapat dibanggakan di dunia Internasional.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan untuk diterapkan ke dalam lapangan yang sesungguhnya, sehingga dapat mengukur seberapa besar hasil dan pengetahuan dalam melakukan perancangan ini.

2. Bagi Kalangan Umum

Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan dapat melestarikan kebudayaan Jawa juga mengenalkan kebudayaan pada generasi penerus agar tidak melupakan sejarah, dan menampilkan kebudayaan dalam bentuk yang baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan pokok bahasan tiap bab adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang telaah penelitian, landasan teori, dan *software* yang digunakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, peralatan yang digunakan, serta alur penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan analisa penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, saran-saran dan kemungkinan penambahan.